Pourquoi oublions-nous ?

À chaque fois que je commence à raconter cette histoire,
notre histoire, cette question revient toujours dans mon esprit.
Et même aujourd'hui, aux portes d'un nouveau millénaire,
je reste incapable d'y répondre.

Nous perdîmes tout.
En un instant, ce qui était nôtre nous fut arraché,
nous plongeant dans les ténèbres de notre propre connaissance.
Telles des larmes oubliées dans l'immensité de l'histoire,
nous avançons sur un chemin incertain, ignorant notre condition,
tandis que s'écroule le monde que nous avions créé.
Fut-ce notre damnation ?
Ou notre salut ?

Bienvenus sur Gaïa.

Pénétrez dans le vieux continent, au cœur d'un monde rempli d'aventures, de mystères et d'intrigues qui attendent d'être découverts. Plongez-vous dans des centaines d'histoires sur une terre de fantaisie où l'homme cohabite sans le savoir avec les créatures les plus incroyables.
Gaïa : Au-delà des Rêves est le décor de campagne d'Anima, un livre créé dans le but d'unir les sagas de fantaisie orientale les plus connues à l'esprit plus traditionnel des jeux de rôle. Vous pourrez y trouver tout ce qui suit et plus encore :

· **Un monde à découvrir** : Trente pays et régions, présentés dans le plus grand détail pour que vous connaissiez leur géographie, leurs villes et le style de vie de leurs habitants. Cela comprend une carte élaborée tout en couleurs, montrant la situation précise de chacune des nations.

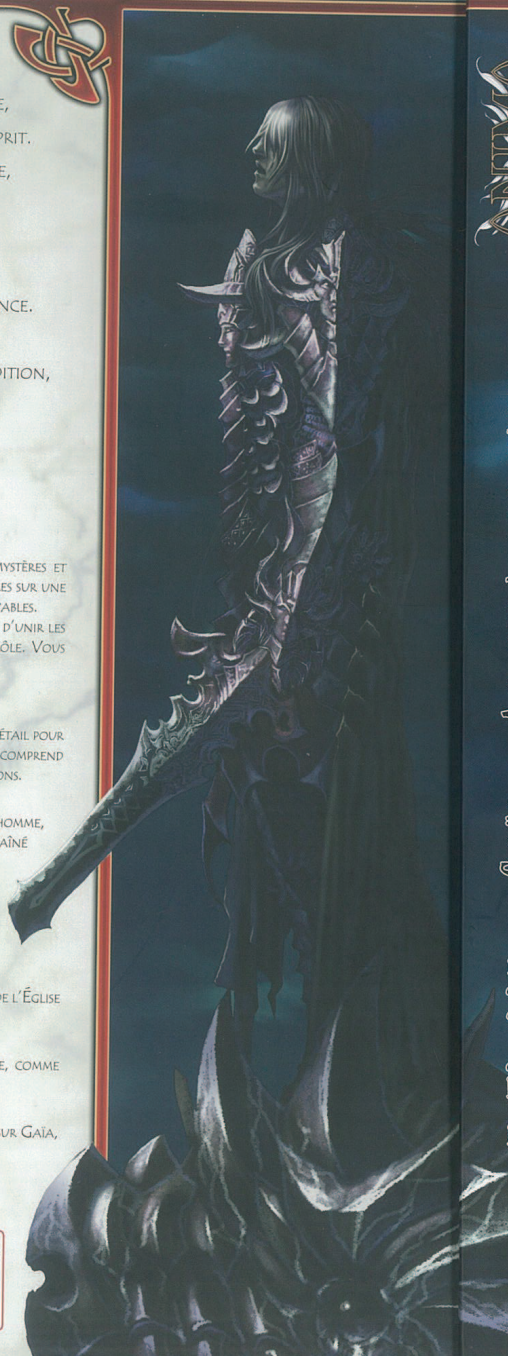
· **L'histoire de Gaïa** : Prenez connaissance des commencements du monde de l'homme, avec une chronologie détaillée qui relate les événements les plus importants ayant entraîné la situation actuelle du Sacro-saint Empire.

· **Contes de Gaïa** : Un recueil d'histoires qui narrent quelques-uns des événements les plus notables du vieux continent, où sont présentés plus de trois cents personnages et idées d'aventures afin de donner vie à vos parties.

· **Religion** : Explorez les mythes et les croyances les plus importants de l'humanité, de l'Église d'Abel aux traditions spirituelles des Lillium.

· **Organisations** : Un survol des organisations les plus importantes du monde, comme l'Ordre de Yehudah, Le Consortium ou Requiem.

· **Nouvelles Règles** : Un ensemble de règles optionnelles pour situer vos parties sur Gaïa, telles que les Couches du Samsara, la Réputation ou le pouvoir des Pactes du Dragon.



ANIMA PROJECT STUDIO
www.animarpg.com

edge
WWW.EDGEENT.COM

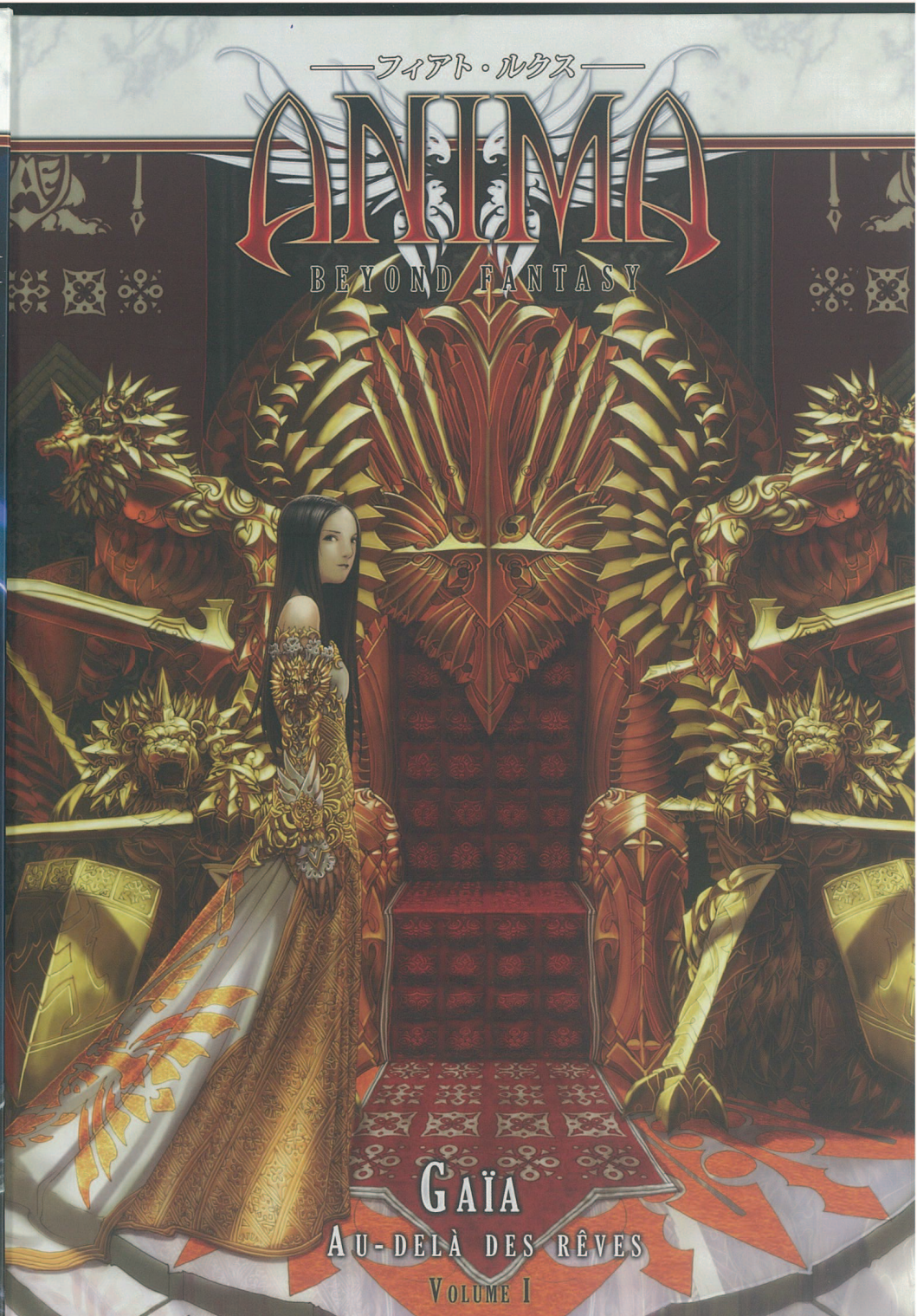
44,95€

Gaïa : Au-delà des Rêves UBIAN04
ISBN: 978-84-95830-89-0
EAN 13
9 788495 830890

—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



GAÏA

AU-DELÀ DES RÊVES

VOLUME I

ANIMA BEYOND FANTASY フィアト・ルクス GAIA : AU-DELÀ DES RÊVES



GAÏA AU-DELA DES REVES

CRÉDITS

CONCEPTION ET ECRITURE
CARLOS B. GARCÍA APARICIO

DEVELOPPEMENT ADDITIONNEL
SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS
GONZALO ESCUDERO ITURREGUI
OSCAR ALCAÑIZ MUÑIZ

RELECTURE
SOFIÁN SABE EL LEIL
GONZALO ESCUDERO ITURREGUI
DARÍO AGUILAR

COMPOSITION
CARLOS B. GARCÍA APARICIO
SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
WEN YU LI

ILLUSTRATION DE LA CARTE
JAVIER BOLADO ORTIZ
SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
WEN YU LI
SALVADOR ESPÍN
RAÜL ROSSELL
LUIS NCT
SERGIO MELERO
NO. K

ÉDITEUR
JOSÉ M. REY

TRADUCTION
GRÉGOIRE DELANNÉ

RELECTURE
OLIVIER FANTON

REMERCIEMENTS
À mes parents, à Ángeles et à Cristóbal qui ont toujours été là pour m'appuyer, à l'équipe de Edge Entertainment pour son incroyable patience, à Wataru Kamiya, Shansyu, Kami, Yono Hiroshi, Kaduki Kugawara, Isao Simokosi, Rucchi, No. K, Hideyuki Matsumoto, Aoi Takehito, Masaki Hirooka, Mitsuba, Kuma, Mituru Kida pour leur soutien lors de nos premiers pas et, derniers par ordre mais non par importance, à tous les joueurs qui, tout au long d'années de patience, ont rendu possible la naissance de Gaïa.

ANIMA BEYOND FANTASY © 2005 - 2008 D'ANIMA PROJECT STUDIO. ÉDITION FRANÇAISE © 2008 UBIK. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
AUCUNE PAGE OU PORTION NE PEUT ÊTRE REPRODUITE SANS PERMISSION DE L'ÉDITEUR.

WWW.ANIMARPG.COM

ISBN 10: 84-95830-89-2
ISBN 13: 978-84-95830-89-0
Imprimé en Espagne

edge
WWW.EDGEENT.COM

ANIMA PROJECT STUDIO

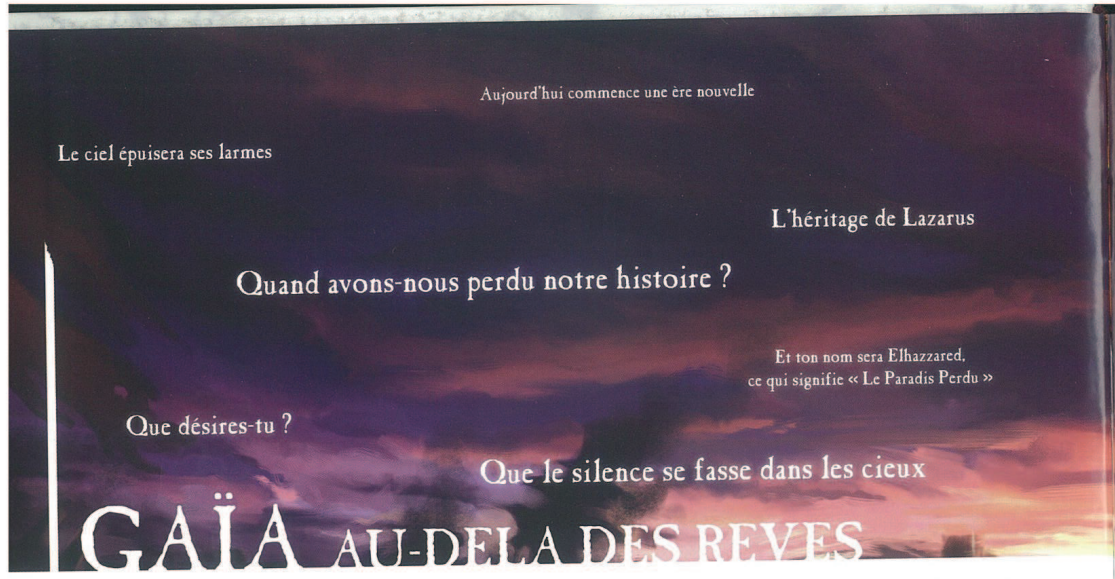


TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1

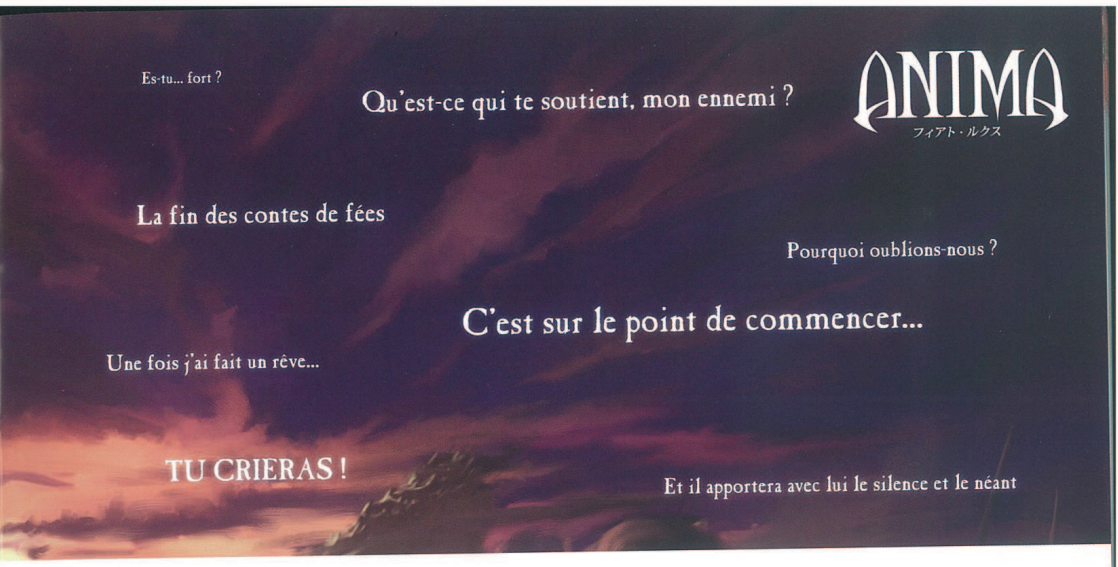
SURVOL DE GAÏA 6
- Aspects généraux 7
- Ethnies 8
- Vie et société 9
- Technologie et science 12
- Économie et commerce 13
- Voyages et transports 14
- Langues de Gaïa 14
- La loi 16
- Divertissement et amusement 16
- Tout un monde face à vous 19

CHAPITRE 2

HISTOIRE ET CHRONOLOGIE 20
- L'Ère du Chaos 20
- L'arrivée 20
- Les Onze Royaumes Saints 22
- La Guerre de Dieu 22
- La Confrérie 24
- Le sombre lendemain 25
- Le Sacro-saint Empire d'Abel 26
- Le dernier empereur 28
- Chronologie 30

CHAPITRE 3

LE VIEUX CONTINENT 32
- Le Sacro-saint Empire d'Abel 34
  - Abel 39
  - Ilmora 48
  - Hélénia 53
  - Dalaborn 58
  - Albéria 64
  - Galgados 71
  - Arlan 77
  - Kanon 83
- L'Alliance Azur 89
  - Togarini 90
  - Remo 98
  - Bellafonte 103
- Les Déserts Gelés 109
  - Goldar 110
  - Haufman 117
  - Hendell 124
- Les Terres Obscures 131
  - Moth 131
  - Dwänholf 141
- La Côte du Commerce 146
  - Gabriel 146
  - Phaïon Eien Seimon 154
- Les États Épiscopaux 162
  - Le Domaine 162
  - Argos 167
- Terres d'Al-Enneth 173
  - Kushistan 174
  - Stygia 183
  - Salazar 189



États Indépendants 194
Nanwe 194
Lucrecio 199
Kashmir 207
Baho 212
Terres Orientales 217
Lannet 222
Shivat 231
La mer Intérieure 240

CHAPITRE 4
RELIGIONS ET CROYANCES 250
La foi chrétienne 251
Lillium 255
Shukyokami 256
Aityr 259
Enneath 262
Autres religions minoritaires 265

CHAPITRE 5
ORGANISATIONS 266
L'Ordre de Magus 266
L'Ordre de Yehudah 267
Le Consortium 267
Les Marcheurs 268
La Nouvelle Confrérie 269
Autres organisations 270

CHAPITRE 6
CONTES DE GAÏA 272
Sylvania 272
Le Seigneur des Cieux 275
Lazarus 276
Entre la lumière et les ténèbres 276
Les Éveillés 278
L'Arbre aux Âmes 279
L'Ombre de l'Empereur 281
Eljared 282
Loges Perdues 283
Les Messagers 286

CHAPITRE 7
RÈGLES OPTIONNELLES 288
Passé des personnages 288
Nouvelles compétences secondaires 289
Réputation et reconnaissance 290
Le Pouvoir du Dragon 291
Affaires et commerce 293
Procès et procédures légales 294
Natura 295
Animaux 296

APPENDICE
Index 298

« Cela ne peut se terminer ainsi, dit-il tandis que ses larmes se mêlaient aux gouttes de pluie qui tombaient sur son visage. »

Rah contempla le sombre horizon du haut du donjon. Autour de lui, aussi loin que portait le regard, ne s'étendait que la mer agitée, éclairée de temps à autres par les éclairs de l'orage. Il ne pouvait pas encore les voir, mais il les sentait s'approcher inexorablement. En quelques heures à peine, les navires et les citadelles atteindraient les côtes de Tol Rauko et même lui ne pourrait tous les arrêter.

Durant de longues minutes, il resta ainsi, trempé sous la pluie comme une tache noire qui fendait en deux le gris firmament. Sa cape l'enveloppait, lui donnant l'air d'un oiseau de mauvaise augure parmi les grotesques gargouilles de métal. Des milliers de plans se tissaient encore dans sa tête, des coups désespérés qui pourraient renverser toute cette situation et lui rendre le contrôle, bien qu'il sût qu'il se mentait à lui-même. La Confrérie n'existait plus. Ses armées ? Balayées. Il avait perdu la guerre et le monde lui échappait irrémédiablement des mains sans que rien de ce qu'il aurait pu faire n'aille le lui rendre. Pour quelqu'un qui avait tenté de détruire le destin, ce que lui réservait l'avenir devenait très clair à ses yeux.

Le rêve se brisait tel le fragile cristal.

Laissant ses pensées vagabonder, il serait resté ainsi des heures si une sensation ne l'avait tiré de son atonie. Même avec la distance, à des centaines de kilomètres, il put percevoir une présence différente des autres et un sourire ironique se dessina sur son visage.

« Zhorne Giovanni... murmura-t-il, fermant les yeux à moitié avec une certaine mélancolie. Après si longtemps, nous pourrons enfin nous connaître.

C'est bizarre, tu sais ? Nous nous ressemblons beaucoup, toi et moi, plus que ce qu'aucun de nous ne voudrait admettre. Nous avons tous deux lutté contre un adversaire inconnu et nous avons tout perdu. Camarades, amis, les personnes que nous aimions...

Qu'est-ce qui te soutient, mon ennemi ? Qu'est-ce qui te fait avancer vers moi au milieu du chaos et de la tempête ? Est-ce de la haine ? De l'espoir peut-être ? Ou se peut-il que tu sois comme moi... Que, simplement, il ne te reste plus rien d'autre... »

Comme s'il venait de s'éveiller d'un mauvais rêve, Rah leva lentement la tête et regarda les cieux avec arrogance, et ceux-ci lui répondirent en le défiant d'un puissant coup de tonnerre.

« Ainsi vous pensez que vous avez gagné encore une fois... Que finalement, comme toujours, tout se déroule exactement comme vous l'aviez prévu. Je suppose que ceci vous aura semblé n'être rien d'autre qu'un simple jeu. Un enfant stupide essayant de faire quelque chose de trop grand pour lui.

Rien de ce que j'ai fait ne vous a probablement jamais préoccupé.

Ou peut-être... Peut-être que si ?

Non pour ce que je suis, ni pour ce que j'ai été. Mais pour ce que je représente. »

Distrait par cette pensé, Rah baissa la tête tout en adoptant une expression burlesque.

« Dites-moi. Me craigniez-vous ? Moi ? Un vulgaire homme ? Ne vous inquiétez pas, je vous donnerai encore des raisons plus que suffisante de le faire. »

Et alors, déjà au bord du désespoir et de la folie, il rit, mais cet amer éclat fut entraîné par le vent puissant de l'orage.

Il n'allait pas s'avouer vaincu.

En lui-même, il savait ce qu'il avait à faire.

En réalité, il l'avait toujours su.



CHAPITRE 1
SURVOL DE GAÏA

Nous, les êtres humains, sommes des créatures fascinantes. Nous existons sans le savoir dans un monde capable de nous détruire mille fois et, même ainsi, nous continuons d'aller de l'avant...

Barnabas

Bienvenue sur Gaïa. Le livre que vous avez entre les mains est le premier volume décrivant un monde fantastique et unique, plein de mystères, d'aventures et de secrets. On y relate les histoires du Vieux Continent, une terre qui a vu naître et mourir des civilisations oubliées depuis longtemps, un lieu plein de récits qui attendent encore une fin.

Franchement, quand je me suis embarqué il y a des années dans le projet de créer *Anima Beyond Fantasy*, je n'aurais jamais pensé qu'il finirait par avoir de telles répercussions. Depuis lors, tout ce temps a été une expérience incroyable, que je ne changerais à aucun prix. Et à présent, bien après notre première publication, vous avez devant vous le résultat de tout ce travail, sous la forme des plus de trois cents pages que vous tenez entre vos mains : *Gaïa, Au-delà des rêves*.

Je me suis souvent demandé comment était née Gaïa et je n'ai jamais été capable de donner une réponse claire. Je suppose que la seule façon de répondre correctement consisterait à dire qu'elle a surgi de toutes les histoires qui m'ont influencé pendant mon enfance, en plus des conseils, des idées et des suggestions apportés par ceux qui ont collaboré à son développement. Peu à peu, morceau par morceau et pièce par pièce, ils ont constitué l'énorme univers que représente ce monde et que nous vous montrons à présent.

Au début, il était prévu qu'*Au-delà des rêves* ne soit qu'un seul volume où l'on parlerait des deux continents. Cependant, au fur et à mesure que nous écrivions sur chacune de ses villes et récits, nous nous rendîmes compte que, de même que notre projet original, le monde de Gaïa ne se contenterait pas d'aussi peu de pages. Ironiquement, après chacune que je rédigeais, mon cœur ne faisait que regretter toutes les choses qu'il me restait encore à raconter. Finalement, nous dûmes prendre la décision de diviser Gaïa en deux volumes, dont celui-ci est le premier. Ce fut pour nous la seule manière de pouvoir raconter plus en détail ne serait-ce qu'une seule partie de toutes ces histoires sans lesquelles rien ne serait pareil.

Mais par-dessus tout, tenez compte d'un détail très important. L'objectif principal de ce livre est de servir d'inspiration. Il ne prétend en aucun cas être un guide exhaustif de Gaïa et de tous ses éléments. Chacun de ses personnages, récits et villes attendent que vous leur donniez vie en utilisant votre imagination. Mais souvenez-vous, vous et vous seul êtes l'âme véritable de Gaïa. Tout ce qui est présenté dans ces pages est fait pour être modifié et altéré librement selon vos convenances, du moment que vous considérez que le changement vous plaira plus. En fin de compte, c'est votre monde, créé uniquement pour que vous le jouiez.

Préparez-vous. Ce que vous tenez à présent entre vos mains est l'effort d'années de travail dans lequel nous avons investi tous nos espoirs. J'espère seulement que vous prendrez autant de plaisir à le lire que nous à l'écrire.

Bienvenus sur Gaïa. Bienvenus à la fantaisie.

Ánima Project Studio
Carlos B. García

Comment utiliser ce livre

Ce livre d'univers est un supplément de jeu de rôle. Au cas où vous ne l'auriez pas déjà, vous devriez d'abord vous procurer un exemplaire d'*Anima Beyond Fantasy* afin de pouvoir profiter pleinement des idées présentées dans ces pages. Toutefois, même si *Au-delà des rêves* a été créé pour être joué principalement avec les règles d'*Anima Beyond Fantasy*, ce n'est absolument pas le seul système grâce auquel vous pouvez en profiter. Gaïa est un monde immense qui cadre parfaitement avec n'importe quel style de jeu que vous souhaiteriez présenter. C'est pour ça que le choix vous appartient entièrement.

Naturellement, en tant que livre d'univers, *Gaïa, Au-delà des rêves* fait découvrir les aspects les plus importants d'un vaste monde de fantaisie. Il doit donc être traité d'une façon différente selon que vous alliez être un joueur ou le Meneur de Jeu. Mieux vaut pour les premiers qu'ils évitent de lire les détails du chapitre du Vieux Continent tels que les villes ou les récits, car cela révèlerait une grande partie de la trame qu'ils ne devraient peut-être pas connaître et cela détruirait leur plaisir. De même, ils devraient également éviter les Contes de Gaïa, car les histoires qui y sont racontées sont conçues pour donner des idées au Meneur pour les parties à venir. Bien entendu, si vous êtes celui qui va diriger le jeu, vous n'avez à respecter aucune de ces limitations et vous devrez vous imprégner de chacune des pages sans exception pour comprendre Gaïa dans son ensemble.

Gaïa, Au-delà des rêves est divisé en sept chapitres, dans lesquels vous pourrez trouver les informations suivantes :

Chapitre 1 : Survol de Gaïa
Sont résumés dans ce chapitre tous les aspects généraux que vous pourriez avoir besoin de connaître pour jouer dans le monde de Gaïa. Il s'agit d'une introduction superficielle à ses éléments les plus indispensables, tels que la vie quotidienne de ses habitants et les langues les plus courantes.

Chapitre 2 : Histoire et chronologie
Dans le second chapitre nous verrons, du point de vue des humains, une approche de l'histoire générale de Gaïa durant les mille dernières années. Le récit est centré sur la période comprise entre l'apparition du Messie et la Rupture des Cieux.

Chapitre 3 : Le Vieux Continent
Nous décrivons ici en détail chacune des trente principautés de Gaïa. Dans chaque section, nous parlons de leur société, de leurs coutumes, de leurs villes principales et des accidents géographiques les plus importants de chaque territoire.

Chapitre 4 : Religions et croyances
Il s'agit d'une approche des croyances religieuses les plus répandues sur le Vieux Continent, de l'Église chrétienne aux mythes enneaths.

Chapitre 5 : Organisations
Dans le cinquième chapitre, nous parlons des organisations les plus significatives de Gaïa, telles que l'ancestral Ordre de Yehudah ou le mystérieux Consortium.

Chapitre 6 : Contes de Gaïa
Il recueille des histoires et des contes se déroulant sur Gaïa, conçus comme une approche subjective du monde et pour inspirer une multitude de parties.

Chapitre 7 : Règles optionnelles
Pour finir, on trouve en guise d'appendice un recueil de règles générales, visant à mettre en pratique tous les éléments abordés jusqu'à présent, tels que les Pactes du Dragon ou le déroulement des procès sur Gaïa.

À présent, nous ne vous retenons pas plus longtemps. Vous êtes libre de tourner la page suivante et de commencer à profiter du monde qui vous attend.

ASPECTS GÉNÉRAUX

Avant de commencer à pénétrer dans la société et dans les mœurs de Gaïa et du Vieux Continent, il existe certains aspects généraux qu'il convient de préciser.

Le passage du temps

Dans l'antiquité, chaque culture mesurait le passage du temps d'une manière différente, et il existait par conséquent une quantité innombrable de calendriers et d'almanachs très variés. Ce système chaotique s'unifia durant la période expansionniste de Salomon, durant laquelle fut créée la formule maintenue jusqu'à aujourd'hui : le calendrier d'Aveh. Le nom vient de celui qui le découvrit, un archéologue chercheur qui trouva les restes de la méthode développée par Salomon.

La structure du calendrier d'Aveh divise les années en périodes de douze mois, ce qui fait un total de trois cent soixante-cinq jours, le temps que met Gaïa à faire le tour du soleil. Chaque mois possède un nombre de jours variable, compris entre 28 et 31, et reçoit un nom différent qui coïncide avec notre calendrier grégorien. Il y a une année bissextile tous les quatre ans, durant laquelle on ajoute une journée à la fin du mois de février.

D'après le calendrier d'Aveh, Gaïa traverse en ce moment l'année 989, et nous approchons déjà du mois de décembre.

Cosmologie et corps célestes

Il y a fort longtemps que l'homme a découvert qu'il n'est pas le centre de l'univers. En suivant les recherches de Salomon, il fut prouvé que Gaïa est, en réalité, un corps céleste qui tourne autour du Soleil aux côtés de beaucoup d'autres. Cette théorie fut à l'origine rejetée durant l'époque des Royaumes Saints mais, des siècles plus tard un groupe de scientifiques d'Ilmora réussit à la démontrer irréfutablement, obtenant que l'Empire la reconnaisse de manière officielle. Naturellement, il y a des cultures qui pensent que ce n'est qu'une tromperie sans aucun sens, et d'innombrables paysans n'en ont même jamais entendu parler. Pour tous ces gens, Gaïa continue d'être le centre de l'univers et tout ce qui existe tourne autour.

À l'exception du Soleil, le corps céleste le plus important pour les habitants de Gaïa est la Lune. Autrefois, on la nommait Séléné et on la considérait comme une divinité qui surveillait les hommes du haut du ciel. De récentes études ont démontré qu'il s'agit d'un planétoïde mineur qui tourne suivant une orbite continuelle autour de nous. D'une manière ou d'une autre, il possède une certaine influence sur les forces surnaturelles de la planète et, de la même façon qu'il joue sur les marées, il le fait sur les membranes qui séparent le monde réel de la mer des âmes et de la Veille.

L'aspect géographique

Géographiquement, Gaïa est divisée en deux grandes masses continentales séparées par des eaux étroites. Ces territoires reçoivent le nom de Vieux et Nouveau Continent, respectivement. Dans ce premier volume, nous nous concentrons sur le Vieux Continent, le plus grand des territoires du monde connu. Il se compose d'une grande étendue de terre, vaguement circulaire et avec une ouverture à l'est, au centre de laquelle se trouve une énorme mer intérieure. La partie nord est constituée de vastes plaines et de montagnes glacées qui se réchauffent peu à peu au fur et à mesure qu'elles se rapprochent du sud. La région centrale, localisée sur la frange occidentale, est faite de terres vertes et luxuriantes, caractérisées par une grande variété climatique et géographique. Il est possible d'y rencontrer des terrains de pratiquement

Illustration Salvador Espin

Toutes sortes de personnages ont leur place dans le monde de Gaïa

tous types. Les régions les plus chaudes sont situées au sud, comprenant de grands déserts et des jungles chaudes. Finalement, dans la partie orientale, se trouve la grande Île de Varja, considérée par beaucoup comme un continent à part entière à cause de sa taille énorme.

En plus de la terre ferme, il ne faut pas oublier qu'il existe une multitude d'océans et de mers entourant le Vieux Continent. Vous trouverez ci-dessous une brève présentation de ses eaux les plus importantes.

Océan des Enfants : généralement considérées comme étant les eaux les plus dangereuses de Gaïa, cet immense océan situé dans la partie nord-est est évité par la plupart des embarcations. Les tempêtes y sont si fortes et si inattendues, et si nombreux les navires qui ont connu ici une fin tragique, que la majorité préfère ne pas trop s'éloigner de la côte lorsqu'ils les sillonnent. Il existe de nombreuses légendes au sujet de l'origine du nom étrange de cet océan, mais presque tout le monde assure qu'il est dû au fait que, lorsqu'un orage approche, le son produit par la houle ressemble aux sanglots des enfants.

Océan Calisis : le grand océan situé au sud des deux continents est une zone calme et paisible. Il n'y a guère de lignes commerciales qui le traversent, simplement parce qu'il existe d'autres voies plus rapides. On dit qu'il est parsemé de milliers de petits îlots, si minuscules qu'ils ne peuvent apparaître sur aucune carte.

Mer Orientale : les eaux qui entourent l'île de Varja reçoivent le nom de mer Orientale. Elles sont calmes durant la majeure partie de l'année mais, avec l'arrivée du printemps, de fortes tempêtes frappent le secteur, rendant les traversées très périlleuses. La mer dispose des plus grands bancs de poisson de tout Gaïa, ce qui en fait un lieu très fréquenté par les pêcheurs de haute mer.

Mer Blanche : ce sont les eaux qui séparent la partie sud des deux continents, connues pour leurs imprévisibles tempêtes estivales, généralement accompagnées de puissants ouragans et de typhons.

Mer Intérieure : située au cœur du Vieux Continent, les eaux de la mer Intérieure sont sans aucun doute celles que traversent le plus de navires commerciaux, car elles relient les pôles économiques principaux du monde entier. C'est habituellement une mer calme, mais en son centre se trouve l'île de Tol Rauko, généralement entourée de tempêtes fortes et dangereuses.

Mer de Guren : ou mer cramoisie, ce nom lui vient de la couleur qu'elle a lors du coucher du soleil. Ce sont des eaux calmes, troublées par quelques tempêtes de force moyenne de temps à autre.

Mer du Nord : située dans la partie nord-ouest du Vieux Continent, cette large mer est remplie d'eaux froides et peu fréquentées. Rares sont les routes commerciales qui la traversent et la plupart des navires que l'on peut y voir sont des dakkares ou des karfis nordiques. Cette mer est particulièrement périlleuse à cause du grand nombre d'icebergs qui l'inondent, ce qui de nuit peut être un danger mortel.

ETHNIES

L'amplitude des territoires de Gaïa fait que de très nombreuses ethnies cohabitent sur ses terres. Elles sont généralement unies par des pratiques culturelles, linguistiques et religieuses communes. Il existe une grande variété ethnique dans les régions centrales de l'Empire, car durant les années qui suivirent la Guerre de Dieu, des réfugiés de toutes les régions du monde se réunirent pour fonder Abel. L'union de ces peuples est donc chaque fois plus fréquente, rendant légèrement plus difficile leur délimitation.

Même si elle n'est pas totalement sûre du chiffre réel, l'Université de Lucrecio a classé plus de deux cents ethnies différentes sur le seul Vieux Continent. Néanmoins, pour faciliter leur description, on les a réunies en neuf groupes principaux, qui englobent la plupart des autres. Naturellement, il ne s'agit que d'images archétypiques de leurs traits ethniques qui ne correspondent pas nécessairement à la réalité ; par exemple, de nombreux Ryuans peuvent être d'énormes mastodontes, de la même manière qu'il existe des nordiques petits et de constitution chétive.

Asher : on appelle asher le principal groupe ethnique des secteurs centraux du Vieux Continent. Physiquement, ils se caractérisent par une constitution svelte, des traits bien faits et des yeux marron ou gris. Ils peuvent avoir n'importe quelle couleur de cheveux, mais les tons sombres, comme le brun ou le châtain, sont les plus habituels. On pourrait dire qu'il s'agit des habitants originaux de la partie centrale de Gaïa, bien qu'ils soient aussi installés dans d'autres lieux plus lointains. Il est impossible de fixer leurs origines, car dès l'époque des Royaumes Saints ce furent les habitants les plus communs et les plus répandus.

Aion : les Aions sont le second groupe ethnique les plus répandu des territoires centraux d'Abel. Ils sont souvent légèrement plus grands et plus stylisés que les Ashers, mais gardent une constitution athlétique similaire. Leurs traits tendent à être fins, ils ont les cheveux et les yeux de couleur claire, et un pourcentage élevé est plutôt blond ou avec les pupilles bleues. La croyance populaire veut que les Aions soient les descendants des habitants originaux de l'empire de Salomon.

Tayahar : le peuple tayahar est constitué en majorité de gens qui vivent sur les terres d'Al Enneth, bien que nombre d'entre eux se soient installés jusque dans des régions éloignées, comme Dwänholf. Leur caractéristique raciale la plus appréciable est la couleur de leur peau, légèrement sombre et brunie comme le métal. Généralement, leurs cheveux ont une couleur terne, le châtain et le noir étant les plus habituelles. Leurs yeux peuvent avoir n'importe quelle couleur, même dans les tons clairs. On les croit originaires des zones désertiques du Kushistan et du Salazar, bien qu'il soit impossible de déterminer leurs racines exactes.

Zinner : même si les gens tendent à penser que le peuple zinner se compose des seuls les Zigeuners, cette ethnie englobe en réalité de nombreux autres individus. Considérés habituellement comme des nomades, les Zinners se sont répandus dans toute la région nord et centre du Vieux Continent. Étant donné qu'ils sont presque toujours en mouvement, il est difficile de fixer leurs origines, mais tout semble indiquer qu'ils doivent appartenir au nord-est du Vieux Continent.

Ryuan : également connu comme peuple de Varja, ils occupent principalement les îles orientales, bien qu'il y en ait aussi un groupe nombreux vivant au Phaïon Eien Seimon. Ils se caractérisent par leurs yeux en amandes, leur peau légèrement dorée et leurs cheveux, toujours de couleur noire. Ils ont tendance à être de petite taille et ne sont généralement pas non plus très corpulents. Les racines des Ryuans se trouvent chez les natifs de Varja qui, durant plusieurs milliers d'années, vécurent sur l'île en ayant des contacts minimes avec d'autres peuples. On peut donc facilement affirmer qu'il s'agit de l'une des ethnies qui sont restées les moins altérées au fil de l'histoire.

Norne : les Nornes sont les principaux habitants des régions nordiques, lesquels se caractérisent par leur corpulence, leurs traits sévères, leurs cheveux blonds ou roux ébouriffés et le teint pâle de leur peau. Ils partagent les mêmes racines culturelles et certains les nomment la Caste de Holst. Ce sont les habitants originels du Pic du Monde, d'où ils se sont répandus vers d'autres terres.

Vildian : les Vildians occupent principalement la frange située entre les territoires d'Al Enneth et le cœur de l'Empire. La plupart d'entre eux sont de constitution moyenne mais robuste quoiqu'ils ne soient pas très grands. Leur peau est légèrement brune et la couleur de leurs cheveux est très variable, mais se situe le plus communément entre le châtain et le noir.

Daevar : les Daevars sont le groupe ethnique le plus inhabituel de Gaïa. Ils ont la peau très brune et les cheveux complètement blancs, une caractéristique qui les distingue tout particulièrement des autres peuples. Ils possèdent une constitution athlétique et svelte, des traits fins et des yeux sombres. Ils ne sont pas très nombreux et la plupart se trouvent dans la région centrale du Vieux Continent, principalement au Togarini. L'origine des Daevars est assez énigmatique, mais l'on soupçonne que, de même que les Aions, ils proviennent d'un groupe différent d'habitants de l'ancien empire de Salomon.

Kwa : plus qu'un unique groupe ethnique, les Kwa sont l'arbre duquel naissent plus d'une centaine de groupes minoritaires. On les distingue par leur peau et leurs cheveux totalement noirs, une caractéristique unique sur Gaïa. Physiquement, ils sont habituellement forts et corpulents, et sont de loin les individus les plus grands du monde. Leurs racines se situent dans le secteur sud-est du Vieux Continent, d'où ils se sont répandus à travers tous les pays de cette région.

Celsus : il s'agit d'un groupe ethnique originaire des pluvieuses forêts de l'Albéria. Ce sont des individus à la peau pâle, aux yeux et aux cheveux clairs et de constitution robuste. En théorie, ils descendent des habitants d'un ancien royaume qui se trouvait sur l'un des continents perdus, d'où ils arrivèrent il y a plus de mille cinq cents ans.

VIE ET SOCIÉTÉ

Si le Vieux Continent se caractérise par une chose, c'est par l'énorme variété de cultures qu'il a vu naître et mourir. Chacune d'elle a mis son propre grain de sable dans l'énorme amalgame de pays et de sociétés qui peuplent aujourd'hui Gaïa et lui donnent couleur et diversité. Malgré le fait que l'on parle des cultures et des traditions propres à chacun des territoires qui apparaissent dans ce livre, il existe certains aspects généraux qui, à un degré plus ou moins fort, se retrouvent dans presque tous.

Gouvernement

Si l'on tient compte du fait que, durant les sept derniers siècles, la majeure partie du monde connu a été unifiée sous un seul pouvoir politique, Le Sacro-saint Empire, il n'est pas surprenant que presque tout Gaïa possède une structure de gouvernement similaire. Naguère, les pays se considéraient encore comme des puissances dépendant du contrôle d'Abel, bien qu'elles aient joui d'une liberté presque absolue en matière exécutive et législative. En effet, l'Empire se limitait à superviser l'orientation de la politique globale et à résoudre les conflits entre les différents États. Cela était possible grâce à deux instruments : le Haut Sénat, une chambre décisionnelle où se réunissaient les principaux dirigeants de Gaïa, et les quatre seigneurs de la guerre, les plus hauts généraux impériaux. Malgré tout, la grande indépendance de nombreux pays permit l'apparition de modèles politiques réellement inhabituels, tels que l'Ordre Illustré d'Ilmora, le Conseil Commercial d'Arlan ou l'Association de Marchands de Phaïon, une corporation privée qui contrôle le pays.

Aujourd'hui, cependant, tout cela a changé. À présent, suite à la fragmentation de l'Empire, la plupart des principautés sont devenues indépendantes ou se sont regroupées, formant des alliances contre Abel. Ironiquement, sauf de rares exceptions comme le Togarini ou le Goldar, toutes conservent la même structure gouvernementale qu'elles ont connue durant les derniers siècles.

En règle générale, il existe dans tous les pays quelqu'un au sommet, que ce soit un monarque, un prince ou un individu possédant un titre similaire. Celui-ci détient le pouvoir sur tout le territoire et est chargé tant de dicter les lois que d'aiguiller son pays. En fonction du lieu, il peut être seul à son poste ou bien être appuyé par un conseil d'aristocrates qui secondent ses décisions. En dans tous les cas, immédiatement au-dessous de lui, se trouvent les grands nobles, qui se comportent comme de petits monarques à l'intérieur des territoires qui leur sont assignés. Il y a des endroits où leur autorité est telle que le prince ne peut rien faire d'autre que de demander leur appui au lieu de l'exiger.

Un autre modèle politique d'apparition plus récente est le gouvernement consensuel. Ici, le pouvoir est détenu par un organe gouvernemental qui prend ses décisions par vote conjoint. Dans ces cas-là, les membres dudit conseil peuvent être élus par une minorité élitiste, comme au Gabriel, ou même par vote populaire, comme en Ilmora.

Bien entendu, tous ces systèmes varient considérablement d'un lieu à l'autre, et il y a même des endroits où l'on utilise des modèles radicalement différents, comme au Phaïon ou au Baho.



Une bourgeoise de l'Arlan

La classe aisée

À l'intérieur de la structure de la société de Gaïa, il faut généralement parler de deux strates qui se distinguent par la position et les privilèges. La première d'entre elles est connue sous le nom de classe aisée, celle qui comprend tous les individus de condition favorisée par rapport aux gens normaux ou « plébéiens ». C'est la classe dirigeante, les individus qui s'occupent de commander les autres. Mais, même dans ce groupe, il est possible de trouver une large différenciation de catégories.

En premier lieu, tout en haut de l'échelle sociale, se trouve ce qu'on appelle la haute noblesse, les personnes les plus puissantes d'un pays. D'habitude, elles ont d'une manière ou d'une autre des liens de parenté avec les familles royales ou appartiennent à l'une des maisons principales de la nation. Leurs titres sont généralement accompagnés d'un véritable pouvoir politique, d'importantes possessions et même de petites armées personnelles. Délégués directs du monarque, ils s'occupent de contrôler de grands territoires, de superviser la basse noblesse, d'appliquer la justice et de récolter des impôts. Pour toutes ces raisons, ils disposent d'énormes fortunes et leur voix se fait toujours entendre à l'intérieur de leurs frontières.

Immédiatement au-dessous d'eux se trouve la basse noblesse, la classe la plus répandue de l'aristocratie. Un nombre considérable d'individus se trouvent à l'intérieur de ce groupe, des comtes ou barons importants aux petits sénéchaux ou marquis. Contrairement à ce qui arrive dans le cas précédent, ils n'ont pas nécessairement de grandes possessions ou richesses ; nombre d'entre eux ne sont même que des personnes normales n'ayant hérité de leur prédécesseur guère plus qu'un titre. Quoi qu'il en soit, ils possèdent souvent quelques biens, comme un manoir ou un petit château, et ils contrôlent les villages proches de leurs terres, sous la surveillance de la haute noblesse.

Pour terminer, il est nécessaire de parler d'une nouvelle classe sociale, apparue dans divers pays durant les derniers siècles, mais qui n'a pas tardé à acquérir un pouvoir qui, en de nombreuses occasions, rivalise et même dépasse celui des nobles les plus importants : la haute bourgeoisie. Il s'agit de commerçants de et de marchands que leur inégal pouvoir d'achat a transformé en personnes extrêmement puissantes et influentes. Ils contrôlent souvent des banques, le transport de marchandises et même la manufacture, ce qui en fin de compte représente la véritable économie d'un pays. Cette haute bourgeoisie reçoit beaucoup de noms, entre lesquels ressort le terme de « gentils », né à Gabriel. Il y a même des pays où certaines familles bourgeoises ont évincé la noblesse et dirigent eux-mêmes le gouvernement au moyen de conseils commerciaux. À cause de tout cela, il y a une certaine mésentente entre l'aristocratie et les gentils, car la première déteste souvent l'influence de « simples personnes » du bas peuple. Pour autant, de nombreux bourgeois ont acquis des titres de noblesse en les achetant ou bien au moyen de mariages arrangés ; ainsi, la ligne qui sépare les deux classes est de plus en plus diffuse.

Illustration Wen Yi Li

Titres nobiliaires

Voici une brève liste des titres nobiliaires les plus communs utilisés par l'Empire durant les sept derniers siècles.

Haut Sénateur : titre que reçoivent les membres du Haut Sénat Impérial. Il s'agit généralement des gouverneurs des différentes principautés, bien qu'ils puissent déléguer leur position.

Prince : titre traditionnel que reçoit le seigneur de l'une des principautés impériales. Il est l'équivalent du monarque de ce territoire et possède un pouvoir absolu qui ne répond que devant le Haut Sénat et le Sacro-saint Empereur.

Vice-roi : titre que recevaient les monarques traditionnels durant la période de splendeur de l'Empire. Dans la pratique, il équivalait à celui de prince.

Grand sultan : titre du gouverneur du Kushistan. Il était autrefois équivalent à celui de prince, mais il représente actuellement un pouvoir suprême tout à fait indépendant.

Roi-Pharaon : seigneur suprême de Stygia, sur qui repose le pouvoir temporal et spirituel. Jusqu'à la rupture de l'Empire, il équivalait au titre de prince.

Archiduc : bien qu'il puisse généralement être équivalent au titre de prince, un archiduc se trouve un niveau au-dessous, étant donné qu'il peut en exister plus d'un dans un même territoire. C'est le plus haut degré de la haute noblesse, après les seuls monarques.

Duc : seigneur d'une grande province. Habituellement, c'est le titre immédiatement inférieur au prince et à l'archiduc. Il a le pouvoir de nommer les nobles mineurs et les juges, ainsi que de superviser les fonctions des tribunaux.

Sultan : équivalent à duc, mais utilisé dans les terres d'Al Enneth. Contrairement au précédent, un sultan détient également un certain pouvoir spirituel en tant qu'interprète de la destinée, selon la religion ennethienne.

Vicomte : un niveau en dessous de duc, c'est le titre le plus bas dans la haute noblesse.

Comte : c'est le titre le plus prestigieux au sein de la basse noblesse. Il s'agit d'un grand seigneur, dont le pouvoir équivaut sous beaucoup d'aspects à celui d'un duc, mais avec moins de prérogatives de contrôle.

Baron / Marquis : il existe généralement très peu de différences entre ces deux titres, car leur pouvoir et l'influence peut varier considérablement en fonction de chaque territoire.

Sénéchal : noble mineur ou « délégué », dont le pouvoir dépend exclusivement d'un noble de plus haute lignée.

Les autres classes

Les couches sociales connues comme classe moyenne et classe basse comprennent plus de quatre-vingt-dix-huit pour cent des habitants de Gaïa (même si certain assurent que le pourcentage est même encore plus élevé). Il s'agit de l'ensemble des personnes communes qui peuplent le monde, tous les individus ne possédant pas de titres ou de fortunes colossales. Appelés plébéiens par la noblesse, ces hommes libres occupent une multitude de fonctions dans la société. En réalité, la ligne qui sépare ce que l'on considère comme classe moyenne de la classe basse est très floue, car cela ne dépend de rien d'autre que des richesses personnelles de chaque individu. Un paysan peut être vu quelque part comme quelqu'un de la classe basse s'il vit misérablement, alors qu'un autre qui serait plus à l'aise pourrait être reconnu comme appartenant à la classe moyenne.

D'habitude, à la base de toute la structure sociale se trouvent précisément les éleveurs et les paysans, les gens qui gagnent leur vie en travaillant la terre et en s'occupant des animaux. Leur condition peut être très différente selon qu'ils possèdent ou non les lopins qu'ils cultivent et les animaux dont ils ont la charge. Normalement, dans la grande majorité des territoires, ils ne sont pas les propriétaires mais travaillent pour le compte d'un des nobles locaux. Dans d'autres endroits au contraire, comme l'Hélénia ou le Baho, chaque personne possède la terre qu'elle laboure. Traditionnellement, il y a des principautés où existe un lien de servitude entre le travailleur et son seigneur. Sans être à proprement parler des esclaves, vu qu'ils conservent leur liberté, ils sont totalement soumis à la volonté de la noblesse.

Viennent ensuite les artisans et les travailleurs des villes qui, à leur compte ou pour un riche bourgeois, se consacrent à l'élaboration de toutes sortes de produits. Même s'ils sont généralement bien considérés, il y a des pays ayant un haut niveau d'industrialisation où ils travaillent du lever au coucher du soleil pour une vraie misère. Il existe dans ce groupe une énorme variété d'individus qui peuvent se charger d'innombrables labeurs.

Finalement, au point le plus haut de la classe moyenne se trouvent les commerçants et les marchands, qui reçoivent parfois le nom de bourgeoisie. Ce sont des gens qui possèdent leur propre affaire et s'unissent parfois pour former des guildes ou de grandes entreprises.

Le clergé

Le clergé est une classe sociale qui mérite une attention particulière. Dans la plupart des sociétés de Gaïa, et particulièrement dans les pays à majorité chrétienne, les membres de l'Église ont une grande importance du fait qu'ils sont considérés comme les guides spirituels du peuple. Néanmoins, même au sein du clergé lui-même, il faut faire la différence entre deux catégories différentes : le bas clergé et le haut clergé. Le premier comprend les prêtres, les moines et les chanoines, ceux qui s'occupent de prêcher la divine parole. Ils n'ont pas de grands bénéfices spéciaux, mais leur condition leur permet d'être exemptés de nombreux impôts. Au-dessus d'eux se trouve le haut clergé, l'équivalent ecclésiastique de l'aristocratie. Ce sont les dirigeants, les personnes qui prennent les décisions et organisent le fonctionnement et l'économie des différents diocèses. La plupart d'entre eux sont d'origine noble et on considère qu'ils sont de classe aisée. De nombreuses familles aristocratiques ayant plusieurs enfants, incapable de s'arranger pour qu'ils héritent tous équitablement, font que les plus jeunes entrent dans l'Église pour essayer de garantir leur avenir.

L'esclavage

Contrairement à ce qui se passe avec la servitude, l'esclavage est une chose qui a été formellement interdite sur le vieux Continent dès l'apparition de l'Empire. D'après les propres doctrines sur lesquelles s'est fondé Abel, tout homme, femme ou enfant, quelle que soit la couleur de sa peau ou sa fortune, a le droit d'être libre. Malheureusement, malgré la valeur élevée de ces idéaux, il existe de nombreux pays qui, officieusement, ont continué d'admettre l'esclavage à l'intérieur de leurs frontières. Les exemples les plus évidents sont les endroits comme le Stygia ou le Kushistan où, suite à la fragmentation de l'Empire, cette pratique maintenue secrète des années durant n'a pas tardé à devenir légale.

Les esclaves sont la classe la plus basse de l'échelle sociale ; de par leur concept même, on ne les considère mêmes pas comme des individus mais comme des objets ou des animaux qui appartiennent à leurs maîtres respectifs. Ces derniers sont libres de les utiliser, de les maltraiter et même parfois de les tuer sans subir de représailles. En fin de compte, chacun fait ce qu'il veut avec ce qui est à lui.

Vie en ville

Les villes de Gaïa sont généralement des endroits bruyants, pleins d'activité et colorés. Plus l'État dans lequel elles se trouvent est prospère, plus les cités sont peuplées et moins il y a de vie à la campagne. Des lieux tels qu'Archange et Du'Lucart en sont de clairs exemples qui, au fil des ans, ont connu un spectaculaire accroissement démographique, lancé par l'afflux d'immigrés attirés par la perspective d'un bel avenir.

Mais les villes sont par-dessus tout des pôles de commerce, de culture et de progrès. Toutes les avancées ayant rendu la vie des habitants de Gaïa plus confortable proviennent de l'une de ses villes, ce qui à son

tour a donné lieu à de nouvelles avancées. On y trouve souvent des chaussées pavées, des écoles, de grands marchés et une interminable affluence de produits qui permettent à l'acheteur de trouver toute chose qu'il pourrait rechercher. Elles offrent également une certaine sécurité à leurs habitants qui cessent de s'inquiéter pour le pillage, les tempêtes et les rivières en crue. Cependant, la véritable raison pour laquelle les gens vivent en ville est la facilité à trouver du travail et à gagner sa vie. Nombreux sont ceux qui rêvent de faire fortune grâce à un bon coup de chance.

Il est tout à fait vrai que les villes offrent à leurs habitants plus d'avantages que leurs contreparties rurales, mais il existe aussi de très graves inconvénients. En premier lieu, une grande cité requiert des mesures de sécurité bien plus importantes que celles d'un village. Il est rare qu'une ville se retrouve menacée par des bandits ou des mercenaires, car seule une grande armée peut représenter un danger pour ses milliers d'habitants. Cependant, le prédateur naturel des grandes cités n'est pas une armée d'invasion ; ce sont ses propres charognards. En fin de compte, les citadins sont le pire ennemi des villes. Dans les villages, tous se connaissent mais, parmi des milliers de personnes, tout visage ressemble à un autre. Cela a pour conséquence le fleurissement, sous le couvert de l'anonymat, des groupes de criminels. Voleurs, assassins, coupeurs de bourses, voyous, mendiants et autres individus de mauvaise vie pullulent, exerçant leur métier au détriment des bénéfices des honnêtes gens. Pour combattre cela, les cités disposent de leurs gardes, corps militaires indépendants qui se chargent de préserver l'ordre et de maintenir l'activité criminelle à un taux acceptable.

Le contrôle de la ville échoit à un organe de gouvernement, communément nommé par les princes et la haute noblesse, et qui reçoit différents noms (conseil municipal, municipalité, mairie ou bourgmestrie). Quel qu'il soit, ses fonctions sont les mêmes : garantir un ordre dans les travaux, contrôler la délinquance et la milice, obtenir les fonds pour payer les fonctionnaires nécessaires à la bonne marche du Gouvernement et donner les permis requis pour exercer une activité à l'intérieur des villes, système indispensable pour assurer la croissance du commerce local face à de possibles intrus.

Vie à la campagne

La vie de tous les jours en milieu rural sur Gaïa se caractérise par trois principes : travail, sens pratique et survie. Sans eux, la plupart des villages ne seraient pas capables d'aller de l'avant.

Malgré tout, le train-train quotidien à la campagne est assez monotone. Les paysans travaillent du lever au coucher du soleil, car c'est de cela que dépend leur subsistance, et quand arrive l'époque de la moisson, ils travaillent dur pour récolter ce qu'ils ont cultivé à la sueur de leur front. De la même façon, les éleveurs tentent de tirer profit des rares mois de chaleur alors qu'ils mènent paître leurs animaux. Après cela, ils commencent à se préparer pour l'hiver, réparant leurs cabanes, mettant les chemins en état et s'assurant que les greniers sont prêts pour l'arrivée des froids mois d'hiver. Et ainsi le cycle continue, inaltérable, année après année.

Dans la plupart des pays, les paysans sont considérés presque comme un bien national, étant donné qu'ils fournissent les matières premières et les aliments à toutes les strates sociales qui, même si elles sont considérées comme supérieures, dépendent directement du travail des laboureurs, des éleveurs, des bûcherons et autres gens de la campagne. Par conséquent, les nobles locaux s'assurent de s'occuper d'eux et de leur donner l'appui nécessaire car, au fond, ils dépendent d'eux à plus d'un titre. En échange, les paysans doivent payer les impôts et s'atteler aux travaux qui doivent être entrepris pour le bien commun.

En règle générale, les bourgs s'organisent eux-mêmes autour d'un des habitants qui est nommé maire ou chef du village, que ce soit à cause de son âge, de son expérience ou de ses capacités à commander. Cette personne est celle qui s'occupe d'intervenir dans les affaires mineures et d'organiser la bourgade. En certaines occasions, c'est le noble local qui choisit le maire.

Contrairement aux grandes cités, les villages ne bénéficient généralement pas d'une milice pour les défendre contre les bandits. Les habitants des fermes et des petites communautés doivent collaborer pour assurer la protection de tous. De plus, il y a normalement un noble chargé de la protection, bien que ses soldats n'agissent que rarement. Bien sûr, si les agglomérations grandissent suffisamment, la première chose qu'elles font, c'est d'engager quelques gardes pour assurer l'ordre.

Éducation et apprentissage

De même qu'il existe de grandes différences entre les cultures et les traditions de chaque nation, les inégalités en matière éducative sont visibles sur tout le Vieux Continent. La plupart des enfants apprennent directement de leurs parents tout ce qui est nécessaire pour vivre, les ficelles de leur métier ou même, s'ils ont de la chance, à lire et à écrire. Et pour les orphelins, il reste encore l'expérience et la pratique quotidienne.

De toute façon, même s'il n'existe rien qui ressemble à l'enseignement obligatoire, il est en revanche certain qu'un grand nombre de principautés occidentales créent depuis des années des écoles publiques, subventionnées par les coffres impériaux, pour que toute famille puisse y inscrire ses enfants. Dans ces écoles, on enseigne seulement les connaissances de base, telles que les mathématiques, la langue et un peu d'histoire, mais c'est déjà bien plus que ce qu'ont eu leurs familles des années auparavant. Malheureusement, il y a encore beaucoup d'endroits où l'éducation est vue comme une perte de temps qui écarte l'intérêt des enfants de ce qui devrait réellement leur importer : le travail.

Dans certaines principautés où la noblesse ou la bourgeoisie ont un statut très supérieur, comme au Gabriel ou en Arlan, il est courant que les familles importantes engagent des instructeurs privés pour leurs enfants. Ces maîtres particuliers sont très estimés et les principales maisons aristocratiques se battent pour obtenir les meilleurs. Parfois, s'ils veulent que leurs enfants reçoivent une éducation de plus grand prestige, ces familles les envoient jusqu'en Ilmora ou à la Grande Université du Lucrecio, car cela accroît énormément leur réputation.

Les universités de Gaïa, ou centres supérieurs d'enseignement, sont sans aucun doute les institutions éducatives les plus importantes. Elles sont encore très rares et peu de principautés en possèdent (de fait, il y a un total de dix universités sur tout le Vieux Continent), mais elles apparaissent toujours de nouvelles dans des lieux insoupçonnés. S'y réunissent tant les meilleurs étudiants (grâce à une subvention) que les membres des familles les plus riches, créant ainsi une véritable élite sociale. Chacune permet de se spécialiser dans différents cursus, quoique le simple fait d'être diplômé de n'importe laquelle d'entre elles représente en soi un énorme prestige.



Un paysan d'Abel

Illustration Wen Yu Li

Universités

Il existe en ce moment un total de dix grands centres universitaires reconnus sur tout le Vieux Continent. Leurs noms et le lieu où elles sont situées sont les suivants :

Université Impériale de l'Ange	(Archange)
Académie des Lettres de Yirath	(Yirath)
Académie des Sciences de Yirath	(Yirath)
Universitas Lectum	(Hausser)
Universitas Scientia	(Hausser)
Universitas Populum	(Hausser)
Académie d'Eustace	(Eustace)
L'Illustre	(Chaville)
La Grande Université	(Lucrecio)
La Maison Sacrée	(Albidion)

Institutions mentales

Dès l'instant où la folie fut cataloguée par les érudits ilmoriens comme une maladie et non comme une possession démoniaque, on commença à construire quelques sanatoriums mentaux dans le but d'étudier et de classer les troubles en question. Il y a en ce moment très peu d'institutions sur Gaïa qui se consacrent à une telle occupation et aucune d'entre elle n'est très grande ni importante. La plupart ont fait de petites avancées, bien qu'il y ait encore des endroits où l'on pense que la meilleure manière de traiter la démence consiste en une dangereuse opération qui peut entraîner de terribles conséquences pour le patient.

TECHNOLOGIE ET SCIENCE

En réalité, il est assez difficile de préciser le niveau de technologie exact du Vieux Continent à cause des énormes différences existant entre une principauté et une autre. Il y a des endroits qui ont dépassé les Lumières, alors que d'autres n'atteignent même pas le Moyen-âge. Quoi qu'il en soit, on peut affirmer catégoriquement que Gaïa a connu durant ces dernières années une véritable révolution dans les domaines technologiques qui a mené le monde vers une période de changement.

De tous les éléments techniques qui méritent d'être cités, l'imprimerie est peut-être le plus important. Grâce à elle, une grande agitation est née au sein du monde des lettres, permettant de produire des livres à faible coût et de les porter ainsi dans tous les recoins de Gaïa. Les grandes avancées en mécanique artisanale constituent un autre élément très surprenant, particulièrement en ce qui concerne les engrenages d'horlogerie. Avec eux, les machineries les plus variées ont été fabriquées, telles que de superbes horloges (ainsi que des montres gousset), des boîtes à musique et d'autres artefacts similaires. Il est même possible que, sous peu, on arrive à construire les premiers grands moteurs à ressort. De même, les nouveaux styles de soufflage du verre ont permis de créer des lentilles assez précises, rendant possible la fabrication de lunettes, de longues-vues et même de grands télescopes pour observer les étoiles. On peut aussi noter que, il y a moins d'une décennie, on a commencé à mélanger ce verre avec des liquides obscurs, ce qui donne comme résultat un corps semi-translucide qui permet de voir au travers, mais qui ne laisse pas passer la lumière très brillante. De cette manière, on a créé des lunettes sombres qui protègent contre le soleil et d'autres appareils du même style.

Toutes ces avancées et beaucoup d'autres ne sont qu'une partie de la technologie de Gaïa, car jour après jour de nouvelles et surprenantes innovations sont réalisées.

Disciplines scientifiques et médecine

Même avant qu'Abel fût établi, il existait déjà en Ilmora une véritable distinction entre les différentes disciplines scientifiques, telles que l'astronomie, la botanique, la physique, la chimie ou même la philosophie. Chacune d'elles est actuellement vue comme une science individuelle et spécialisée, au sein desquelles de nombreuses découvertes ont été faites durant les trois derniers siècles. Une compréhension avancée du corps humain a été atteinte, sur le fonctionnement des organes et de l'appareil circulatoire, ce qui a permis d'effectuer des progrès impressionnants dans le domaine de la médecine et de la chirurgie. Bien qu'on soit encore très loin de pouvoir réaliser des greffes ou des opérations chirurgicales précises, il y a de nombreux hôpitaux où l'on a réussi de véritables merveilles médicales. L'anesthésie existe, ainsi que les médicaments antiseptiques, et l'on stérilise même les instruments. Naturellement, les chirurgiens aussi préparés sont terriblement rares.

Poudre et armes à feu

Il y a à peine plus d'un siècle, le monde connut une révolution avec l'apparition de la poudre, ce qui représenta un avant et un après dans la conception d'armements sur Gaïa. Grâce à elle, les premières armes à feu ne tardèrent pas à être développées, telles que les arquebuses ou les pistolets à mèche. Malheureusement, même encore aujourd'hui, de tels objets restent extrêmement rares, peu sophistiqués et difficiles à obtenir. Les seuls fabricants capables de les confectionner les vendent à des prix exorbitants. Par conséquent, aucune armée actuelle ne peut se permettre d'être totalement équipées d'arquebuses ou de pistolets. Seules les nations les plus riches et les plus puissantes peuvent s'offrir le luxe d'avoir quelques régiments avec deux centaines de fusiliers. En revanche, les gros canons, qui demandent moins de sophistication, se sont multipliés en très peu de temps, de même que les artefacts explosifs à mèche.

Cependant, les armes ne sont pas le seul usage qui ait été donné à la poudre. L'ingénieur shivatien Yun Lu Fao a découvert que, en mélangeant les explosifs à certaines substances, il était possible de créer de belles explosions multicolores, créant ainsi les premiers feux d'artifice de Gaïa : les lumières de Yun. Aujourd'hui, il n'y a pas un seul pays se disant lui-même avancé qui ne les utilise pour donner de l'ambiance à ses fêtes les plus importantes.

Les merveilles du Lucrecio

Depuis l'arrivée du prince Lucanor sur le trône du Lucrecio, le pays n'a pas cessé de surprendre le monde par d'impressionnantes merveilles. Ses chercheurs ont développé, parmi nombre d'autres choses, d'énormes avancées médicales, de nouvelles méthodes de construction et même un moteur naval qui prétend remplacer un jour les bateaux à voile. Cependant, tous ces progrès font pâle figure en comparaison avec la création des premiers zeppelins de Gaïa, d'énormes machines volantes qui, en ce moment même, sillonnent le ciel en reliant différentes principautés. Après de tels travaux, les gens se demandent chaque jour avec quel incroyable prodige les étonnera ensuite l'énigmatique prince.

Lampyridae

L'un des matériaux les plus importants du Vieux Continent est l'étrange minéral appelé lampyridae. Il s'agit d'une pierre inhabituelle de couleur gris clair dont l'étrange qualité est d'émettre une puissante lumière lorsqu'elle entre en contact avec de l'eau ou d'autres substances liquides. En fonction de la quantité de lampyridae et d'eau qui l'entoure, sa luminescence peut être bien plus grande. Généralement, la lumière qu'il émet est d'un blanc pur, mais cela dépend de la nature du liquide dans lequel il est plongé. Par exemple, il peut prendre des tons cuivrés quand on le met dans l'huile, ou rouge quand c'est du sang. De nombreux chercheurs ont tenté de découvrir la cause de ce phénomène, mais jusqu'à présent aucun n'a obtenu d'explication scientifique convaincante.

Le lampyridae a de nombreuses applications pratiques sur Gaïa, et un grand nombre de pays l'utilisent de diverses façons. Sa fonction la plus courante est d'éclairer maisons et chaussées, que ce soit comme simples lampes ou comme réverbères. Il existe toutes sortes de modèles, du récipient plein d'eau avec un fragment de lampyridae posé dedans, à d'autres beaucoup plus avancés, tels que les lanternes de verre qui contiennent de l'eau pure avec une pierre soutenue par des fils métalliques.

Malheureusement, le lampyridae a un usage limité, car même s'il met plusieurs siècles à perdre ses qualités, il subit une sorte de dégénération après un contact prolongé avec l'eau. Par conséquent, après un an ou deux, il commence à dégager une odeur forte et désagréable qui peut même provoquer des nausées. Si la dégénération se prolonge (parfois, cela demande plus d'un siècle), il commence à émettre un gaz qui peut être mortel.

L'héritage de Salomon

Une croyance largement répandue veut que l'ancestral empire de Salomon ait possédé un niveau technologique bien supérieur à l'actuel. Bien que beaucoup de chercheurs aient fait des dizaines de conjectures à ce sujet, ce que l'on connaît de cette période est réellement minime. On peut simplement affirmer que bien des merveilles qui actuellement surprennent le monde sont basées sur les anciennes découvertes de Salomon, inventées à partir des restes et des ruines qu'il a laissé derrière lui.

ÉCONOMIE ET COMMERCE

L'économie et le commerce sont les pierres angulaires de n'importe quelle nation du monde, et les principautés de Gaïa ne font en rien exception. En plus de leurs activités internes, la plupart des pays font dans une plus ou moins large mesure du commerce entre eux, créant un immense marché global. Les principaux centres commerciaux sur Gaïa se concentrent en trois points : le centre du Vieux Continent (ce qui inclut Abel, le Togarini et l'Arlan), la Côte du Commerce et l'île de Varja. Cependant, beaucoup d'autres pays possèdent des économies fortes, basées sur leurs ressources naturelles ou sur leur commerce intérieur.

Le capital de chaque nation se base sur la quantité d'or qu'elle possède, ce qui détermine la richesse ou la pauvreté d'un territoire. Il est fréquent que de grandes entreprises, créées grâce à l'association d'importants marchands, dominent le marché, vu qu'en étant unis ils obtiennent une véritable prédominance à laquelle aucun petit commerce ne peut être comparé. Par chance, il y a encore de nombreux lieux dans le monde où ils ne se sont toujours pas installés, et dans la plupart des endroits ce sont les vieilles traditions qui priment.

Monnaies et taux de change

Chaque pays de Gaïa frappe sa propre monnaie en suivant les normes que l'Empire a fixées. La forme des pièces peut considérablement varier d'un lieu à l'autre, mais elles ont toujours la même quantité d'or ou d'argent pour s'assurer qu'il n'y ait pas de grandes différences dans leur valeur. Par exemple, les yin du Lannet sont allongés et de forme ovale, et les pièces du Stygia ont des formes géométriques complexes, mais toutes deux pèsent autant et se composent de la même quantité d'or. De toutes manières, l'unité la plus habituelle et la plus répandue est l'écu impérial, une monnaie traditionnelle qui porte d'un côté l'étendard d'Abel et de l'autre celui du lieu où elle a été frappée.

La situation actuelle, après la fragmentation de l'Empire, a provoqué une instabilité temporaire dans les devises. De nombreux pays ont commencé à frapper à nouveau leur propre monnaie, remplaçant celle de cours légal par des modèles différents. De la même manière, les pièces des nations étrangères ont cessé d'être acceptées dans certains endroits, ou bien l'on crée simplement un taux de change inférieur.

Compagnies bancaires

Depuis un peu plus de trois siècles, un système bancaire très bien structuré s'est développé sur Gaïa. Sa naissance est due à l'origine au besoin de trouver un lieu sûr où garder l'argent. Cependant, à cause du développement du commerce, ces entreprises ne tardèrent pas à offrir de nouveaux services qui en on fait de véritables colosses de l'économie. À cette époque, il était nécessaire de trouver un moyen de voyager d'un endroit à l'autre sans avoir à transporter de grandes sommes d'argent pour effectuer des transactions. En réponse à ce besoin apparurent les premières compagnies dont la fonction était d'y déposer l'argent, pour ensuite le retirer dans une des ses succursales.

Au début, ce système ne fonctionnait qu'à l'intérieur d'une même principauté, mais il existe actuellement nombre de banques qui proposent leurs services dans plusieurs pays à la fois. Bien entendu, les mesures de sécurité visant à éviter la fraude sont exceptionnellement avancées, et les banques demandent plusieurs preuves d'identification, lesquelles comprennent codes secrets et signatures afin de pouvoir retirer de l'argent.

Les clients reçoivent un petit livret de comptes qu'ils doivent avoir sur eux pour disposer de l'argent. À chaque fois qu'ils effectuent une quelconque opération, le livret doit toujours être tamponné par le bureau qui réalise le paiement. Naturellement, les différentes succursales s'envoient des dossiers secrets sur les comptes de leurs clients, comme mesure servant à s'assurer qu'ils ne les escroquent pas et tenir à jour les véritables quantités que ceux-ci ont en dépôt.

Travail et industrie

Les paysans travaillent la terre dans les villages, les artisans créent toutes sortes d'objets manufacturés dans les villes, les commerçants transportent d'un endroit à un autre leurs produits et les grands bourgeois organisent les milliers de manœuvres à leur charge. Quasiment tous les habitants de Gaïa occupent leur temps avec un travail qui leur fournit assez d'argent pour vivre (ou vivoter, dans certains cas). Bien que cela varie d'un lieu à l'autre, un simple travailleur mâle gagne habituellement entre une et cinq pièces d'argent par jour, un salaire qui lui permet d'entretenir sa famille. La plupart du temps, les femmes gagnent légèrement moins, et dans les endroits où les enfants travaillent depuis tout petit, il est difficile qu'ils gagnent plus de cinq écus de bronze.

Actuellement, surtout dans les grandes villes, il existe de plus en plus de métiers différents et hautement spécialisés. Il est donc possible de trouver des jardiniers, des cartographes, des coiffeurs, des boulangers, des détectives et cent autres professions là où il n'y avait avant que onze ou douze catégories.

Une grande nouveauté qui a révolutionné le marché est la méthode de fabrication de masse des usines de Chaville, d'Archange et d'autres villes avancées. Il s'agit de fabriques qui produisent à la chaîne, accroissant énormément la vitesse de travail (quoique au détriment de la qualité).

Impôts généraux

La plupart des pays possédant un gouvernement centralisé obligent leurs habitants à payer un quelconque type d'impôt pour remplir les coffres publics. Généralement, ils sont perçus localement, dans chaque agglomération, ville ou village. C'est d'habitude le noble local qui s'en charge, par la délégation d'un corps de collecteurs d'impôts, secondé par la garde ou les milices de la région. Étant donné qu'il est impossible d'obliger toutes les personnes vivant dans un endroit concret à payer des impôts, surtout dans le cas des grandes cités, on fait normalement payer les personnes recensées, celles qui possèdent des biens dans le secteur ou bien quiconque voudrait commercer dans un lieu précis. D'ailleurs, presque tous les produits qui sont mis en vente sont grevés par une taxe ou une autre, ce qui augmente considérablement leur prix.

Impôt sur les armes

Durant le règne de Lazare Giovanni, l'Empire introduisit un spectaculaire impôt sur la vente d'armes qui grevait leur valeur réelle de plus de soixante-dix pour cent. Cette mesure avait pour objectif de réduire le chiffre de vente d'épées, d'arbalètes et d'objets similaires, afin d'éviter la formation de groupes armés indépendants des gouvernements et des forces politiques. L'énorme succès obtenu fait que la taxe s'est maintenue jusqu'à aujourd'hui, raison pour laquelle les armes ont généralement sur Gaïa un prix assez élevé. Naturellement, il y a des pays qui n'ont jamais respecté cet impôt, comme le Goldar ou le Dwânholf, et d'autres qui, après la rupture avec l'Empire, ont considérablement réduit la charge à vingt-cinq ou cinquante pour cent, pour essayer de favoriser la vente d'armes.

VOYAGES ET TRANSPORTS

Bien que la plupart des gens vivent liés à un seul territoire, c'est une nécessité très courante pour les habitants de Gaïa que de devoir voyager d'un lieu à l'autre, que ce soit pour raison professionnelle ou par simple plaisir. Autrefois, les voyages représentaient un grand danger, et ce serait mentir que d'affirmer qu'il ne continue pas aujourd'hui d'en être ainsi, mais il est vrai que les choses ont considérablement changé s'il on regarde comment elles étaient sept siècles en arrière. Durant la période de domination et d'expansion d'Abel, l'Empire ordonna la construction de plus d'une cinquantaine de grandes chaussées pour relier les différentes principautés entre elles. De cette manière, même si le réseau était loin d'être parfait, la capacité à voyager d'un lieu à l'autre s'améliora de façon incroyable.



Une auberge des chemins parmi tant d'autres

En plus des grands axes, il existe généralement des chemins bien entretenus sur les principales routes commerciales et entre les villes et villages proches. Le reste des sentiers dépendent du bon vouloir des autochtones et des nobles locaux, ce qui n'implique pas toujours de bonnes voies de communications.

La manière la plus courante de voyager est à pied, car tout le monde ne peut pas se permettre le luxe d'entretenir une monture. Cependant, le nombre de personnes voyageant à cheval, en caravane ou en charrette est toujours plus grand. Il existe depuis longtemps sur Gaïa des compagnies de voyage, de grandes entreprises qui se consacrent à effectuer des déplacements en caravane entre différents points du continent. Pour un prix qui varie en fonction du trajet, il est possible d'aller d'un endroit à l'autre avec la sécurité que donnent les autres accompagnateurs et quelques escortes. On peut trouver des pensions ou des auberges de voyage parsemant toutes ces routes et servant à ce que les voyageurs profitent d'un toit et d'un bon repos après une longue journée, en plus d'éviter de se perdre dans l'obscurité ou de faire une mauvaise rencontre avec des bêtes nocturnes ou des assaillants. Il est important de signaler que, dans le cas où il existe un grand fleuve, le transport fluvial par l'intérieur est également une méthode très utilisée (plus même que la marche), car ils offrent la sécurité ainsi qu'une vitesse supérieure.

Pour les voyages maritimes, les pays de Gaïa possèdent leurs flottes de commerce, parmi lesquelles on peut trouver un grand nombre de navire de passagers. Goélettes, frégates, galères et galéasses, tous les types de vaisseaux imaginables, sont à la disposition des voyageurs d'aujourd'hui. Le plus courant consiste à louer les services d'une compagnie commerciale de transport, mais il existe aussi des capitaines de location qui possèdent leur propre bateau. Le problème des compagnies commerciales est qu'elles ont des navires d'escorte, à cause de la prolifération des pirates, et les galions de guerre ne sont pas rapides du tout. Les vaisseaux libres, en revanche, offrent vitesse et discrétion, et sont le meilleur choix lorsque l'on souhaite sortir d'un endroit sans questions embarrassantes. Bien entendu, la sécurité est moindre et le coût plus élevé, mais nombreux sont ceux qui préfèrent payer en échange d'un service plus personnalisé.

Mais il est impossible d'oublier la plus grande avancée en matière de voyage et de transport qu'ait connue Gaïa durant les derniers siècles, la création des quatre lignes aériennes du Lucrecio. Grâce à l'apparition des zeppelins, le monde est devenu un peu plus petit, car il est désormais possible de voyager en peu de jours d'un bout à l'autre du Vieux Continent ou même de traverser les océans en direction du Manterra. Malgré tout, des voix n'ont pas tardé à s'élever en rapport avec l'accident qu'a eu La Dame il y a quelques mois, proclamant que si Dieu avait voulu que les hommes volent, il leur aurait donné des ailes.

LANGUES DE GAÏA

Au fil des siècles, une quantité de langages intéressants se sont développés sur Gaïa. D'ailleurs, malgré l'évidente prédominance du latin comme langue officielle de l'Empire, chaque culture ayant une personnalité propre et marquée possède au moins une ou deux langues. Il n'est donc pas surprenant que dans les Terres d'Al Enneth on parle jashu, ou que sur l'île de Varja on n'ait jamais cessé d'utiliser l'une des deux variantes du yamato. Étant donnée l'amplitude et la variété des frontières, il est pratiquement impossible de faire une liste précise de tous les idiomes existant actuellement. Plus encore, le Trivium et la Grande Université du Lucrecio ont recensé pas loin d'une cinquantaine de langues d'usage fréquent au moins, et ce sans compter les dizaines de dialectes différents. Treize de toutes ces langues courantes sont considérées comme officielles dans les différents pays du Vieux Continent, et par conséquent on les considère habituellement comme les langages principaux du monde.

En général, un personnage connaîtra au départ les idiomes propres à son pays natal dans les limites permises par son intelligence. Naturellement, il existe toujours la possibilité qu'il en connaisse un autre, s'il est capable de justifier son apprentissage comme il se doit et que le Meneur de Jeu trouve cela approprié. Pour savoir quelle langue est utilisée dans un endroit en particulier, il faut se référer à son entrée, ainsi que cela est expliqué dans le troisième chapitre.

Illustration Raúl Rosell

Latin : le latin est sans aucun doute la langue la plus répandue de Gaïa, car plus de la moitié de ses habitants l'utilisent comme langue principale. Elle est simple mais cultivée, tant sous sa forme orale qu'écrite, ce qui donne lieu à de multiples dialectes ; les linguistes en ont dénombré plus de deux cents variétés. Ils trouvent leur origine dans la langue de l'ancestral empire de Salomon, bien qu'il soit beaucoup plus familier et se soit simplifié au fil des ans.

Arkès : langue d'origine nordique dont les racines remontent à plusieurs siècles avant la naissance de Holst. Elle est très brusque et bruyante, et il est fréquent qu'il faille élever la voix pour différencier un mot d'un autre. Il est possible qu'il ait subit une forte influence du langage des Jayans, qui cohabitèrent avec les nordiques des siècles auparavant. Sa version écrite est très rudimentaire et ne permet qu'une littérature pauvre.

Hermital : bien qu'elle possède quelques mots similaires à l'arkès, l'hermital est une langue avec des racines radicalement différentes. Bien plus complexe et élaborée, chaque mot possède une multitude de terminaisons qui lui donnent son sens. Sa version écrite est terriblement longue et complexe, car elle implique l'apprentissage de plus de dix groupes de symboles différents pour chaque dénomination. Un livre écrit en hermital pourrait sans problème faire quatre fois son équivalent latin.

Tarazv : c'est un vieux dialecte dérivé d'un code pirate qu'utilisaient les marins de la Côte de Pelegri. Il est caractérisé par la combinaison de sons et de gestes. Il n'a pas de version écrite.

Ailish : il s'agit d'une langue claire et bien structurée qui s'est développée dans les forêts de l'Alberia il y a un peu plus de mille ans. C'est une langue extrêmement savante qui a subi une certaine influence des idiomes elfiques. Son alphabet est constitué de runes, représentant chacune le nom d'un type d'esprit différent.

Ogashima : c'est un étrange mélange familier entre le yamato et le latin, dont l'usage a fait une langue à part entière. Elle utilise une combinaison simplifiée des deux formes d'écriture.

Jashu : la seconde langue la plus parlée de Gaïa, le jashu, se caractérise par sa musicalité et la rapide succession de phonèmes de sa forme orale. D'après ce qu'affirment les adeptes de Jihamath, c'est la langue des anges qui fut donnée à El Eyad afin d'interpréter le Livre du Destin. Elle possède une certaine ressemblance phonétique avec la langue des Ebudans, même si leurs formes écrites sont radicalement différentes.

Kannawa : le kannawa est la langue la plus répandue du Nanwe. Elle est très archaïque et sa phonétique est pleine de sons gutturaux et de claquements, extrêmement difficiles à imiter par quelqu'un qui ne l'aurait pas pratiquée depuis tout petit.

Sheeham : cette langue, comprenant de multiples dialectes, est parlée par les natifs des savanes. Malgré sa faible complexité, elle dispose d'une structure grammaticale très avancée. Il s'agit probablement du seul langage écrit combinant les couleurs des lettres afin d'exprimer des termes différents. Elle ne possède pas la moindre ressemblance avec aucune autre langue connue.

Irula : appelée « la langue de la connaissance », l'irula est l'idiome complexe qu'utilisent les sages du Baho. Elle possède plusieurs alphabets et formes d'écriture qui font que sa pratique tant parlée qu'écrite est très difficile. On croit qu'il provient de l'union du jashu avec la langue des devas, bien qu'elle ne semble actuellement conserver aucun lien avec celles-ci.

Kola : connue généralement comme la « langue de la force », il s'agit d'une version simplifiée de l'irula, bien qu'elles soient phonétiquement très différentes. Elle ne possède pas de version écrite.

Yamato : avec plus de cinq mille ans d'histoire, le yamato est la langue la plus ancienne de l'homme qui soit encore parlée. Elle est née sur l'île de Varja et a connu depuis ses origines de nombreux changements, tant phonétiques que lexicaux. Elle a reçu d'énormes influences de la langue daimah, tellement qu'on pourrait même aller jusqu'à la considérer comme l'un de ses dialectes. C'est un langage très structuré, avec des règles fixes. Elle est facile à parler, mais sa version écrite et très complexe, car chaque mot est représenté par une graphie différente.

Yamato shun : dialecte simplifié du yamato, ses changements sont si remarquables que les linguistes le considèrent presque comme une langue différente. Oralement, tout deux conservent une grande similitude, mais les règles écrites du yamato shun sont tout à fait différentes, car la simplicité et l'unification des symboles priment.

Langues mortes

En plus des langages communs, il existe une multitude de langues disparues ou tombées en désuétude, que les scolaires appellent langues mortes. La plupart de celles qui sont connues actuellement appartiennent aux ethnies non humaines disparues après la Guerre de Dieu. Il y en a cependant beaucoup d'autres d'empires anciens qui se sont éteints avec le temps, ou bien dont les origines sont totalement inconnues. Certaines langues mortes sont étudiées de manière habituelle par les érudits des universités impériales, alors que d'autres comme le nepranus ou l'elium lacrimae sont interdites par décret de l'Inquisition ou de Tol Rauko, car elles sont considérées comme dangereuses.

Contrairement aux idiomes communs ou officiels de chaque pays, la connaissance des langues mortes est quelque chose d'extrêmement inhabituel. Seuls quelques linguistes, archéologues ou occultistes ont eu l'occasion d'en dominer quelques-unes. Par conséquent, une condition logique est généralement nécessaire pour permettre son apprentissage avant une partie, une justification qui permette au personnage d'avoir pu les aborder dans le passé.

Vous trouverez ci-dessous une liste de quelques-unes des langues mortes les plus connues de Gaïa, mais elles ne sont certainement pas les seules.

Nepranus : langue principale des Duk´zarists, également nommé parler obscur, c'est un langage compliqué et harmonieux. Il se caractérise par la forme inhabituelle de son écriture, car chaque mot s'écrit dans tous les sens : de droite à gauche, de gauche à droite, de haut en bas et de bas en haut.

Elium lacrimae : la langue des larmes de la lumière est un langage raffiné et bizarre principalement parlé par les élémentaires de lumière et certains prêtres Sylvain qui adoraient C´iel et les Béryls. Il s'agit d'un langage unique, car il utilise au lieu de mots des tonalités musicales et des chansons. Elle possède une version écrite, plus semblable à une partition musicale, qui ne peut être complètement déchiffrée qu'en l'interprétant.

Legameton : c'est la langue ancestrale de la classe aisée de Salomon. Elle possède une écriture détaillée et terriblement complexe, où chaque lettre ressemble à une rune composée à son tour d'un tas d'autres, plus petites. C'est le langage de programmation qu'utilisent les Loges Perdues.

Ultwe´alariel : c'est la langue la plus commune et la plus répandue parmi les Sylvain. Elle possède une structure grammaticale très semblable à l'ailish de l'Alberia, quoique leur phonétique et leur écriture diffèrent entièrement.

Dael : il est difficile de préciser l'origine de cette langue, car elle ne semble associée à aucune race ou ethnie. Jusqu'à aujourd'hui, on n'a trouvé que quelques restes écrits dans des ruines situées sur les terres d'Al Enneth (principalement dans les déserts de Salazar). On suppose qu'il devait s'agir d'un vieil idiome utilisé par un empire de l'antiquité. Pour le moment, on a seulement réussi à en déchiffrer quelques mots et on ignore quelle pouvait être sa forme orale.

Kamyu : c'est le vieux langage des kamis, considérés par les gens de Varja comme la langue des dieux. Sa signification s'est perdue au fil des ans, mais quelques prêtres utilisent encore ses mots comme incantation.

Lileth : d'après la tradition lillium, le lileth est le langage secret des esprits, et seuls les plus sages des prêtres sont capables de l'interpréter correctement. Dans sa version orale, il est constitué de mots allongés, de sifflements et de sons gutturaux. Les textes écrits sont très rares, mais ils utilisent un système de lignes courbes et de points extrêmement difficile à lire.

Yvah : langue savante de l'ancien empire de Yehudah, l'yvah est une langue qui contient de nombreuses références à des formules magiques et surnaturelles. Ses lettres imitent des codes et des pentagrammes magiques, dans le but de faciliter l'apprentissage des étudiants. De nombreux grimoires de connaissance magique écrits de la main de l'homme l'utilisent.

S´lish : il s'agit d'une langue intrinsèque et impossible à connaître utilisée par certaines entités surnaturelles. Il n'est pas facile de tracer ses racines, mais on suppose qu'elle est née d'une culture non humaine qui adorait probablement une facette du Shajad Abaddon. L'Église considère que c'est la langue de l'enfer, et il est vrai que la plupart des créatures démoniaques l'utilisent ou la connaissent. Elle possède un ton sinueux, difficile à prononcer par les êtres humains.

La connaissance des langues mortes

Voici une brève liste des compétences que devrait posséder initialement un personnage pour justifier de la connaissance de l'une des langues mortes. Il ne s'agit que de chiffres conseillés, et c'est donc au Meneur de Jeu de modifier ou d'ignorer la valeur en question.

Nepranus	*Occultisme 40, Histoire 40*
Elium lacrimae	*Occultisme 40, Histoire 40, Musique 40*
Legameton	*Histoire 60, Science 40*
Ultwe´alariel	*Occultisme 40, Histoire 40*
Dael	*Histoire 80*
Kamyu	*Occultisme 40, Histoire 20*
Lileth	*Occultisme 80*
Yvah	*Occultisme 40, Histoire 40*
S´lish	*Occultisme 120*

LA LOI

À cause de l'influence du Sacro-saint Empire, la loi sur le Vieux Continent est constituée de manière à suivre des principes législatifs très modernes. On applique de ce fait dans la plupart des pays les mêmes lois pour les nobles et les plébéiens, ce qui crée une certaine égalité théorique entre les différentes classes. Naturellement, cela est généralement très différent dans la pratique, étant donné que chaque état possède ses propres tribunaux et, d'habitude, les aristocrates ont bien plus de privilèges lors d'un procès. D'une manière ou d'une autre, chaque pays a traditionnellement possédé la capacité de dicter ses propres lois du moment qu'il ne s'écartait pas des principes dictés par Abel. Les différences légales entre les différents territoires sont donc parfois plus que notables. Personne ne s'attend à ce que, dans les déserts gelés du Goldar, où la loi existe à peine, quelqu'un comprenne l'idée de tribunal de la même manière qu'à Abel.

Le principe légal le plus avancé du Vieux Continent est probablement le fait que tout le monde a le droit d'être jugé pour ses délits. Cela ne signifie pas, loin de là, que les individus sont présumés innocents jusqu'à preuve du contraire, mais qu'ils pourront au moins se faire entendre devant un juge afin qu'il évalue le poids de leur crime et dicte une sentence juste. Souvent, ce précepte n'est pas respecté au cœur même de l'Empire, et certains délits mineurs sont punis immédiatement par les autorités. De nos jours, personne ne s'attend à ce que la garde prenne la peine d'arrêter un voleur de pommes pour le présenter à un juge. Le plus probable est qu'ils se limitent à lui faire une belle frousse (ou même à lui donner quelques coups en cas de récidive), avant de faire perdre leur temps à des magistrats déjà bien occupés.

Un autre élément qui prouve la modernité de la loi est que, dans la plus grande partie des territoires appartenant au Sacro-saint Empire, de même que dans les principautés de culture similaire, tous ceux accusés de délits dont la peine pourrait être supérieure à six mois de prison ont droit à un avocat du peuple gratuit pour les défendre. Malheureusement, ces défenseurs publics sont obligés de mener des centaines d'affaires, et ils ne peuvent leur consacrer qu'un temps très limité.

De manière générale, la parole des autorités est considérée partout comme une preuve plus que suffisante. Le procès d'une personne prise en flagrant délit ne sera guère plus qu'une simple formalité pour arriver à une sentence rapide. De surcroît, les enquêtes criminelles sont très peu fréquentes et se limitent seulement à des délits d'une certaine envergure. Même ainsi, la plupart des pays culturellement avancés possèdent des secteurs qui se consacrent aux recherches visant à éclaircir les crimes les plus importants.

Punitions et peines

De même que la loi varie d'un territoire à l'autre, Il en va de même pour les punitions et les peines. Ce qui dans un endroit peut être sanctionné comme un délit mineur, peut ailleurs aller jusqu'à être considéré comme un terrible affront au pouvoir en place.

Les punitions les plus habituelles sont le cep, courant pour les larcins mineurs ou le langage inapproprié, et les coups de fouet en public. La prison est réservée aux délits ayant une certaine portée, comme le vol ou la contrebande. Il est important de souligner que la prison n'est pas vue comme un acte de rédemption et ne tente pas de réintégrer le prisonnier à la société ; il ne s'agit que d'une punition qui vise à décourager les gens de commettre plus de crimes. La privation de liberté est généralement accompagnée de travaux forcés, obligeant les captifs à gagner leur pain. Il y a longtemps qu'Abel a interdit la torture physique, mais il y a encore des pays, comme le Stygia ou le Togarini, qui continuent de l'utiliser comme punition. Finalement, la condamnation à mort n'est appliquée à la suite de délits très sérieux, tels que la haute trahison, l'assassinat ou les crimes de la plus haute gravité.

En règle générale, toutes les fautes entraînent aussi une amende pécuniaire, quelle que soit sa nature. Ainsi, une personne condamnée à la prison peut se voir obligée à payer de fortes sanctions économiques tant au tribunal qu'aux victimes de ses actes.

Loi ecclésiastique

L'Église chrétienne possède ses propres lois et tribunaux qui agissent parallèlement à la loi gouvernementale. Si une personne enfreint une loi ecclésiastique, l'Église peut le poursuivre pour son propre compte ou demander aux autorités officielles qu'elles l'arrêtent. Habituellement, la loi ecclésiastique est plus permissive et légère que la laïque, mais les punitions sont bien plus terribles, car elles n'envisagent en aucun cas la prison. Les peines peuvent entraîner d'horribles conséquences, comme d'être lapidé, fouetté ou d'autres choses encore pires. La section de l'Inquisition est particulièrement connue car elle juge les sorciers, dont la punition la plus habituelle est la mort sur le bûcher.

DIVERTISSEMENT ET AMUSEMENT

Les gens ont besoin de s'amuser pour vivre et Gaïa ne déroge en rien à cela. Toutes les principautés sans exception ont leurs manières particulières de passer le temps, des façons de s'échapper du train-train quotidien et de donner un peu de couleur à la vie. Malgré les grandes différences culturelles existant entre les divers territoires, certaines traditions sont partagées par tous lorsqu'il s'agit de se divertir. En fin de compte, l'amusement est quelque chose d'universel, où que vivent les gens.

Diversions pour les classes privilégiées

Il est courant que les personnes riches profitent de divertissements raffinés propres à leur condition sociale. Leur capacité économique supérieure leur permet de dépenser des sommes d'argent élevées pour leurs passe-temps, tout cela du moment qu'ils donnent un peu de piment à leur vie et prouvent qu'ils sont au-dessus du commun.

Les endroits comme l'opéra et le théâtre sont très visités par la noblesse et la bourgeoisie, où le luxe est au niveau des exigences des privilégiés. Les maisons d'opéra ou de représentations théâtrales ne regardent pas à la dépense pour satisfaire leur public difficile, et investissent de grandes sommes pour la mise en scène, la garde-robe et toute chose pouvant accroître la qualité de ce qu'ils offrent à leurs spectateurs.

D'autres endroits très fréquentés par les classes aisées sont les musées et les expositions d'art, où ils peuvent observer le talent d'artistes de renom et s'étonner des merveilles venues de toutes parts.

De même, les jardins zoologiques sont aussi un lieu de prédilection, particulièrement pour les femmes et les enfants.

La chasse est l'un des autres favoris indiscutables, surtout chez les jeunes à la recherche d'émotions fortes. Contrairement aux simples chasseurs locaux, la plupart des nobles et des bourgeois vont dans des réserves de chasse privées, clubs extrêmement exclusifs où ils peuvent poursuivre des animaux exotiques amenés des quatre coins du monde. Ce penchant est très populaire dans certaines principautés très raffinées comme le Gabriel, où il est habituel d'effectuer des voyages jusque dans des « endroits sauvages » comme le Nanwe ou le Goldar pour trouver les meilleures proies et s'en vanter ensuite devant les amis. Inutile de dire qu'ils sont généralement accompagnés de professionnels qui les aident et veillent à leur sécurité.

Cependant, de toutes les diversions des classes privilégiées, aucune n'atteint même de loin la popularité des bals et des dîners mondains. Il s'agit de grandes réunions de haut lignage que différentes familles organisent périodiquement. Leurs raisons peuvent être très variées, de la présentation en société de quelqu'un de nouveau à la célébration d'un quelconque type de festivité. Les nobles y bavardent, y dansent et s'y amusent, de même qu'ils font affaire ou y prennent des décisions importantes. Il y a des gens qui se préparent des semaines durant afin de respecter correctement l'étiquette ou se distinguer au bal.

L'île de Paradis Paradis mérite une attention spéciale, car bien que de création récente, les attractions qu'elle offre ont réussi à devenir terriblement populaires dans tous les pays de Gaïa. Il est vrai que des parcs concurrents n'ont pas tardé à apparaître, mais jusqu'à présent aucun ne s'approche ne serait-ce qu'un peu de la qualité et du spectaculaire de Paradis Paradis.



Illustration Loïs NCT

Un bal de la haute société du Gabriel

Diversions pour les classes basses

Contrairement aux gens fortunés, les classes basses n'ont pas accès à des divertissements très raffinés, mais naturellement l'ennui et l'imagination de certains d'entre eux font qu'ils ont un répertoire presque aussi varié. D'habitude, ces personnes se distraient en assistant aux spectacles de rue que les troubadours et artistes ambulants présentent chaque jour. Tous les gros bourgs et les quartiers des villes importantes possèdent généralement une rue remplie de comédiens et d'acteurs prêts à amuser la plèbe en échange de quelques pièces. Des jeux avec des animaux, du jonglage ou des représentations publiques sont les diversions les plus courantes pour échapper à la routine. Ce goût fait que divers cirques itinérants, toujours plus nombreux, rendent de temps en temps visite aux villes en annonçant leur arrivée avec fracas. Pour une simple pièce d'argent ou même une quantité moindre, un individu et sa famille peuvent se sentir au sommet du monde en regardant un spectacle qui pour eux est unique.

Les bars et les tavernes constituent d'autres endroits de divertissements plus communs où vont se reposer de nombreux travailleurs une fois leur journée finie. Prendre un peu de vin ou de bière tandis qu'un musicien ou un chanteur égaye l'ambiance est une scène traditionnelle dans n'importe quel endroit du monde. Il faut bien entendu signaler l'importance des festivités et des kermesses que les gens attendent avec impatience et grand intérêt. Le peuple profite pleinement de tels évènements, car ils offrent une occasion de danser, de manger et de bien s'amuser, laissant tout autre problème de côté.

Mais on ne peut non plus oublier qu'il existe des divertissements beaucoup plus sauvages dans les lieux les plus cachés de Gaïa. Dans des endroits comme le Goldar ou le Haufman, il y a des arènes de combat ou les lutteurs s'affrontent entre eux ou bien contre des bêtes sauvages pour le plaisir du public. Durant de tels spectacles, le sang et la vie humaine peuvent être monnaie d'échange dans les paris.

Musique

La musique est un élément d'importance considérable dans la majorité des cultures et des sociétés. Sur Gaïa, chaque pays possède généralement une tradition musicale enracinée, avec ses propres styles et tendances. Sans aller plus loin, les régions du nord sont connues pour la force tonitruante de leurs chansons, les îles orientales pour leur style lent et raffiné, et les territoires occidentaux pour leur sonorité variée. Cependant, Gaïa a connu durant les derniers siècles une véritable floraison musicale, très semblable à celle atteinte en culture et en technologie. De nombreux styles nouveaux sont donc apparus, comme le jazz, le flamenco, le blues et même une version archaïque de la musique pop. De la même façon, tentant de suivre les avancées des nouvelles sortes de musiques, il existe un tas d'instruments inhabituels, dont certains sont extrêmement modernes, tels que les pianos, les saxophones, les orgues et même les batteries.

La récente figure des idoles de la musique mérite une attention spéciale, car depuis moins de trente ans elle a commencé à apparaître avec une force imparable. Il s'agit de chanteurs ou de groupes qui reçoivent une forte promotion et publicité de la part d'intérêts privés. Il s'agit généralement de jeunes filles particulièrement attirantes ou de jeunes garçons à l'air rebelle qui emploient les styles musicaux les plus innovateurs. La célébrité de certains a fait le tour de Gaïa, et les gens les suivent avec ferveur.

Actuellement, la révélation du moment est la mystérieuse chanteuse Andiel, une superbe jeune femme dont la voix captive tous ceux qui l'écoutent. En réalité, elle a obtenu ce talent du docteur Schwarzwald, qui a accompli le rêve de la jeune fille : devenir une chanteuse célèbre.

Festivités

S'il y a bien quelque chose qui n'est jamais de trop sur Gaïa, ce sont les réjouissances et les festivités. Des recoins éloignés du Baho au cœur même d'Abel, il existe une multitude de célébrations, tant à caractère religieux que culturel. Beaucoup sont nées en souvenir de grands évènements, tandis que d'autres ne sont que des fêtes « fictives » créées par intérêt économique pour vendre des produits. Chaque pays possède approximativement vingt ou trente festivités annuelles, sans compter celles que chaque ville ou village peut célébrer indépendamment. Vous trouverez ci-dessous une liste de certaines des plus connues et qui ont le plus d'incidence dans le monde.

Jour des Cieux Infinis

15 avril *(Stygia)*

Cette fête stygienne est consacrée au dieu Amenhotep et sa célébration est centrée sur les rois-pharaons qui sont ses descendants. Des centaines de pèlerins se dirigent vers la capitale pour fêter un immense festival, tandis que le roi-pharaon reçoit les cadeaux les plus ostentatoires des nobles qui s'efforcent de lui plaire.

Magatama Matsuri

13 août *(Varja)*

Ce jour est célébré d'une manière très différente dans les deux empires Varja, car il commémore l'appropriation des pierres d'Alma par le Lannet. Celui-ci le fête comme un jour d'exaltation de l'esprit national, au moyen de banquets, de musique et de compétitions au cours desquelles les samouraïs s'affrontent les uns les autres, prouvant leur habileté face à leurs seigneurs. Au Shivat, au contraire, c'est un jour de mélancolie, de méditation et de prières, car on dit que c'est le moment de l'année où les esprits d'Ashura sont le plus près du monde. Les gens vont aux temples et font des offrandes, essayant d'éviter d'ouvrir des conflits qui puissent attirer les engeances de la guerre.

Semaine des Dons

Première semaine d'avril *(Salazar)*

Une fois par an, les nomades de Salazar se réunissent pendant une semaine pour commercer et se partager les secteurs du désert. Habituellement, on y fête tous les mariages et des festivités variées ont lieu, comprenant danses et autres compétitions.

Imperus Magnus

16 septembre *(Sacro-saint Empire, Alliance Azur, États Épiscopaux)*

C'est probablement la fête laïque la plus importante de Gaïa. Elle célèbre le jour où fut fondé le Sacro-saint Empire. C'est partout une date de grandes réjouissances, car on commémore la fin d'une période sombre. Elle a actuellement perdu sa signification dans de nombreux pays éloignés du cœur de l'Empire, mais n'en continue pas moins d'être fêtée comme il se doit. En Abel, c'est la plus grande des festivités, et Archange se remplit de visiteurs pour un spectacle sans égal.

Lacryma

9 juin *(Sacro-saint Empire, Alliance Azur, États Épiscopaux)*

Le 9 juin est un jour sombre et triste, où l'on commémore la mort de Zhorne Giovanni, le fondateur du Sacro-saint Empire. Il existe dans de nombreux endroits la coutume de faire sonner pendant toute la matinée les cloches de toutes les églises et de remplir les maisons de bougies.

Festival d'Ayakashi

Première semaine d'août *(Varja, Phaïon)*

Il s'agit d'une festivité qui commémore les défunts. Les familles allument de petites lampes et les laissent en mer pour guider leurs esprits vers l'au-delà.

Velhazzar

Première nuit de pleine lune d'avril *(Terres d'Al Enneth)*

L'« instant destiné » rappelle la date à laquelle El Eyad reçut les révélations de Jihamath. C'est une époque de prière et de méditation, lors de laquelle chacun des croyants doit réfléchir sur le chemin qu'il a choisi dans sa vie. La nuit est consacrée à de grandes célébrations, avec des danses et des réjouissances.

Solstice d'Hiver

21 décembre *(Gaïa)*

Appelée fête du miroir ou bien obscurité perpétuelle, cette date annonce la nuit la plus longue de l'année. En fonction de chaque culture, elle peut être célébrée dans la joie et les festivités, ou avec respect et crainte. Dans le nord, on pense que c'est le seul moment où les dieux dorment et ou l'obscurité menace le monde, tandis que dans les régions plus proches de l'Empire existe la tradition consistant à se déguiser et à lancer des feux d'artifice.

Solstice d'Ete

21 juin *(Gaïa)*

Jour le plus long de l'année, cette fête est célébrée sur tout Gaïa de manières très différentes. Dans de nombreux endroits, de grands feux sont allumés et les gens dansent autour, car on dit que cela purifie l'âme et protège des démons. Dans certaines cultures, cette date est appelée le Jour de la Porte, et l'on croit que la membrane qui sépare le monde réel de celui des esprits est alors plus fragile.

Equinoxe de Printemps

21 mars *(Gaïa)*

C'est une fête mineure qui acclame l'arrivée du printemps. C'est le jour des couples et des amants, où les déclarations d'amour et les mariages sont les plus fréquents. Depuis quelques années, l'entreprise Providence a commencé à promouvoir la coutume qui veut que, pendant l'équinoxe, on doive faire un cadeau à la personne aimée. Curieusement, elle a été rapidement acceptée et s'est transformée en habitude très répandue, surtout dans l'Empire et sur Varja.

Equinoxe d'Automne

23 septembre *(Gaïa)*

Le fameux jour de la récolte est fêté par presque tous les paysans de Gaïa, qui ont pour coutume de rendre grâce pour leur dur labeur tout au long de l'année. On organise de grandes kermesses, comprenant bien sûr danses et boissons. Ce sont principalement des festivités champêtres qui n'ont pas trop de répercussions sur les grandes villes.

Sanctus

7 avril *(États chrétiens)*

Jour de deuil et de pleurs pour les croyants de l'Église chrétienne, Sanctus est la date où le Messie mourut sur les murailles de Salomon. Bien que chaque pays ait ses propres traditions, les processions et les messes saintes sont habituelles, en souvenir du Christ.

Fete des Ames

18 février *(Moth)*

Fête profane d'origine inconnue, son but est d'expulser les mauvais esprits et de se protéger des malédictions. Les gens sortent dans la rue et jettent du sel partout, en laissant un petit tas devant chaque porte.

Weihnacht

24 et 25 décembre *(États chrétiens)*

Appelée « nuit de la bénédiction », c'est l'une des principales festivités chrétiennes, qui commémore l'apparition du Messie dans le monde. On la fête par de grandes réjouissances et il est habituel de se réunir en famille et de s'offrir des cadeaux.

Nouvel An

31 décembre *(Gaïa)*

Presque toutes les cultures qui utilisent le calendrier d'Aveh fêtent la fin de l'année la nuit du 31 décembre. Ce jour-là, on ne travaille pas et les gens se réunissent d'abord pour dîner en famille avant de sortir faire la fête à l'instant où minuit sonne.

Éden

S'il existe quelque chose qui éveille réellement l'intérêt de presque tous les peuples et cultures de Gaïa, c'est leur goût commun pour l'Éden. Il s'agit d'un sport de masse qui attire l'attention de centaines de milliers de personnes du monde entier et qui a réussi à devenir un véritable phénomène social. Son origine est très ancienne et, pour ce que l'on en sait, on y jouait avant même l'arrivée du Messie. Certains historiens soutiennent même la théorie qu'il n'a peut-être même pas été créé par les hommes, quoique bien sûr tout le monde le nie.

Les règles de l'Éden confrontent deux équipes de six personnes dont l'objectif est d'introduire un lourd ballon dans les buts du rival. On y joue dans un stade rond, clôt par de hauts murs et plein de colonnes de quatre à cinq mètres de haut. La boule peut être frappée avec les poings, les pieds, les coudes ou la tête, et elle est libre de rebondir entre les colonnes ou les murs. D'ailleurs, nombre des meilleures passes et coups se font en profitant de tels rebonds.

Le sport permet un dur contact physique, ce qui inclut non seulement des chocs, mais aussi des coups de poing et de pied au rival. Aucun affrontement ne peut cependant durer plus de trois secondes ou, ce qui revient au même, une seule passe de coups. Ensuite, il est obligatoire d'attendre trente secondes avant de lancer une nouvelle attaque. Une autre possibilité consiste à utiliser la boule pour frapper vos adversaires car, bien qu'elle soit principalement constituée de cuir, elle est suffisamment lourde et dure pour faire vraiment mal.

Une partie dure quatre sets de quinze minutes chacun, entre lesquels a lieu une brève pause afin que les joueurs récupèrent. Pour s'assurer que les règles sont correctement respectées, les matches officiels ont quatre arbitres qui surveillent les fautes et contrôlent la durée des chocs.

En règle générale, les parties se jouent au niveau du sol, mais les meilleurs joueurs peuvent arriver à disputer des moments de la rencontre en sautant sur les colonnes du stade. Cela est dû au fait que, grâce à la popularité du sport, il y a des milliers de joueurs sur Gaïa, parmi lesquels existe un minuscule pourcentage qui ont même développé des compétences du Ki qu'ils appliquent à petite échelle durant les matchs. Par conséquent, les grandes étoiles sont même capables de faire des bonds prodigieux, de se déplacer à vitesse surhumaine et d'extérioriser leur énergie physique vers le ballon afin de donner plus de puissance à leur tir. À cause de leur côté incroyablement spectaculaire, il n'est pas surprenant que les gens acclament de telles rencontres et considèrent les compétences de leurs idoles comme de simples talents de jeu.

On joue à l'Éden dans la plupart des pays et principautés de Gaïa. Les plus avancés culturellement, comme Abel, le Phaïon ou le Togarini, possèdent leurs propres ligues, tandis que dans d'autres lieux plus sauvages, comme le Goldar ou le Haufman, on joue principalement pour le plaisir. Certains joueurs professionnels ont réussi à gagner célébrité et reconnaissance au niveau mondial et gagnent actuellement des sommes d'argent exorbitantes pour être dans une équipe. Il s'agit d'un sport mixte, et il existe également des joueuses d'élite dans les ligues, bien que ce ne soit pas très courant.

La tradition veut que, tous les cinq ans, on joue une coupe du monde qui regroupe les sélections de tous les pays du monde. La suivante était fixée pour le début de l'année prochaine au Lucrecio, bien que vu la situation dans laquelle se trouve actuellement l'Empire, personne ne sait avec certitude si l'on finira par la jouer ou non. De toute manière, tant les pays ayant des affinités avec Abel que ceux qui constituent l'Alliance tentent de renforcer au maximum leurs équipes, car si la compétition a lieu, aucun ne souhaiterait perdre la rencontre, à cause de l'impact social que cela aurait.

Les deux dernières coupes du monde ont été gagnées par le Phaïon Eien Seimon, et son équipe est considérée comme l'une des meilleures (voire la meilleure) de tout Gaïa. Ironiquement, ils sont arrivés les deux fois en finale en affrontant le Shivat, qu'ils ont vaincu par une courte marge.

TOUT UN MONDE FACE À VOUS...

Même à présent, nous n'avons fait que brosser une petite partie de ce que Gaïa vous offre, mais vous ne devez pas oublier que, avant tout, ce monde est né dans le but de servir de décor à vos parties. Il y a donc de nombreux éléments à prendre en compte, que vous soyez ou non le Meneur de Jeu. D'abord, il est très important de déterminer le style de jeu que vous voulez vivre avec vos personnages. En fonction de vos préférences, vous pouvez alterner entre le mystère, l'horreur et les intrigues politiques, ou bien l'action débridée et d'épiques confrontations surnaturelles. C'est tout cela et bien plus encore que vous pouvez trouver dans le monde qui s'offre à vous.

Si vous aimez les parties à l'ambiance sombre et terrifiante, vous devez simplement vous souvenir que le surnaturel est une force oubliée de l'homme, de simples contes de fées qui se racontent autour du feu. Cependant, de ténébreuses entités se mêlent à nous, et des horreurs sans nom des reposent, en sommeil, dans l'attente de se révéler à l'humanité. Dans ces cas-là, vous avez à votre disposition des endroits comme le Moth, où les ténèbres guettent à chaque coin de rue, même si n'importe quel emplacement du monde civilisé peut vous servir. Dans la mesure du possible, il sera important de baigner le monde dans une certaine atmosphère de normalité. Il ne faut pas non plus oublier les grandes possibilités d'intrigues politiques qui vous sont offertes. Dans la situation actuelle de Gaïa, où le Sacro-saint Empire a perdu presque toute son influence, nous nous trouvons au bord de plusieurs guerres que tous veulent éviter. Aujourd'hui plus que jamais, l'espionnage et les intrigues sont vitaux pour l'avenir du monde. Dans ces cas-là, n'importe quelle puissance ayant des intérêts dans les conflits est une scène appropriée. Mais par-dessus tout, rappelez-vous que Gaïa regorge de dangers et de menaces surnaturelles qui vous permettront d'expérimenter les rencontres les plus palpitantes et les plus épiques. N'oubliez jamais que les personnages sont des individus spéciaux et que, en de nombreuses occasions, eux seuls seront capables d'affronter les terribles menaces planant sur le destin de l'homme.

Quand vous jouerez à Gaïa, vous pourrez choisir l'un de tous ces styles, en mélanger plusieurs à la fois ou simplement en inventer de nouveaux. En fin de compte, comme nous ne nous lassons pas de le répéter, le monde est entre vos mains.

LES PERSONNAGES SUR GAÏA

En règle générale, les simples aventuriers, au sens strict du mot, ne sont pas très courants sur Gaïa. Il est vrai qu'il existe une infinité d'individus quittant leur maison à la recherche d'émotions, mais il est rare qu'ils constituent des groupes pour « partir à l'aventure ». Il est logique que chaque personnage ait ses propres motivations, ses raisons uniques pour s'embarquer vers ce qui l'attend (chose qui, probablement, ne sera pas rien). Souvent, tout commencera car il assistera ou participera à un évènement qui changera sa vie. Il se peut que, après avoir observé quelque chose qui pour lui n'a pas sa place dans le monde, il se voit dans la nécessité de découvrir la vérité qui se cache derrière ce dont il a été témoin. Au contraire, il est possible qu'il commence ses aventures avec un but précis, comme rechercher quelqu'un qui lui est cher ou se venger de celui qui lui a arraché ce qui lui importait le plus dans la vie. Qui sait, peut-être tente-t-il simplement d'échapper à un passé qu'il n'a pas réussit à laisser en arrière. Quoi qu'il en soit, il est important de souligner que la plupart des personnages ont généralement quelque chose de spécial dans leur histoire qui les rend différent des autres.

Mais alors... à quoi se consacreront exactement les personnages dans Gaïa ? En premier lieu, la plus traditionnelle des fonctions qu'ils pourront incarner est habituellement celle de mercenaire ou d'enquêteur, c'est-à-dire des gens qui travaillent à la demande pour d'autres en échange d'une quelconque forme de paiement. D'autres fois, ils seront proches des idéaux ou des intérêts d'une organisation, comme l'Ordre de Magus ou Soleil Noir, et il est même possible qu'ils travaillent activement pour elle (même si eux-mêmes ne le savent pas). Néanmoins, le plus important est que, dans un futur proche, tous trouveront quelque chose qui orientera leur vie vers un objectif concret, une motivation qui finira par les mêler à une histoire qui en ce moment les dépasse.

UN MONDE DE SECRETS

Même à présent, tous les secrets de Gaïa n'ont pas été révélés. Peu à peu, avec chacun des livres d'univers, de nouveaux éléments du monde seront découverts, montrant une partie parte de l'immense trame de ce qui est arrivé en réalité... et continue d'arriver. Que voulait réellement Rah ? Qu'a mis en marche Eljared ? Quelles seront les conséquences de la Rupture des Cieux ?

Naturellement, si vous avez déjà lu le livre de base d'Anima vous aurez beaucoup de réponses, mais aussi beaucoup plus de questions. Nous espérons que, avec le temps, de nouveaux détails apparaissent peu à peu, vous permettant d'ajouter des éléments inédits et amusants à vos parties.

Chapitre 2
Histoire et Chronologie

Ceux qui ne connaissent pas leur histoire sont condamnés à la répéter.

Keith Khaiel Sith

Pourquoi oublions-nous ?

À chaque fois que je commence à raconter cette histoire, notre histoire, cette question revient toujours dans mon esprit. Et même aujourd'hui, aux portes d'un nouveau millénaire, je reste incapable d'y répondre.

Nous perdîmes tout. En un instant, ce qui était nôtre nous fut arraché, nous plongeant dans les ténèbres de notre propre connaissance. Telles des larmes oubliées dans l'immensité de l'histoire, nous avançons sur un chemin incertain, ignorant notre condition, tandis que s'écroule le monde que nous avions créé.

Fut-ce notre damnation ?

Ou notre salut ?

L'ère du Chaos

Du point de vue de l'homme, tout ce qui concerne l'histoire précédant l'avènement du Christ est quelque peu confus et imprécis. L'Église et Tol Rauko, principalement, s'en sont occupés en cachant ou en détruisant les informations qu'ils ne souhaitaient pas voir connues. Malgré tout, que ce soit par tradition orale ou grâce au travail minutieux et secret de certains historiens, on conserve encore quelques fragments des époques passées.

Le début de la longue période connue sous le nom d'Ère du Chaos a des origines incertaines. Même si la plupart des sources fixent son commencement comme conséquence d'un conflit apocalyptique, généralement appelée Guerre de l'Obscurité, il n'existe que de rares témoignages sur quelque chose remontant à plus de dix mille ans avant l'arrivée du Messie. Nous pouvons seulement assurer que ce cycle fut extrêmement long, et vit la naissance et la chute de grands empires. D'ailleurs, nombre des cultures existant aujourd'hui sur Gaïa germèrent pendant ces siècles-là.

Faisant honneur à son nom, ce fut un âge chaotique, rempli tant de merveilles inexplicables que d'horreurs. Durant cette période, l'homme cheminait de conserve avec des êtres qui ne sont plus considérés aujourd'hui que comme des contes de fées. Chaque peuple forgea ses propres légendes sur la fin de cette ère, comme les mythes du Holst dans les déserts du nord, les révélations d'El Eyad dans les sables ardents des déserts, ou la disparition de l'Empereur Éternel dans la lointaine Varja.

Celles-ci sont, cependant, des histoires pour une autre occasion.

L'arrivée

Ce fut alors qu'apparut, en ces temps de confusion et de chaos, quelqu'un qui changea tout. De l'obscurité de notre propre histoire surgit un jeune homme qui nous montrerait un nouveau destin dont nous n'aurions jamais rêvé ; un simple enfant qui, avec le temps, ferait trembler les piliers du monde eux même. Il était d'origine humble, et pourtant même les plus grands rois et empereurs finiraient par s'incliner devant lui. On lui donne aujourd'hui de nombreux noms, tels que l'Éclairé, le Roi des Rois ou le Fils de Dieu, mais le premier sous lequel il fut connu était Abel.

Bien qu'il existe d'innombrables controverses ecclésiastiques sur son enfance, qui reste plongée dans le mystère, la première nouvelle que l'on eut de lui sur Gaïa fut dans un petit village de la région actuellement connue comme le Domaine. À cette époque, tout le territoire se trouvait pris dans de continuels conflits armés où plusieurs seigneurs se disputaient généralement le contrôle de villes et villages. Ce jour-là, le bourg de Netzath subissait l'attaque d'une petite compagnie militaire dont les seules intentions étaient de piller le village et de le soumettre. Abel apparut en plein assaut, cheminant lentement vers l'orgueilleux capitaine des soldats. Personne ne leva les armes sur lui ; ils en furent incapables. Une fois devant le guerrier, l'enfant, qui devait avoir à peine plus de dix ans, sourit calmement. « Aujourd'hui commence une nouvelle ère » seraient les premières paroles qu'on l'entendrait dire et grâce auxquelles il passerait à la postérité. Il parla ensuite avec l'innocence d'un enfant et la sagesse d'un vieillard, et aucun des assistant ne put s'empêcher de l'écouter.

Saisi et découvrant que le petit n'était rien de plus qu'un vagabond errant, le capitaine décida de le suivre n'importe où même jusque dans les profondeurs de l'enfer. Cet homme serait le premier de ses disciples et, le moment venu, également le premier des ses douze apôtres : Pietro Giovanni.

Abel voyagea d'un lieu à l'autre, portant partout avec lui ses paroles. Où qu'il allât, les gens abandonnaient leurs conflits en quête d'objectifs communs, suivant les enseignements d'un Dieu inconnu jusqu'alors, un Dieu de toutes choses qui nous concédait le pouvoir sur la vie et la mort.

Ni la magie ni le surnaturel n'avaient place dans sa philosophie, car ils étaient considérés comme les coupables de tous les maux soufferts jusqu'à présent par l'humanité. Si l'homme cherchait le salut, il devait retourner à ses origines, avant que des forces étrangères n'envahissent sa vie. De cette manière, sorciers, esprits et autres créatures surnaturelles virent avec inquiétude comment un credo qui les rejetait se dressait avec une force qu'ils n'auraient jamais imaginée. Pour cette raison, lorsqu'il venait d'avoir seize ans, certains de ses détracteurs décidèrent d'en finir avec les tracas que leur causait Abel, profitant du fait qu'il s'apprêtait à prêcher face à un grand nombre de gens dans la cité d'Ilion. L'attaque fut orchestrée par l'Ordre de Yehudah, une puissance convaincue que ceux auxquels le Don avait été accordé était les gouvernants légitimes du monde. Leur objectif n'était pas seulement la mort d'Abel ils comptaient également causer une forte secousse



Illustration Wen Yu Li

qui montrerait à tous où résidait le véritable pouvoir. Cependant, les seigneurs sorciers n'auraient jamais pu imaginer ce qui allait arriver. Cette nuit-là, Abel allait nous enseigner que Dieu n'apportait pas qu'amour et miséricorde, mais aussi juste châtiment et vengeance. Quand les archimages se manifestèrent devant la foule et commencèrent leur brutale démonstration de force, le jeune homme ramassa au sol une épée appartenant à un soldat tombé et avança vers les sorciers, les larmes aux yeux.

Les pauvres. D'une certaine manière, il ressentit de la pitié envers eux.

Ils ne comprirent jamais ce qu'ils affrontaient.

Les Guerres de la Croix

Après ces évènements, l'attitude passive d'Abel changea. Il réunit ses partisans les plus proches, auxquels il donna le titre d'apôtres, et leur expliqua que le moment était venu de changer pour toujours l'ordre du monde. C'est ainsi qu'il entreprit une croisade vers l'unification, réunissant tout le monde sous un seul drapeau, un unique rêve et un même ciel.

Ainsi commencèrent les Guerres de la Croix.

Des royaumes et des nations entières se mirent à ses pieds, seigneurs de la guerre et empereurs rendirent les armes et cédèrent leur couronne avec plaisir, tous fascinés par l'éblouissante figure d'Abel. Et ceux qui ne le firent pas furent soumis par la force d'une armée qui avançait, mue par la vigueur de la foi. Parfois, les monarques qui n'étaient pas disposés à suivre ses préceptes devaient faire face à de grandes rébellions chez leurs propres sujets, qui se soulevaient contre eux en suivant les enseignements du sauveur. Au fil des ans, Abel continua de poursuivre son rêve, unissant toutes les nations de l'humanité. Seul l'Empire de Salomon, autrefois la plus grande puissance de l'homme, refusa de céder et parvint à résister à l'avancée de l'élu des cieux, qui l'ignora en faveur d'autres territoires.

À ce moment-là, les divinités connues aujourd'hui sous le nom de Fausses Idoles considérèrent avec mépris l'unification religieuse, et une partie d'entre elles décidèrent de jouer un rôle actif dans cette affaire. Aux portes du Pic du Monde, Abel affronta en personne Fenrisulf, un dieu vivant qui s'était manifesté dans le monde dans la plénitude de ses pouvoirs. La tradition et l'Église ont appelé cette entité « La Grande Bête », ce qui n'était peut-être pas totalement inapproprié. Contre toute attente, Abel la détruisit, faisant couler de ses propres mains le sang d'un dieu. En cet instant, Saulo, grand prêtre des Fausses Idoles, prit le sang de Fenrisulf et marqua d'une croix le front d'Abel. On lui donnerait ainsi le nom de Christ, ce qui veut dire l'Oint, et à partir de ce moment tous comprendraient qu'il était le fils de Dieu en personne.

Après cet acte de pouvoir, le monde se rendit compte que l'homme se trouvait à nouveau dans une période d'apogée et, pour la première fois depuis longtemps, l'humanité attira de nouveau toute l'attention des autres races. Des ambassadeurs de diverses cultures tentèrent d'établir le contact avec le Christ mais les hommes, pour toute réponse, fermèrent leurs frontières, s'écartant de quiconque n'était pas comme eux. L'empire de Sylvanus accepta à contrecœur, car il ne souhaitait pas entrer en conflit ouvertement, et les tribus jayans qui se trouvaient en territoire humain furent expulsées de force. Le reste des races, ethnies et cultures fit peu à peu de même, oubliant l'homme et ses affaires. Seul le peuple des ombres représenta une véritable menace. Bien qu'ils eussent à peine une fraction du pouvoir dont ils avaient disposé, les Duk´zarists étaient une puissance que les hommes pouvaient difficilement affronter. Dans leur orgueil, jamais ils ne permettraient qu'on leur bloque nulle part le passage.

Mais, une fois de plus, le Christ fit quelque chose que personne n'aurait pu imaginer. Il entra totalement seul dans Khronos, la capitale flottante des Duk´zarists, où nul homme n'avait jamais mis les pieds sans y être invité. À la surprise de tous, il s'avança jusqu'aux portes mêmes du palais et exigea de voir l'impératrice Phometeum Noah. Cette audace éveilla la curiosité de la dame de Khronos, qui accepta de recevoir le Messie. Certains disent que, lorsqu'elle se retrouva avec le Christ, l'impératrice obscure vit derrière lui l'ombre de Dieu et eut peur. Quant à moi je pense qu'en réalité, elle se sentit aussi fascinée par son magnétisme que tous ceux qui l'avaient connu jusqu'alors, et décida de donner à l'humanité une chance de montrer quelles étaient ses limites.

Quelle qu'en soit la raison, elle consentit à ne pas intervenir dans les affaires de l'homme et le Christ revint auprès de ses disciples, disposé à achever le Royaume des Cieux. Il avait alors vingt-huit ans.

Il n'en aurait pas un de plus.

Le Royaume des Cieux

Après avoir consolidé ses frontières au nord, au sud et à l'est, l'attention du Christ et de ses apôtres se concentra sur le Salomon en déclin. Il était à l'époque gouverné par l'empereur Romulus, connu pour son comportement despotique et sa cruauté. Il avait montré ouvertement son rejet des doctrines du Messie, appuyé par une grande partie de la plèbe, décadente et accrochée à de vieux rêves de grandeur. Pour toutes ces raisons, la campagne promettait d'être difficile, même si personne ne doutait du résultat final.

Avec moins de problèmes qu'ils ne s'y attendaient et en peu de temps, les armées du Messie parvinrent à atteindre les faubourgs de la capitale de Salomon, campant jusqu'à l'aube à quelques kilomètres seulement de ses murailles. Cette nuit-là, le Christ se réunit avec ses apôtres et dîna avec eux. Certains disent qu'ils le trouvèrent bizarre, et d'autres racontent qu'il annonça implicitement ce qui allait arriver, bien qu'à ce moment-là ils ne l'eussent pas compris. À la fin, il se réunit en privé avec Pietro puis avec Iscariote, un autre des partisans les plus proches. On ignore complètement quel fut le contenu des conversations en question mais, apparemment, Iscariote lui dit qu'il désirait lui montrer quelque chose. En silence, il le conduisit jusqu'à la Colline des Lamentations, où une garnison de Salomon l'attendait pour le capturer. Ce qui arriva à cet endroit donne lieu à de nombreuses spéculations, quoique la croyance la plus répandue veuille qu'il se soit laissé prendre sans opposer de résistance. On raconte qu'à ce moment-là, le Christ versa une dernière larme pour notre destin et qu'Iscariote l'embrassa sur la joue pour la sécher.

En paiement, Romulus remis au traître trente pièces de métal aussi sombres que le cœur des hommes. Gare à celui qui en posséderait une, car c'est sur elles que retombent nos péchés.

Le lendemain, on vit le Christ crucifié sur les murailles de Salomon, où il resta durant trois longues heures. Quand finalement il expira, les cieux ne s'ouvrirent pas et la terre ne trembla pas. Il ne plut pas du sang, il n'y eu pas non plus une minute de silence au firmament.

Mais le Christ était mort.

Angelus, la dernière et la plus puissante des armes conçues par l'Abel

LES ONZE ROYAUMES SAINTS

Contrairement à ce que Romulus et les dirigeants de Salomon pensaient, la mort du Messie n'en finit pas avec son rêve. Après la trahison d'Iscariote, les onze apôtres restants prirent la tête de l'armée et jetèrent bas en quelques heures les murailles de la ville, éliminant toute résistance. Il n'y eu aucun pardon pour ceux qui avaient torturé et exécuté leur seigneur. Là, sur les ruines de la capitale, les onze élevèrent le tombeau du Messie et se réunirent en ce qui resterait dans les mémoires comme le premier Concile Saint. Les Guerres de la Croix étaient terminées mais, à présent, sans la personne du Christ pour les guider, un avenir incertain planait sur eux. Même ainsi, le rêve pour lequel ils avaient vécu et lutté pendant une décennie pesait lourdement sur leur cœur, et ils s'efforcèrent de le mener à bien.

Les onze s'embarquèrent dans une longue discussion qui dura plusieurs jours ; finalement, exténués, ils durent se reposer. Cette nuit-là, ils rêvèrent du Messie qui leur expliqua que, à partir de cet instant, le destin de leur œuvre était entre leurs mains. Au réveil, ils décidèrent de diviser les territoires de l'homme en onze parties et d'endosser eux-mêmes le rôle de dirigeants. Ils seraient ainsi capables de poursuivre leur objectif et de maintenir la stabilité qu'ils avaient eue tant de mal à obtenir. Ce serait le début d'une nouvelle époque connue sous le nom d'ère des Royaumes Saints. Le monde commençait à changer et tout homme, femme ou enfant pouvait s'en rendre compte.

Trois ans plus tard, sur les ruines de Salomon, commença à s'édifier la cité vaticane d'Archange, dans le but d'en faire la capitale de l'humanité, tandis que les apôtres proclamaient dans leurs territoires respectifs la naissance des onze royaumes. Commença ainsi une longue période de splendeur, bien que certainement pas libérée de tout problème. Appliquant les principes doctrinaux du christianisme, l'usage du surnaturel fut interdit et l'on ferma les frontières avec les autres races de Gaïa, avec lesquelles l'homme cessa d'avoir la moindre relation. Absorbés par leurs propres affaires, les autres peuples ne donnèrent pas à cet acte l'importance qu'il avait en réalité. D'autre part, l'apôtre Thanos Shetep ne put mener à bien son objectif, car son obsession à se venger d'Iscariote lui fit abandonner son royaume. Le Kushistan se transforma de cette manière en un sérieux problème pour l'unité territoriale de l'homme, et il existait toujours une grande tension entre le peuple enneath et les Royaumes Saints du sud.

Au fil du temps, des années après la mort des apôtres originaux, les Royaumes Saints commencèrent à se distancer les uns des autres, et des frictions surgirent même entre eux. Ils finirent par se regrouper en quatre grands blocs qui avaient totalement oublié le but dans lequel ils avaient été créés. Avec une triste ironie, les grands rêves et idéaux du passé ne purent arrêter la nature de l'esprit humain.

Et ce fut alors, aux portes de l'indifférence, que le monde allait affronter son heure la plus sombre. Très bientôt, tout ce que nous connaissions allait finir par plonger dans la plus terrible des folies.

Car, parmi les ombres de notre propre histoire, s'était formé un douzième royaume de l'homme.

LA GUERRE DE DIEU

Rah Sith, le dernier descendant de l'apôtre Iscariote, avait créé en secret une puissance inconnue de toutes les forces de la planète, l'Empire de Judas. Comment réussit-il à le faire sans que personne ne s'en rende compte est un mystère, mais son pouvoir était absolu. Il possédait une partie de la technologie perdue de Salomon, qui lui donnait une supériorité complète sur le reste des nations. Autoproclamé Seigneur des Laissés-pour-compte, à ses côtés se levèrent tous ceux qui n'avaient pas leur place en ce monde tel qu'il était conçu à ce moment. Sorciers, convocateurs et une multitude d'êtres surnaturels s'unirent à lui, tous liés par l'idéal de changer Gaïa pour toujours. Cependant, ce ne furent pas les seules forces qu'il eut à sa disposition. Grâce à sa connaissance d'époques révolues, il créa au moyen de la manipulation génétique surnaturelle quantité de créatures, de nouvelles races engendrées dans le seul but de devenir ses armes, auxquelles s'uniraient des horreurs primordiales et de grandes bêtes. Il disposait d'une armée comme on n'en avait jamais vu, même durant la Guerre de l'Obscurité...

Cependant, son coup de maître consista à attirer jusqu'à la forteresse de Tol Rauko la jeune impératrice duk´zarist Ark Noah, fille de la défunte Phometeum, en annonçant faussement que sa technologie avait trouvé un remède à la faiblesse raciale de son peuple envers le métal. Une fois là-bas, il la fit prisonnière pour obliger les Duk´zarists à le soutenir dans le conflit.

Quand, le treize septembre de l'an 223, Rah se révéla au monde, personne n'était préparé à sa venue.

La première enclave qui tomba fut la cité d'Achéon, la plus grande métropole de son époque. Malgré ses grandes avancées techniques et ses puissantes défenses, la ville fut en moins d'une journée réduite en cendres ou presque. Quelques heures plus tard, les forces de Judas se déployèrent sur toutes les côtes de la mer Intérieure, créant une symphonie de destruction. Les Royaumes Saints, emmêlées dans des disputes mineures, furent incapables de répondre à l'attaque de manière appropriée et commencèrent à être dévastés l'un après l'autre. À trois reprises, on tenta de réunir des armées qui leur fissent face, mais tout fut inutile. Bientôt, les troupes de Rah diversifièrent leurs objectifs, attaquant également les puissances non humaines et les empires anciens avec une mortelle efficacité. Se rendant compte de la menace que représentait un tel acte pour le destin de tout Gaïa, les nations sylvaines, sous le commandement de l'empereur Taumiel Ul Del Sylvanus, décidèrent d'intervenir dans le conflit. Au début, ils offrirent leur aide aux royaumes saints restants, essayant de signer une alliance temporaire avec eux, mais ils reçurent un refus catégorique pour toute réponse. Malgré tout, voyant l'apogée des Duk´zarists, ils comprirent qu'eux mêmes ne tarderaient pas à être la cible de l'offensive et, incapables d'arrêter seuls l'avancée de Rah, ils cherchèrent l'appui des royaumes qui, dans l'antiquité, avaient combattu ensemble durant la Guerre de l'Obscurité. Le soulèvement des Sylvains provoqua un changement momentané dans la situation et, pour la première fois, les forces de Rah commencèrent à subir des défaites. Malgré tout, lorsque les citadelles duk´zarists commencèrent leurs attaques, il fut évident pour tous que le pouvoir des nations elfiques serait incapable d'arrêter l'avancée de Rah. Six mois seulement après le début de la Guerre de Dieu, Judas avait clairement montré quel serait le destin de Gaïa.

Mais, contre toute attente, surgit quelqu'un qui rendit l'espoir aux hommes. Zhorne Giovanni, le jeune héritier de la lignée de l'apôtre Pietro, se souleva contre Rah dans les territoires conquis. Ce qui débuta comme une simple révolte finit par devenir, en à peine quelques mois, la plus grande menace pour l'hégémonie de Judas. Ayant des dispositions naturelles pour le combat, un esprit brillant et un talent inné comme chef, il réussit à regrouper le reste des forces des Royaumes Saints en coordonnant une série d'attaques rapides et efficaces. Même ainsi, la supériorité absolue des forces de Rah restait palpable. Zhorne se mit donc en contact avec les nations elfiques et accepta la proposition offerte par Taumiel. Malgré la grande distance qui les séparait, ils réussirent à effectuer un véritable retournement dans la guerre en combinant leurs efforts. Judas commença à perdre du terrain et nombre de ses armées furent exterminées. Lorsque la citadelle flottante duk´zarist d'Ordos Xenos fut détruite, s'écrasant sur une partie des forces de Rah, tout Gaïa se rendit compte que le résultat du conflit n'était pas aussi décidé qu'on le croyait.

Illustration Wen Yu Li



Illustration Luis NCT

L'assaut des forces duk'zarists durant la Guerre de Dieu

L'arrivée de Rah et la Confrérie

Le paroxysme de la guerre, qui marquerait son premier tournant, fut la Bataille des Cendres, lorsque Rah, se rendant compte que ses armées étaient en train de reculer, quitta l'île de Tol Rauko pour en prendre personnellement la tête aux côtés de la Confrérie, ses agents les plus puissants. Face aux forces conjointes de plus de cinq millions d'hommes, de Sylvains et d'autres races commandées par Taumiel, le Seigneur de Judas et ses huit compagnons descendirent au milieu du champ de bataille. Les mots qu'il prononça quand il parla pour la première fois resteraient gravés dans l'histoire.

« C'est de votre faute. Vous avez causé votre propre chute. Ne le voyez-vous pas ? Tels des moutons, vous suivez fidèlement les desseins d'un destin qui ne vous appartient pas. Aveugles et enchaînés, vous avez même oublié ce qu'être humain signifie.

Préparez-vous. Le monde va changer, même si nous devons pour cela le teinter de sang. L'heure est venue que meurt le Dieu que, dans notre arrogance, nous avons créé à notre image. De nos mains, nous briserons les cieux. »

Il ordonna ensuite à ses troupes de se retirer, tandis que lui et la Confrérie avançaient en solitaire vers les troupes de Taumiel et des Royaumes Saints. Dans les seules premières minutes, les neuf avaient déjà exterminé un tiers des forces alliées...

Quand plus d'un tiers de ses armées avait été détruit, et voyant que ses adversaires étaient comme des dieux vivants face à ceux qui n'avaient aucune chance, le seigneur des nations elfiques ordonna la retraite. Ceci fut un coup plus dur que ce que personne ne pouvait soupçonner, car beaucoup commencèrent à considérer Rah plus comme une divinité que comme un homme. Après cette bataille, les membres de la Confrérie se séparèrent et prirent la tête de différentes forces de Judas, attaquant à l'unisson tous les recoins du monde.

Seul Zhorne et ses armées continuèrent de remporter des victoires, et tout le monde se rendit à l'évidence qu'il était la seule personne capable d'arrêter Rah. Percevant la menace que le jeune homme représentait pour lui et ses objectifs, le Seigneur de Judas ordonna aux huit membres de la Confrérie de le trouver et de le détruire à tout prix.

Après plusieurs affrontements qui furent sur le point de lui coûter la vie, Zhorne fut finalement intercepté, lors d'une réunion secrète avec Taumiel et d'autres chefs de l'alliance, par Karla Edil Sith, la fille adoptive de Rah et un membre de la Confrérie. Tous deux se lancèrent dans un terrible combat personnel, au cours duquel la jeune femme déchaîna plusieurs puissances contre lui. Au sommet de l'affrontement, Karla invoqua l'Aeon sombre Tawil At-U'mr, le Seigneur des Portes, essayant d'entraîner son opposant vers le néant infini. Mais en cet instant Keith Khaiel Sith, le chef de la Confrérie, qui avait observé la lutte en secret, profita de la situation pour tenter d'en finir avec les deux d'un seul coup, déchaînant un holocauste de pure destruction qui ne laissa aucune trace d'eux.

Durant les mois suivant, les forces de Judas, dirigées par Keith et le reste de la Confrérie, poursuivirent leur avancée avec une mortelle efficacité. Ils défirent bientôt complètement les succès obtenus par Zhorne Giovanni pendant la dernière année. Avec la plus grande partie du Vieux Continent en leur pouvoir, ils s'étendirent vers les terres au-delà de l'océan, atteignant d'abord Varja, puis Khalis et Lunaris, où ils poursuivirent leurs attaques. La faible alliance qui s'était élevée contre Rah commença de chanceler et l'empereur Taumiel se trouva incapable de faire autre chose que de résister comme il put. Peu à peu, l'espoir fut enseveli sous le terrible poids de la réalité crue.

De nouveau, le destin de Gaïa semblait scellé.

Mais beaucoup de sang devait encore être répandu...

La confrerie

Karla Edil Sith (Convocateur, ♀)

Fille adoptive de Rah, c'est probablement le seul être envers lequel le Seigneur de Judas montra quelque peu d'affection. Lors des évènements de la Guerre de Dieu, elle avait seulement quinze ans, mais son pouvoir était incommensurable. Elle possédait un don unique que personne ne fut capable de comprendre : contrairement à d'autres mortels, elle pouvait enchaîner des créatures à la Gnose élevée, liant même à son service des dieux mineurs. Toutes ses actions furent motivées par la tendresse et l'admiration qu'elle ressentait pour son père adoptif. Pendant la guerre, elle rencontra Zhorne et tout deux furent prisonniers à l'intérieur d'Yggdrasil. Bien que sa mission fût de le tuer, elle tomba amoureuse de lui (en réalité, le sentiment est quasi réciproque) et à eux deux ils réussissent à sortir de l'horloge par pure chance. Elle fut même sur le point de partir avec lui, mais sachant que lui aimait une amie d'enfance nommée Lucie, elle décida de retourner aux côtés de son père. Elle finit par décéder lors du même incident au cours duquel on pense que Keith trouva la mort, aidant de nouveau Zhorne à contrecarrer les plans de son demi-frère, mais pas sans dire avant à l'homme qu'elle aimait ce qu'elle ressentait pour lui.

Une fin tragique, à plus d'un titre.

Yukari Nozuel (Guerrier convocateur, ♀)

Yukari, un des membres les plus complexes de la Confrérie originelle, est la fille métisse d'un Daimah et de la kami Umetsuki Nozuel, une divinité élémentaire de l'eau extrêmement puissante, et elle-même la mère de Yagarema no Mikoto. Elle fut élevée par son père mortel jusqu'à l'âge de douze ans, moment où Umetseki essaya de les tuer tous les deux. Yukari survécu grâce au sacrifice de son père, développant une haine intense envers sa mère. Elle était tellement obsédée par l'idée de la détruire qu'elle se lia à Rah dans l'attente de trouver une occasion de le faire. Elle prit la tête des attaques contre Varja et, après une série d'affrontements épiques, elle atteignit son objectif grâce à l'intervention de Keith. Ayant une dette envers lui, elle l'aida à effectuer un étrange rituel, bien que son but soit inconnu.

La seule chose qui motivait son existence était la haine et, ayant accompli sa vengeance, elle se retrouva vide et flétrie. On ignore si elle réussit à survivre à l'holocauste provoqué par l'activation de la machine.

Demeter Stratos (Paladin noir, ♂)

Connue sous le nom de Seigneur des Dragons, Demeter était un chevalier qui suivit Rah car il croyait fermement en son idéal d'en finir avec toutes les religions et de changer le monde. C'est son paladin personnel et son homme de plus haute confiance (même si, en réalité, le Seigneur de Judas n'avait confiance en rien ni personne). Sa caractéristique essentielle était d'être spirituellement lié à un dragon antique, Zibrialraserun, par un Pacte, ce qui lui conférait une habileté sans égal au combat. Il entretint une relation à la fois de haine et d'amour avec Remiel, sa principale compagne lors des missions de la Confrérie. Il fut gravement blessé à la suite de la guerre, mais il survécu et entra en sommeil aux côtés de Zibrialraserun dans un lieu inconnu.

Millenium (Inconnu, ♀)

De tous les membres de la Confrérie, aucun ne fut plus énigmatique et mystérieux que cette femme. Personne ne sut exactement pourquoi elle s'était unie à Rah, ni quelle était la raison pour laquelle elle le servait. En théorie, ses pouvoirs étaient les plus faibles du groupe, mais à l'occasion elle faisait des choses qui échappaient à l'entendement de ses compagnons. On la soupçonne d'avoir eu un rapport avec l'étrange disparition de Keith, et il y eu même des rumeurs disant qu'elle avait autrefois influé sur la création de dieux au pouvoir plus ou moins grand. Avant l'activation de la machine, elle parla avec Rah et lui dit que, bien malgré elle, le moment où le monde changerait n'était apparemment pas encore venu. Peu après, elle disparut sans laisser de trace.

Étant donné que quelqu'un répondant au nom de Millenium a été au service d'Eljared dans la Nouvelle Confrérie, on la croit immortelle, bien que rien ne certifie qu'il s'agisse de la même personne.

Lemunia (Ombre, ♀)

Lemunia, La Main de la Mort, était un assassin légendaire qui descendait de la personnification d'un Shajad. Il n'y avait apparemment rien ni personne qu'elle n'ait pu tuer. Elle fut envoyée par les ténèbres pour en finir avec Rah, mais au lieu de le détruire, elle se mit à son service, fascinée par lui et par sa philosophie. Elle fut le membre le plus actif de la Confrérie pendant la Guerre de Dieu, quoique également le moins connu. Après avoir passé beaucoup de temps parmi les hommes, elle commença à s'humaniser, développant un complexe de grande sœur envers Karla, qui finit par être sa meilleure amie. On la chargea d'assassiner Zhorne Giovanni, mais elle échoua et finit à moitié morte, étant recueillie et soignée des mois durant par un jeune médecin qui ignorait son identité. Quand il découvrit qui elle était, Lemunia se vit dans l'obligation de le tuer, mais elle en fut incapable car elle s'était rendu compte qu'elle était tombée amoureuse de lui. Elle retourna peu après dans la Confrérie, mais n'arriva pas à temps pour sauver Karla. Finalement, Lemunia dut choisir entre l'éternité, en tant que Main de la Mort, et vivre parmi les hommes en tant que mortelle. Elle choisit le second chemin et revint auprès du jeune docteur dont elle était tombée amoureuse.

C'est l'ancêtre de Lemures, le chef de file du Conclave.

Remiel (Mage de bataille, ♀)

Il s'agissait d'une divinité élémentaire du feu qui avait pris la forme humaine d'une jeune fille blonde aux yeux rouges. Elle s'était unie à la Confrérie de Rah à cause de la fascination causée par un être humain aussi énigmatique. Avec le temps, elle rencontra Demeter Stratos et, même si au début ils ne cessaient de se disputer, elle commença à s'intéresser sentimentalement à lui. Durant la confrontation finale, elle sacrifia sa forme physique pour sauver Demeter, admettant finalement qu'elle l'aimait. Elle se retrouva prisonnière de la Barrière dans l'un des Interrègnes et, depuis lors, tente de retourner sur Gaïa pour retrouver l'homme dont elle est amoureuse.

Markus Eruth Sith (Mentaliste, ♂)

Markus, demi-frère aîné de Rah (adopté par Amon Sith quand son véritable fils avait déjà neuf ans), était un individu sombre et à la personnalité machiavélique. Des années durant, il fut l'ombre de Judas, agissant suivant ses propres plans et objectifs. Il projeta de remplacer Rah au moment clé de son apogée et de devenir lui-même Dieu, en absorbant une partie de l'énergie accumulée dans Upnapistim. Ses pouvoirs mentaux quasi divins provenaient de centaines d'implants cérébraux qu'il avait reçus grâce à la technomagie de son frère. Il mourut aux mains de Rah lui-même (qui connaissait ses machinations depuis le début), quelques heures seulement avant que la machine ne soit activée.

Keith Khaiel Sith (Inconnu, ♂)

Keith était le jeune chef de la Confrérie et le fils unique de Rah (l'identité de sa mère est inconnue). On suppose qu'il n'avait guère plus de vingt ans lors des évènements de la Guerre de Dieu. La plupart des détails le concernant sont un mystère, mais on sait qu'il pouvait décimer des armées par de simples gestes. Bien que l'on ait cru qu'il était le membre le plus puissant de toute la Confrérie, la vraie nature de ses capacités reste un mystère. Durant son enfance, tant son père que Millenium le soumirent à d'étranges procédés et expériences, une véritable torture pour un enfant de son âge, éveillant chez lui des pouvoirs que Keith lui-même ne parvint jamais à comprendre. Il maintint une relation de haine et d'amour avec son père, car il avait toujours recherché son approbation, même s'il tenta également de le détruire à plusieurs reprises. Pendant l'étape finale de la Guerre, il essaya de mener à bien un plan de nature inconnue mais, du moins on le présume, il mourut en l'effectuant à cause de l'action conjointe de Zhorne et de Karla, causant à son tour la mort de cette dernière.

On le croit lié d'une certaine façon à Eljared, même si on ignore la nature du lien en question (en supposant qu'il existe).

Terminus et la fin du monde

Après avoir disparu pendant des mois, alors que tous le croyaient déjà mort, Zhorne revint subitement pour prendre la tête de ce qui restait de ses armées. Avec des forces renouvelées, il causa un nouveau revirement dans la guerre en reconquérant la région centrale du Vieux Continent et en mettant même en déroute plusieurs membres de la Confrérie. Avec du sang, de la sueur et des larmes, il réussit à atteindre les plaines de Terminus, où il réunit toutes les forces restantes de l'alliance. Taumiel et les chefs du reste des royaumes et nations de Gaïa se regroupèrent à son appel, de même que les dragons et d'autres bêtes ancestrales. Face à eux se trouvait le gros de toutes les forces de Judas, l'armée la plus puissante ayant jamais existé à travers l'histoire. La plus grande bataille que connaîtrait un jour le monde était sur le point de commencer, une bataille où tous étaient sûrs de la victoire de Rah.

Mais il arriva quelque chose qui échappait aux desseins du Seigneur de Judas. Alors qu'il se préparait pour l'affrontement ultime, un Duk´zarist nommé Larvae réussit à pénétrer les défenses de Tol Rauko et arriva là où Ark Noah était prisonnière. Comment il y parvint, cela fait partie des légendes, de même que la terrifiante découverte qu'il fit dans les profondeurs de la forteresse. Là se trouvait une immense machinerie créée avec la technologie des Loges Perdues de Salomon, un gigantesque artefact qui s'alimentait des âmes de toutes les victimes de la guerre, canalisant leur pouvoir dans un but inconnu. À des centaines de kilomètres, Rah perçu que quelqu'un était entré dans les salles étanches de Tol Rauko et il revint à la forteresse, quelques heures avant que ne débute la bataille de Terminus. Ainsi, Rah et Zhorne ne se retrouveraient jamais face à face, et l'ironique destin suivit son cours d'une manière que même les cieux ne purent prévoir.

Lorsque les plus de vingt millions de combattants se lancèrent les uns contre les autres, les champs se couvrirent de sang. Les proportions de la bataille étaient telles qu'elle allait se prolonger sur plusieurs jours, bien qu'à la fin de la première journée la supériorité des forces de Judas fût déjà évidente. Même sans espoir, les armées de Zhorne continuaient. Cela faisait longtemps qu'ils ne luttaient plus pour des idéaux, des croyances ou la vengeance.

Que leur restait-il d'autre ?

Cependant, avant la fin du second jour, lorsque la fin du conflit semblait imminente, la nouvelle de la libération de Noah parvint aux forces des Duk´zarists, provoquant un revirement inattendu des évènements. Découvrant la raison pour laquelle ils avaient été obligés de participer à la guerre, chose qui était restée secrète pour les sombres, ils se retirèrent des positions prises jusqu'à présent, écrasant les forces de Judas qu'ils rencontrèrent en chemin. Cela donna à Zhorne et à ses alliés la chance tant attendue dont ils avaient besoin, et le jeune général ne la laissa pas échapper. Réunissant tout ce qui lui restait, il s'élança contre les forces brisées et divisées de Judas. À la fin du troisième tour, les armées de Rah se virent obligées de se retirer dans l'attente d'une occasion de pouvoir se regrouper, occasion qui ne serait jamais à leur portée. Sans perdre un seul instant, Zhorne avança à travers les terres incultes et ravagées par la guerre jusqu'à la côte des Désirs Ardents, d'où il partit avec ses troupes restantes vers le cœur de la mer Intérieure pour en finir une fois pour toutes avec la racine de la Guerre de Dieu.

Et au loin, sur Tol Rauko, Rah comprit que tout touchait à sa fin. Le monde même qu'il désirait sauver rejetait la libération qu'il lui offrait. Ce fut ainsi que, prisonnier de cette amère ironie, il commit la pire des atrocités.

S'il ne pouvait sauver le monde, alors il le détruirait.

Avant que Zhorne ne puisse atteindre la forteresse, Rah descendit jusqu'aux entrailles de la terre, où il mit en marche la machine qu'il avait construite. Au moment de son activation, une vague de pouvoir sans égal dévasta Gaïa, créant une terrible distorsion qui ravagea tant le plan physique que spirituel. Aujourd'hui encore, nous ignorons ses véritables conséquences et son objectif, mais désormais rien ne serait plus pareil.

En réalité, ce jour-là le monde s'acheva.

Simplement, nous ne nous en rendîmes pas compte.

LE SOMBRE LENDEMAIN

Rah, uni physiquement à la machine pendant son activation, fut balayé de l'existence, ce qui marqua la fin du conflit qui avait plongé Gaïa dans le désespoir trois ans durant. Néanmoins, avec des centaines de millions de mort et plusieurs civilisations éteintes, personne ne pouvait oser parler de victoire. Deux continents entiers disparurent, effacés par le pouvoir que le Seigneur de Judas avait déchaîné dans sa folie ; plus de la moitié du monde que nous connaissions avaient cessé d'exister... Et ce ne furent pas les seules conséquences qu'entraîna la création de Rah. La machine avait détruit les bases mêmes de l'essence surnaturelle de Gaïa, rendant les entités magiques incapables de continuer à vivre. Nombres de créatures les plus anciennes et les plus puissantes, tels les dragons ou les titans, furent obligées de se retirer, tandis que d'autres races comme les Sylvains ou les Daimahs sentaient qu'il leur manquait quelque chose d'aussi vital que l'air.

Le peu qui restait de Gaïa se trouvait dans le chaos le plus sombre. Les Royaumes Saints et la plupart des nations non humaines n'étaient rien d'autre qu'un vague souvenir, tandis que pillards, bêtes sauvages et horreurs sans nom saccageaient ce qu'ils trouvaient sur leur chemin. La haine raciale avait atteint des niveaux inimaginables, et les différentes races s'entretuaient sans provocation aucune. Dans ce monde flétri et désolé, les survivants de l'holocauste se demandèrent s'il y avait une quelconque raison de continuer à vivre.

À un moment de ce déclin, Zhorne Giovanni, encore à la tête des forces restantes de l'alliance, demanda l'appui de l'empereur Taumiel Ul Del Sylvanus pour tenter de créer un nouvel ordre. Malheureusement, celui-ci rejeta son offre et se retira avec ses armées réduites pour préserver ce qui restait des nations elfiques après la disparition de Khalis, le principal continent des Sylvains. Bien qu'il fût pratiquement seul, Zhorne essaya d'apporter la paix en ces temps de chaos et de mort avec tout ce qui était à sa portée. Il élimina les pillards qu'il rencontra, permettant à ceux qui se rendaient de s'unir à sa croisade. Bientôt, une quantité innombrable de désemparés le suivirent, voyant en lui la seule lumière de cette époque de ténèbres.

Lorsque, des mois plus tard, il atteignit les ruines d'Archange, il donna l'ordre de reconstruire la ville, tandis qu'il repartait pour tenter d'amener l'ordre à d'autres terres. À chaque territoire qu'il incorporait il donnait le titre d'Abel et, sans s'en rendre compte, il créa les racines de ce qui serait l'empire le plus important de la terre. Durant les premières années, Zhorne essaya de garder une mentalité ouverte et tolérante envers le surnaturel, tentant de laisser une place aux ethnies non humaines et aux sorciers au sein d'Abel. Par malheur, la haine raciale et la peur de la magie montrèrent qu'elles étaient trop enracinées, et de nombreux conflits éclatèrent, rendant la cohabitation très compliquée. La situation devint insoutenable lorsqu'un groupe de sorciers, qui s'étaient proclamés héritiers de Yehudah, attaquèrent la limite méridionale d'Abel, tandis que plusieurs devas qui vivaient dans les terres intérieures lançaient une attaque à grande échelle contre Archange. Les deux conflits se soldèrent non seulement par une multitude de victimes, mais aussi par la confirmation de ce que Zhorne craignait le plus : la coexistence était complètement impossible. À partir de cet instant, il expulsa de ses terres toutes les entités surnaturelles qu'il croisa, les obligeant à se retirer sous la menace d'une complète extermination. Peu à peu, les êtres mystiques commencèrent à disparaître, se cachant aux yeux des mortels ou se mêlant secrètement à nous. Dès lors, l'homme commencerait progressivement à oublier le surnaturel, considérant la magie et l'inexplicable comme l'ombre d'un lointain passé.

Et, dix ans après la fin de la guerre, Zhorne retourna à Archange, où il prit ce qui serait sa décision la plus importante. Le 16 septembre de l'an deux cent trente-trois après le Christ, le jour même où il se maria, Zhorne Giovanni fonda le Sacro-saint Empire d'Abel.

LE SACRO-SAINT EMPIRE D'ABEL

Le Sacro-saint Empire d'Abel naquit dans le but d'unifier Gaïa sous une seule bannière. Zhorne s'autoproclama chef spirituel et impérial, réunissant en sa personne tout le pouvoir militaire et ecclésiastique. Les territoires annexés à l'Empire devinrent des principautés, pays dépendant de la Sacro-sainte Couronne et soumise à elle. Ensuite, Zhorne octroya le titre de seigneur de la guerre à ses quatre généraux les plus importants, leur accordant le contrôle des armées d'Abel, et reconstruisit l'Église chrétienne dans toute sa splendeur.

Mais même alors le jeune empereur ne connut pas le repos. Bientôt, il reprit ses voyages, réussissant à ce que de nombreux territoires s'unissent de leur propre volonté à l'Empire. À cette époque, sa réputation s'était répandue partout, et dans tous les recoins du monde on savait qu'il apportait avec lui stabilité, ordre et justice. Cependant, les choses ne se passèrent pas toujours de manière pacifique. Il dut d'abord affronter la menace que représentait Nazhael, l'un des anciens maréchaux de Rah, qui avait pris une partie des territoires de la Côte du Commerce, et il s'opposa ensuite aux deux puissances restantes qui avaient ressurgi dans cette époque chaotique, les Terres d'Al-Enneth et l'Empire de Lannet. Durant des années, il voyagea d'un endroit à l'autre de Gaïa, poursuivant à tout prix le but qu'il s'était fixé en créant Abel. Une fois tout le Vieux Continent uni sous la bannière de l'Empire, Zhorne posa son regard sur des terres plus lointaines, prenant d'abord l'île de Varja, et plus tard le Nouveau Continent. Ce fut une époque de changements, durant laquelle furent fondés la plupart des pays et nations qui existent actuellement.

Ce fut également pendant cette époque que l'empereur instaura deux des organisations les plus importantes : l'Inquisition, créée avec l'objectif d'en finir avec les dangers surnaturels qui se cachaient parmi les hommes, et les chevaliers de Tol Rauko, dont la mission était de protéger et de conserver les connaissances des âges passés.

Finalement, après des décennies de luttes continuelles, Zhorne put revenir près de son impératrice bien-aimée et se reposer à ses côtés. Ainsi qu'il le souhaitait, bien que ses mains fussent teintées de sang, l'héritage qu'il laissait aux enfants de Gaïa serait un monde très différent des temps obscurs que lui avait dû vivre. Et ce fut ainsi que, en l'an trois cent cinquante-cinq de notre ère, après avoir fêté ses cent quarante-neuf ans, Zhorne Giovanni s'éteignit comme il l'avait toujours voulu : tranquillement, dans son lit.



Les Sept Siècles

À sa mort, le fils unique de Zhorne, Lazare Giovanni, hérita de la couronne d'Abel et de la lourde responsabilité que cela entraînait. Néanmoins, possédant le même talent que sont père et instruit par lui depuis tout petit, Lazare prouva qu'il était plus que digne de ce legs. Le premier grand défi qu'il dût affronter fut la déclaration d'indépendance que le Lannet et le Shivat proclamèrent en raison de la mort de l'empereur précédent. Grâce à d'intelligentes et habiles décisions, Lazare maintint non seulement la cohésion du Sacro-saint Empire en arrêtant l'insurrection de Varja avec une effusion de sang minime, mais il réussit en plus à créer une véritable unité entre les différentes principautés en constituant l'organe du Haut Sénat, duquel participaient les dirigeants de tous les pays. Ainsi débuta une longue période connue sous le nom des Sept Siècles, durant laquelle le Sacro-saint Empire, avec la lignée des Giovanni à sa tête, gouverna avec un pouvoir absolu sur tout Gaïa.

Il est vrai qu'il y eut en ce temps des problèmes de grande importance, comme l'attaque du clan Thurizung sur le Haufman, qui finit par causer de nombreuses morts et une certaine pagaïe dans les terres du nord, ou bien deux nouvelles insurrections armées de la part du Lannet et du Shivat. Cependant, les actes des empereurs furent toujours dignes d'éloges, prouvant à tout moment une maîtrise complète de leur pouvoir et une capacité innée à se tirer brillamment de n'importe quelle situation, aussi compliquée fusse-t-elle. Même lorsque, au début du sixième siècle, un tremblement de terre d'une rare violence dévasta le Vieux Continent, faisant des centaines de milliers de victimes et provoquant d'énormes pertes économiques, l'Empire sut affronter le problème, créant des divisions d'aide et investissant de grandes quantités d'argent dans la reconstruction de tous les territoires affectés.

L'une des décisions les plus habiles de la part des empereurs d'Abel fut sans aucun doute celle d'instaurer les guerres arbitrées, au moyen desquelles étaient résolus les conflits entre les différents pays et principautés, suivant une série de règles supervisées par les Arbitres Impériaux. De cette manière, il fut possible de résoudre des guerres comme s'il s'agissait de complexes parties d'échec, évitant des dommages aux populations ou des bains de sang inutiles.

Comme reflet de cette prospérité, tout au long des Sept Siècles, de grands progrès furent faits au niveau économique et culturel, et on introduisit sur Gaïa d'innombrables avancées telles que personne n'aurait pu les imaginer des années auparavant.

Pour la première fois dans notre histoire, l'homme avançait à pas de géant vers un avenir brillant.

Illustration Luis NCT



La lignee giovanni

Au fil des près de sept siècles durant lesquels la lignée des Giovanni a été au pouvoir, ses membres ont toujours montré qu'ils possédaient certaines qualités exceptionnelles. Habituellement, les gens considéraient qu'il s'agissait de dons divins octroyés par Dieu lui-même qui les avait choisis pour qu'ils fussent ses représentants dans le monde.

Vrai ou pas, tous les Giovanni étaient dotés d'une inexplicable longévité, l'un d'entre eux dépassant même les deux cent ans. De plus, ils vieillissaient très lentement, conservant leur jeunesse durant plus du double d'une personne normale. Une autre caractéristique inhabituelle de leur lignée est que chacun d'entre eux a eu un seul fils et que celui-ci a toujours été un garçon. Ce fait, ajouté à leur longue vie, explique que pendant tout le temps où ils eurent le pouvoir dans le Sacro-saint Empire, seul huit empereurs s'assirent sur le trône d'Abel.

Nom	Règne	Cause du décès
Zhorne Giovanni	233-355	*Mort naturelle (vieillesse)*
Lazare Giovanni	355-431	*Mort naturelle (vieillesse)*
Avidan Giovanni	431-522	*Mort naturelle (vieillesse)*
Elijah Giovanni	522-617	*Mort naturelle (vieillesse)*
Gad Giovanni	617-695	*Mort naturelle (vieillesse)*
Joshiah Giovanni	695-782	*Mort naturelle (vieillesse)*
Baldemar Giovanni	782-899	*Mort naturelle (vieillesse)*
Lascar Giovanni	899-957	*Assassiné*
Lucanor Giovanni	N'a pas régné	*Encore vivant*

La fin d'une dynastie

On se demande parfois s'il est vrai qu'un petit groupe, voire un individu seul, peut changer le monde. En trop d'occasion l'histoire a répondu affirmativement à cette question, quoique par malheur ce ne soit pas toujours en bien, car un seul homme détruisit de ses mains les idéaux même de l'Empire.

Avant même de devenir empereur, Lascar Giovanni, le dernier membre de la lignée impériale, avait fait montre d'une conduite bien différente de celle de ses prédécesseurs. Déjà tout enfant il était capricieux, arrogant et plein de malice ; rien ne l'arrêtait pour obtenir ce qu'il voulait et, malgré le fait qu'il possédait un talent identique à celui qui caractérisait sa famille depuis des générations, il ne semblait l'utiliser que pour son propre bénéfice. Beaucoup, y compris son père, pensèrent qu'il changerait une fois que le poids de la couronne Impériale retomberait sur sa tête ; ils ne pouvaient être plus éloignés de la vérité.

Quand Lascar monta sur le trône, il prouva que son comportement n'avait été jusqu'à présent que l'ombre de ce qui guettait Abel. Une fois revêtu des pouvoirs absolus de Sacro-saint Empereur, il apporta avec lui une période de dépravation et de cruauté comme on n'en avait jamais vu auparavant dans l'Empire. Il prenait les femmes qu'il voulait, il ordonnait des exécutions sans raison, et quand il s'ennuyait, il provoquait même des guerres par pure diversion. Il alla même jusqu'à assassiner son épouse (bien que l'on parlât publiquement de suicide), la précédente princesse du Lucrecio, essayant d'éviter qu'elle ne donne le jour à son aîné Lucanor.

Ses actes atteignirent un tel degré d'immoralité et de perversion que les seigneurs de la guerre eux-mêmes lui demandèrent de se réfréner et de céder la couronne à son fils, à peine enfant. Face à son refus, l'idéaliste seigneur de la guerre Elias Barbados, chargé de veiller à la sécurité du cœur du Sacro-saint Empire, crut nécessaire d'écarter Lascar du pouvoir à tout prix. Il se réunit en secret avec ses camarades, ainsi qu'avec l'archevêque suprême Augustus et le maréchal de Tol Rauko, et à eux tous ils acceptèrent de mener à bien un plan audacieux. Regroupant leurs meilleurs soldats d'élite à Archange, avec pour excuse des jeux guerriers, et profitant du fait que la plupart des forces de l'Ordre du Ciel, l'armée personnelle de l'empereur, n'étaient pas présentes, Elias se prépara à prendre d'assaut le château impérial et à obliger Lascar à abdiquer en faveur de son fils. De cette manière, tout serait très rapide et le nombre de pertes en vie humaines serait minime.

Ainsi qu'il l'avait prévu, la nuit du 11 mars de l'an 957, les forces du seigneur de la guerre attaquèrent le Château de l'Ange. Les chevaliers de l'Ordre du Ciel prouvèrent leur valeur et, malgré l'écrasante supériorité numérique de leurs adversaires, ils réussirent à contenir l'assaut durant plusieurs heures. Cependant, Lascar sut dès le début qu'il serait complètement inutile de résister. Alors, il attendit tranquillement dans la salle du trône avec un sourire sardonique. Quelques minutes avant qu'Elias n'arrive jusqu'à lui, il fit appeler son fils et, devant tout le monde, il obligea le petit à l'embrocher avec le Législateur Impérial de Zhorne. À l'instant même où la première goutte de son sang toucha le sol, le destin de l'enfant en tant que futur empereur fut condamné, car il avait commis un péché contre l'Empire.

Ce serait le sombre héritage que Lascar laisserait au monde entier : la fin de sa dynastie et le déséquilibre de Gaïa.

LE DERNIER EMPEREUR

La mort de Lascar aux mains de Lucanor avait complètement détruit les plans d'Elias, étant donné que l'enfant ne pouvait plus aspirer au trône. Sans autre successeur, le destin de l'Empire fut remis en question, car jusqu'à présent le concept même d'Abel s'appuyait sur la figure quasi divine de la lignée Giovanni. Le problème était très grave et, pour le résoudre, les plus grands pouvoirs de Gaïa se séparèrent en deux camps : les uns appuyaient l'idée que Lucanor accède au trône malgré son crime, et les autres préféraient qu'une nouvelle dynastie prenne le pouvoir. Ironiquement, la réponse au problème fut donnée par Lucanor lui-même lorsqu'il déclara ouvertement que, vu les circonstances, il ne devait pas monter sur le trône. C'est ainsi qu'Elias Barbados, le descendant le plus proche du titre, serait proclamé Sacro-saint Empereur grâce au soutien du reste des seigneurs de la guerre et de l'Église. Incapable de rendre le fils de Lascar responsable de ce qui était arrivé, la première décision du nouveau seigneur d'Abel fut d'envoyer l'enfant au Lucrecio et de lui offrir le titre de prince, qui lui revenait par la lignée de sa mère.

Naturellement, l'ascension d'Elias sur le trône provoqua d'énormes désaccords dans le monde entier. De nombreuses principautés qui avaient toujours eu des velléités d'indépendance profitèrent du moment pour tenter d'influencer la politique impériale, et allèrent même jusqu'à suggérer la possibilité de modifier ses bases pour créer quelque chose qui ressemblerait à la première République d'Abel. Le climat de crispation s'accrut peu à peu et certains craignirent qu'Elias ne soit incapable de supporter la tension. Mais, contre toute attente, l'ancien seigneur de la guerre fit preuve d'une aussi grande perspicacité en politique que sur le champ de bataille. Appuyé par l'intelligent archevêque Augustus, un des dirigeants les plus libéraux qu'ait eu l'Église dans toute son histoire, il réussit à préserver l'unité impériale par d'audacieuses réformes et une grande ingéniosité. En comparaison avec l'ancien régime de terreur de Lascar, le changement en Abel fut accueilli avec plaisir et optimisme même par les secteurs les plus radicaux. Ainsi, durant trois décennies l'Empire jouit d'une période de prospérité.

Malheureusement pour Elias, toutes ses réussites dans la vie politique ne se reflétèrent pas dans sa vie personnelle, qui fut rempli de continuels malheurs. Le plus grand et le plus terrible de tous fut la mort de son épouse en mettant au monde sa fille Elisabeth. Déchiré par la douleur de la perte, l'empereur en rejeta la faute sur la petite et l'éloigna de ses côtés, la laissant aux soins des chevaliers de l'Ordre du Ciel.

Le commencement de la fin

À la mort de son ami et mentor, l'archevêque suprême Augustus, Elias se retrouva dans une situation difficile : choisir un nouveau chef spirituel pour l'Église. La décision se révéla bien plus compliquée que ce que l'empereur avait d'abord pensé, car non seulement il semblait impossible de trouver une personne adéquate parmi les aspirants, mais en plus la rivalité pour le poste était démesurée et provoquait de grands conflits entre les principautés. Bien que cela fît longtemps qu'il était sur le trône, Elias devait faire très attention, car un mauvais jugement pouvait provoquer un déséquilibre du pouvoir sur Gaïa.

Après des entretiens avec des dizaines de candidats, le seigneur d'Abel croisa durant l'une des audiences une jeune abbesse qui changerait sa vie. Son nom était Eljared et, à seulement vingt-six ans, elle avait atteint le grade le plus haut que pouvait obtenir une femme au sein de la structure de l'Église. Tout était mystère autour d'elle, mais elle possédait une beauté surnaturelle et un talent démesuré qui captivèrent Elias dès leur première rencontre. Sans pouvoir cesser de penser à elle ne serait-ce qu'un instant, il commença à la voir assidûment et à passer le plus clair de son temps à ses côtés. Après plusieurs mois, à la surprise de tout le monde, il annonça publiquement qu'Eljared serait le nouvel archevêque suprême, un titre qui n'avait jusqu'alors jamais été décerné à une femme. Bien entendu, nombreuses furent les principautés qui ne furent pas totalement d'accord avec la nomination, mais elles ne purent contrarier les desseins du trône d'Abel sans un motif plus important.

Une fois à la tête de l'Église, Eljared commença d'accumuler un incroyable pouvoir personnel, plus grand que celui qu'aucun archevêque suprême n'avait jamais possédé. L'empereur, aveuglé par ses sentiments envers elle, lui céda toutes les prérogatives impériales, ce qui dans la pratique fit d'elle le véritable seigneur d'Abel. Une fois en possession du pouvoir absolu, elle commença à agir impunément d'un bout à l'autre de Gaïa, prenant d'étranges décisions que très peu comprirent. Elle mit plusieurs de ses agents de confiance à la tête des principales organisations de l'Empire, tout en ordonnant de déterrer de dangereux secrets du passé. Avec un soin méticuleux, comme une joueuse d'échecs minutieuse plaçant ses pièces sur le plateau, Eljared se prépara à entamer la plus grande partie jamais jouée.

Pour la deuxième fois, le monde que nous connaissions allait changer devant nos yeux, mais là encore, nous ne serions pas capables de nous ne rendre compte.

La Rupture des Cieux

Le comportement d'Eljared ne passa pas très longtemps inaperçu aux principautés proches de l'Empire. Bientôt, de nombreux gouvernants commencèrent à protester publiquement pour ses actes, signalant que ses décisions et son attitude ne correspondaient pas à sa position. Néanmoins, l'archevêque suprême fit la sourde oreille à de tels avertissements, et se mit à agir de manière plus radicale sans raison apparente. C'était comme si, au fond, elle souhaitait pousser le monde à la rébellion. La situation atteignit un niveau critique lorsque Maximilian Hess, seigneur du Remo, l'accusa ouvertement de sorcellerie et d'avoir subjugué l'empereur. Enquêtant pour son propre compte, le prince Hess avait réussi à découvrir que l'abbesse nommée Eljared n'avait jamais existé, et que tout son passé n'était rien d'autre qu'un mensonge convenablement fabriqué. Je me demande encore si ce n'est pas elle-même qui laissa délibérément filtrer ces informations.

En réponse à cette proclamation, l'archevêque suprême ordonna de raser entièrement le Remo et de réduire en cendres tout ce qui s'y trouvait. Le seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman, ami personnel d'Elias, refusa d'obéir à un tel ordre et demanda à son seigneur d'y réfléchir, mais Eljared se contenta de le remplacer par quelqu'un qui accomplirait ses desseins. Une semaine après seulement, l'orgueilleuse principauté avait été détruite, et le corps sans vie de Hess pendait tel un trophée au milieu des ruines de sa capitale. La commotion générale fut énorme ; de nombreux pays tentèrent de couper leurs liens avec Abel, ce qui eu pour conséquence que l'archevêque suprême déclarât la guerre à tous les insurgés. Un conflit aux énormes proportions menaçait d'engloutir Gaïa pour la première fois en sept siècles.

Et tout en semant le chaos aux quatre coins du monde, Eljared se prépara à mettre en marche son véritable plan.

Que voulait-elle réellement ? Il se peut qu'on ne le sache jamais complètement. À sa manière, elle portait un lourd héritage sur ses épaules qui la poussait à aller de l'avant quelles que soient les conséquences. De même que Rah autrefois, à sa manière elle désirait changer le monde.

À la veille de la fin de l'année, au milieu d'une fête teintée de tragédie, allait se déchaîner la nuit fatidique connue sous le nom de Rupture des Cieux. Aux quatre coins du globe, les agents de l'archevêque suprême activèrent une complexe structure surnaturelle qui créa une altération de l'existence dont le centre était la ville même d'Archange. La terre trembla, les océans s'assombrirent et les cieux de Gaïa devinrent rouges comme le sang.

Les évènements qui eurent lieu ensuite sont encore incertains. Officiellement, des forces commandées par le seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman attaquèrent cette nuit-là le Château de l'Ange, essayant de freiner la folie de l'empereur. Cependant, de récents comptes-rendus affirment que Tadeus ne fut pas libéré avant le matin suivant, ce qui rend incertaines les versions précédentes. Tandis que ses armées se soulevaient à travers toute la ville, un conflit hors du commun se déchaîna à l'intérieur du palais impérial, dévastant une grande partie de l'édifice. Au plus fort de l'attaque, la fille de l'empereur s'approcha de son père pour le prier de cesser cette folie mais lui, ayant totalement perdu l'esprit, essaya de la tuer, l'accusant d'être le germe de la triste situation que traversait l'Empire. Voyant que la fillette qu'il avait lui-même protégée durant des années était en danger, Kisidan, l'un des plus hauts chevaliers de l'Ordre du Ciel, se vit obligé de mettre un terme à la vie d'Elias. Quelques minutes après seulement, Eljared disparut pour toujours, après être apparue pour la dernière fois sur la tour du grand ange gardien de la cité, les bras tendus vers le ciel. Ses dernières paroles résonnèrent à travers toute la ville.

« L'homme est-il seulement une erreur de Dieu, ou Dieu est-il seulement une erreur de l'homme ? Vous qui, tels de petits enfants, avez erré dans les ténèbres de votre propre histoire, ouvrez les yeux. C'est sur le point de commencer. Voyez comme nous faisons ce pas vers l'avant. À la fin, nier Dieu sera la seule manière de sauver le monde. »

En bien ou en mal, tout s'était terminé en moins d'une heure.

La mort du Sacro-saint Empereur eut de graves conséquences pour l'Empire. Prévoyant la terrible situation de déséquilibre qui planait sur Gaïa, la jeune Elisabeth proclama son droit au trône et se mit à travailler dur pour maintenir sa stabilité. Malheureusement, nombre des principautés qui s'étaient proclamées indépendantes d'Abel plusieurs mois auparavant refusèrent de l'accepter comme gouvernant, tandis que l'ancien seigneur de la guerre Matthew Gaul et quelques pays formaient l'Alliance Azur, une force d'opposition qui compte un jour devenir le germe d'un nouvel empire. Sans savoir pour qui prendre parti, l'Église est pour le moment restée une faction neutre, nommant toute seule un nouvel archevêque suprême sans l'accord de l'impératrice enfant.

Et maintenant...

Nous sommes à présent au milieu de l'année neuf cent quatre-vingt-neuf. Six mois ont passé depuis la mort d'Elias et la tension entre Empire, Alliance Azur et Église n'a fait que croître. Avec la fragmentation d'Abel, l'impératrice enfant s'efforce de garder le contrôle de ses territoires restants pour éviter que le monde entier soit englouti par les flammes de la guerre, tandis que d'autres pays se préparent pour des conflits imminents. À cause de l'influence d'Eljared, la réalité a subi une grave altération et les forces surnaturelles sont chaque fois plus intenses, tandis que la membrane qui sépare le monde réel de la Veille est chaque fois plus fine. Et en cette époque de changements, les forces qui restent cachées à nos yeux ont décidé d'intervenir à nouveau.

Le sombre héritage qui a été légué à l'homme est sur le point de porter ses fruits. Rien n'est terminé. Au fond, cette histoire ne fait que commencer.

Et de même que j'ai assisté à son commencement...
je serai là pour voir sa fin.

CHRONOLOGIE

Date	Évènements
-10 000 *env.*	*Les kamis descendent sur le monde.*
-4000 *env.*	*La Cité Oubliée disparaît de l'histoire.*
-3000 *env.*	*Des tribus nomades s'installent sur le fleuve Iometh et fondent la cité d'Al Kairr.*
-2700 *env.*	*El Eyad reçoit les révélations de Jihamath, devenant le premier des Éclairés.*
-2500 *env.*	*Fondation de l'empire de Salomon.*
-2400 *env.*	*L'empire de Salomon disparaît pendant les Sept Heures de Feu.*
-2200 *env.*	*Début de l'Ère des Dix Cités au Kushistan.*
-1900 *env.*	*La citadelle d'Elura'amman descend sur les terres d'Al-Enneth, marquant le début de la première Guerre des Sultans. Une décennie plus tard, Maatalla Al Alexandria est nommé grand sultan, fondant ainsi le Kushistan.*
-1500 *env.*	*Les nations elfiques affrontent les Dieux Primordiaux. La plupart d'entre eux sont enfermés à l'intérieur de la Cordillère des Vents.*
-1400 *env.*	*Les citadelles flottantes d'Elura'amman et de Nogos Roxxas s'affrontent dans les cieux au-dessus de la Cité d'Al Abyan. Le cataclysme qui en résulte détruit la capitale du Kushistan.*
-1200 *env.*	*Kuon Teikoku attaque les côtes du Vieux Continent, fondant Eien Seimon. Par la suite, le Shogun Hideyuki organise un soulèvement militaire contre Amaterasu. L'Empereur Éternel se voit obligé de rappeler ses troupes et ils perdent les territoires d'Eien Seimon. Une fois le conflit terminé, la Confédération d'Arion est fondée sur la côte.*
-1185 *env.*	*Les empires orientaux du Lannet et du Shivat se forment.*
-900 *env.*	*Les armées du Lannet volent les deux Magatamas du Shivat, initiant ainsi l'éternelle inimitié entre les deux pays.*
-850 *env.*	*Les tribus du Sherena, du Thirghu et du Tiz partent vers les terres de Baho.*
-800 *env.*	*L'Empire de Lannet commence son invasion du Phaïon Eien Seimon.*
-750 *env.*	*La Grande Guerre des Devas éclate.*
-700 *env.*	*Le Cycle de Gloire du Stygia commence. Le désert de Meskhenet devient une zone fertile.*
-600 *env.*	*Les habitants du Sherena et du Thirghu reviennent dans le monde extérieur.*
-540 *env.*	*Les Guerres de Pelegri commencent. La cité de Mnémosite disparaît.*
-500 *env.*	*Le Holst unifie les terres du nord et fonde le Haufmarsormen, lançant avec un grand succès une vaste offensive vers les terres du sud.*
-400 *env.*	*Le Shivat lance une offensive contre le Baho qui échouera à cause du réveil de l'Aeon Parvati.*
-300 *env.*	*Le sultan Abdel Majid Al Karjah unifie à nouveau le Kushistan après avoir mis en déroute une armée d'élémentaires et de Yinnun.*
-200 *env.*	*Le chef du clan Alfarinn conquiert les Bastions des Déserts Chauds et leur donne le nom de Hendell.*
-16	*Le Christ apparaît pour la première fois de l'histoire dans le village de Nezath.*
-10	*Début des Guerres de la Croix.*
0	*Le Christ meurt en croix sur les murailles de Salomon.*
3	*Fondation de la cité d'Archange et des 11 Royaumes Saints.*
11	*Thanos Shetep disparaît du Kushistan et le pays retourne à ses anciennes traditions.*
64	*La Guerre des Maîtres des Ombres éclate au Moth.*
206	*Naissance de Zhorne Giovanni.*
223	*Début de la Guerre de Dieu.*
226	*Rah active sa machine, provoquant une gigantesque perturbation de toute l'existence. La Guerre de Dieu s'achève, avec de terribles conséquences : plus de la moitié du monde connu a disparu sous l'influence de la machine.*
227	*Le Dalaborn devient le premier territoire soumis à Zhorne Giovanni.*
228	*L'Asphasia et l'Hélénia sont unifiés par Zhorne Giovanni et deviennent une partie d'Abel.*
229	*Premier contact d'Abel avec le Galgados. Abel laisse un petit contingent à la Passe d'Hécate.*
230	*Le Togarini et le Bellafonte s'intègrent aux territoires de l'Abel.*
231	*L'Ordre de Yehudah ressurgit au Togarini et les rois-sorciers se proclament maîtres de la nation. Des conflits similaires éclatent en Bellafonte et au Lucrecio.*
233	*Fondation du Sacro-saint Empire d'Abel. Les territoires qui jusque là faisaient partie de l'Abel deviennent des principautés indépendantes.*
235	*Le Kanon et le Lucrecio deviennent des principautés du Sacro-saint Empire. Un groupe de prêtres commencent à reconstruire la cité sacrée d'Albidion sur l'île de Narsès, ouvrant la porte à la création du Domaine.*
236	*Le Phaïon devient un territoire du Sacro-saint Empire. L'Argos demande officiellement son rattachement à Abel.*
238	*Le Lannet lance une attaque sur le Phaïon et en fait une partie de son Empire.*
239	*Le Goldar intègre nominalement l'Empire, même s'il continue d'y avoir des batailles contre les clans.*
240	*Le Hendell devient une principauté de l'Empire.*
241	*Le Gabriel devient une principauté de l'Empire.*
242	*Le Remo devient une principauté de l'Empire.*
245	*Début des Guerres du Désert.*
247	*Le Kushistan se voit forcé de s'unir au Sacro-saint Empire. Début de ce que les Enneaths décidèrent d'appeler « L'Occupation ».*
248	*Le Stygia se soumet à la couronne d'Abel et devient une principauté de l'Empire.*
250	*L'archevêque suprême Jud fonde le Domaine avec le consentement de l'empereur.*
255	*Début de la Bataille des Mémoires, où les dernières créatures surnaturelles de Gaïa sont détruites et dispersées par les forces de Zhorne Giovanni.*

256 *Le Dwänholf devient une principauté de l'Abel.*

257 *L'Inquisition est instaurée.*

258 *Zhorne réussit à récupérer les territoires du Phaïon qui étaient sous le contrôle du Lannet. Immédiatement, il lance une attaque à grande échelle sur Varja.*

260 *Le Lannet est soumis au Sacro-saint Empire.*

261 *Brui Sterki partage le Hendell entre ses deux fils.*

262 *Le Shivat est soumis au Sacro-saint Empire, et tout Varja tombe ainsi sous le contrôle de l'Abel.*

263 *Zhorne entre dans les forêts de l'Alberia et entreprend une attaque de grande envergure contre les entités surnaturelles qui tentent d'en finir avec les clans de la région.*

265 *L'Alberia devient une principauté de l'Abel.*

267 *Le Moth devient une principauté de l'Abel.*

272 *L'empereur fonde Tol Rauko dans le but de préserver l'histoire et les êtres surnaturels de Gaïa.*

274 *Les navires de l'Empire parviennent aux côtes du Nanwe.*

276 *Le Baho est obligé à devenir une principauté du Sacro-saint Empire.*

284 *L'Arlan se sépare officiellement du territoire de l'Abel et devient une principauté.*

289 *Zhorne participe au Combat des Chefs du Goldar et bat successivement les vingt-neuf chefs des clans. Ce sera son dernier combat en public.*

295 *Le Salazar parvient à un accord avec l'Empire pour devenir nominalement une principauté.*

301 *Abel entre dans les vallées du Galgados et les unit à l'Empire.*

320 *L'unification totale du Vieux Continent est complétée.*

323 *L'unification du Nouveau Continent commence.*

327 *Le dernier membre de la dynastie Bruningham meurt et le premier Conseil Commercial de l'Arlan se forme.*

330 *La ville de Magburaka est fondée, ce qui a pour conséquence que la jungle du Nanwe soit considérée comme territoire impérial.*

331 *L'empereur octroie le gouvernement du Moth à la dynastie Bram.*

332 *Le Phaïon est attaqué par une armée au service des rois pirates. Après le conflit, il change son nom pour celui de Phaïon Eien Seimon.*

336 *Helena devient la première sainte de l'Église chrétienne.*

347 *Le Lannet réussit à prendre de manière permanente l'île de Yagarema et à arrêter définitivement la Guerre Éternelle de l'Ombre.*

355 *Mort de Zhorne Giovanni. Considérée par tout le monde comme une sombre année de tragédie.*

359 *Le Lannet et le Shivat se proclament indépendants de l'Empire et commencent une rébellion motivée par la mort de Zhorne. Quelques mois plus tard, elle est étouffée par les forces de Lazare Giovanni et des seigneurs de la guerre.*

373 *Début de l'Arrivée de la Nuit Blanche. Le Haufman subit l'attaque d'une gigantesque armée de non morts.*

374 *L'érudite Calandra Ilmora décède et, en son honneur, le nom de la principauté d'Asphasia devient Ilmora.*

391 *La dynastie des Sterki du nord touche à sa fin.*

411 *L'île de Tarvos est incorporée au Domaine.*

420 *Une tribu de Jayans attaque Khon Thami, la capitale du Kahsmir. Toute la savane passe par une étape momentanée de chaos.*

463 *La capitale du Dalaborn est transférée à Eron.*

472 *La mythique forteresse de Serrano, dévastée pendant la Guerre de Dieu, est reconstruite.*

501 *Le vice-roi du Galgados transfère la capitale de la principauté à Hécate.*

515 *Début de la seconde rébellion du Lannet et du Shivat.*

516 *Une révolution éclate au sein de la paysannerie du Dalaborn. Le prince revient de l'île de Varja pour étouffer le soulèvement.*

543 *Le sage Agamemmon tente sans succès d'amener dans le monde un dieu de l'antiquité.*

547 *Le clan Thurizung du Goldar lance une guerre contre la principauté du Haufman qui se solde par de nombreux morts.*

580 *Début du conflit des faucheurs au Kushistan.*

622 *Fondation de l'Association de Marchands d'Eien dans la principauté du Phaïon Eien Seimon.*

652 *Un conflit arbitré éclate entre le Kanon et le Lucrecio, s'achevant par la victoire du premier.*

678 *Un soulèvement armé éclate sans raison dans le val d'Adalia, au Galgados, causant une immense destruction dans les vallées voisines. Tous ses habitants son massacrés.*

701 *Le second conflit éclate entre le Kanon et le Lucrecio, avec des résultats identiques au premier.*

711 *Un immense séisme provoque d'énormes dégâts sur tout le Vieux Continent. Plus de cent mille personnes périssent sur tout Gaïa.*

811 *Début de la troisième rébellion du Lannet et du Shivat. Comme les fois précédentes, le soulèvement et étouffé par le pouvoir des seigneurs de la guerre.*

946 *Un groupe de Chercheurs de Soleil Noir découvre le Livre des Morts dans de vieilles ruines.*

957 *Lascar Giovanni meurt et Elias Barbados monte sur le trône du Sacro-saint Empire. C'est la fin du pouvoir de la lignée Giovanni sur l'Abel.*

962 *L'Argos cède une grande partie de sa côte au Domaine.*

970 *Jean-Pierre Delacroix achète l'île d'Alessa et fonde là un étrange complexe.*

972 *Le château Deniesil souffre d'un étrange fléau et est abandonné après la mort de presque tous ses habitants.*

973 *Le cardinal Malfleur Bourne est exécuté publiquement pour hérésie.*

983 *Le Phaïon déclare la guerre au Dwänholf pour se venger de l'appui qu'il apporte aux rois pirates.*

986 *Fondation de l'île de Paradis Paradis.*

987 *Eljared devient l'archevêque suprême.*

988 *Début de la Rupture des Cieux. L'empereur Elias décède et la jeune Elisabeth monte sur le trône de l'Abel. L'Empire s'effrite et nombre de principautés se proclament indépendantes de l'Abel.*

989 *Actuellement.*

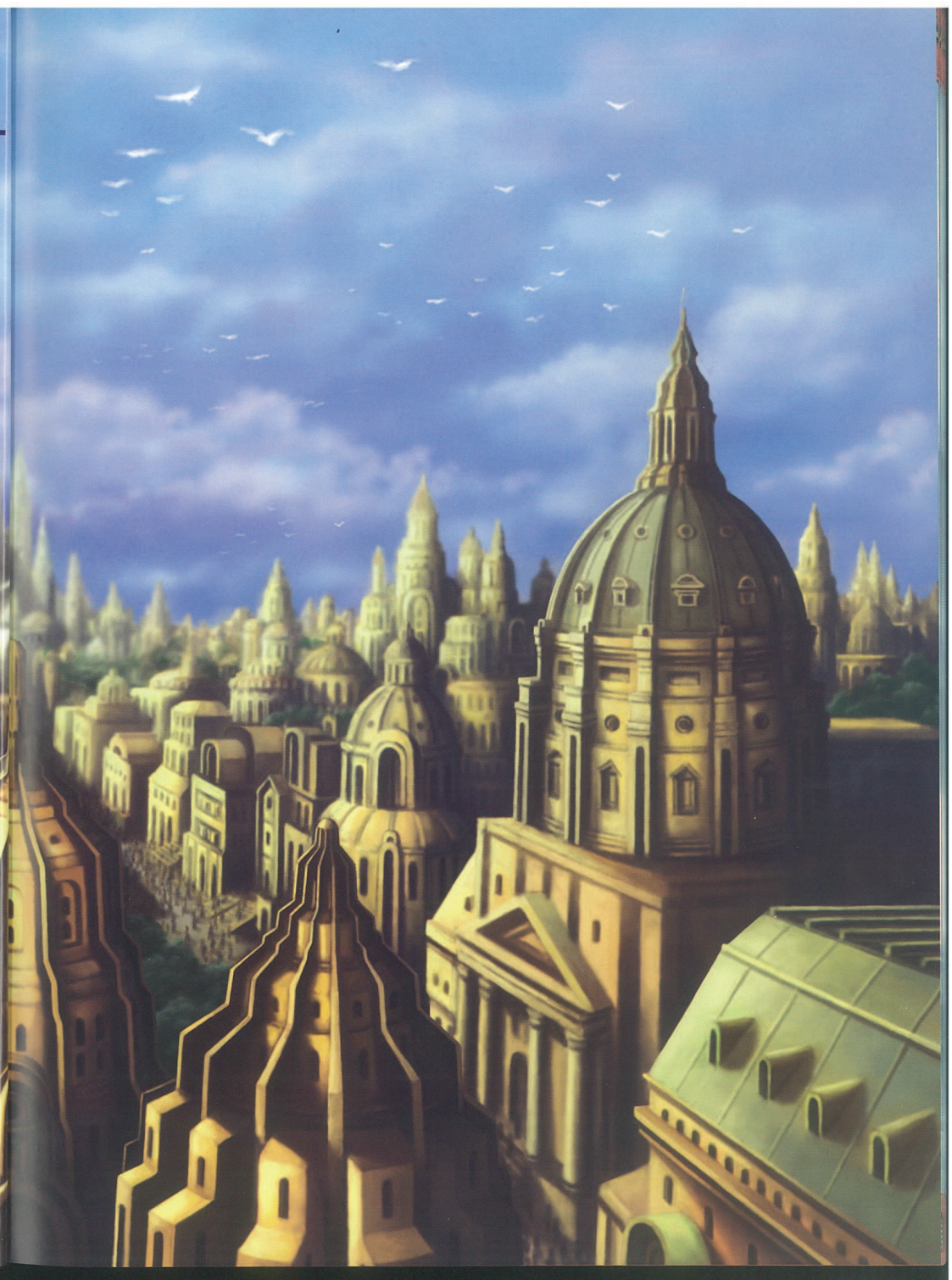
CHAPITRE 3
LE VIEUX CONTINENT

Ouvrez les yeux et regardez.
Voici le monde qui est né au prix
des larmes des innocents.
De l'infinité de vies que nous avons enlevées.
Faites que cela en vaille la peine.

Zhorne Giovanni



Illustration Raúl Rosell



Après avoir survolé le Vieux Continent et son histoire, nous allons revenir plus précisément sur chacun des pays qui le composent. Vous pourrez voir dans les pages suivantes une carte du secteur occidental de Gaïa, où apparaissent chacune de ses nations, ses agglomérations les plus importantes et les paysages naturels les plus remarquables. Les territoires sont regroupés en fonction de leurs zones d'influence actuelles.

Gardez présent à l'esprit que toutes les villes et villages ne sont pas décrits en détail. Il y a aux quatre coins de Gaïa des milliers de tout petit bourgs et hameaux si minuscules qu'ils n'apparaissent jamais sur les cartes. De même, certaines de ses villes les moins notables sont juste citées à la fin de chaque section. Cela ne veut pas dire qu'elles n'aient aucune importance, mais simplement qu'elles ne se distinguent par aucun aspect spécialement remarquable. Tous les sites principaux sont indiqués sur la carte par une croix devant leur nom. Les niveaux indiqués pour les personnages non humains ne comptent pas leur éventuel ajustement de niveau.



Le Sceau d'Abel

L'en-tête de chacun des territoires se compose des données suivantes :

Capitale : le nom de la ville officiellement reconnue comme capitale du pays.

Population : le nombre d'habitants qui vivent dans ses frontières. Ce chiffre n'est qu'une valeur approximative qui comprend aussi bien les personnes officiellement recensées que celles qui ne le sont pas.

Ethnies principales : les principales ethnies de ses habitants. Les pourcentages indiqués correspondent aux calculs effectués par la Grande Université du Lucrecio.

Type de gouvernement : le type de gouvernement actuellement en vigueur.

Langues : les principales langues du pays. Cela comprend tant celles qui sont officiellement reconnues que les autres.

Religion : indique les croyances religieuses dominantes sur le territoire. La première qui apparaît sur la liste correspond toujours à la religion officiellement reconnue par le gouvernement du pays.

Niveau technologique : indique le degré d'évolution technologique de la nation. Il est indiqué par un chiffre compris entre 1 et 5. Le niveau technologique est d'autant plus élevé que la valeur numérique l'est. Un 1 représente un degré technologique pratiquement nul, tandis que les 2 et le 3 s'approchent plus de ceux existant durant le Haut et le Bas Moyen-âge en Europe. Un niveau 4 se rapproche de la Renaissance et des Lumières, tandis que le 5 les dépasse légèrement.

Dénomination : le nom courant des habitants du pays ou territoire.

Drapeau : une brève description de son drapeau officiel.

Prénoms masculins, féminins et noms de famille : une petite liste avec des noms et prénoms typiques de la région.

Racines culturelles et Position sociale

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les tables qui apparaissent dans les différents territoires pour déterminer la catégorie sociale à laquelle appartient initialement votre personnage. C'est le Meneur de Jeu qui décide si vous devez lancer les dés ou si vous êtes libre de la choisir. Les classes sociales indiquées comme Privilégiées (Priv.) offrent un énorme avantage sur les autres. Il n'est pas possible d'y accéder de manière conventionnelle. Pour le faire, il est nécessaire d'acquérir l'avantage Position sociale, ainsi que cela est indiqué dans le Chapitre 7. De la même manière, si le Meneur le considère approprié, vous pouvez utiliser les indications qui s'y trouvent pour déterminer votre équipement de départ, ce qui remplace les règles générales du livre de base.

Chacun des territoires possède en plus une section intitulée Racines culturelles. On y trouve une série de bonus spéciaux que le personnage reçoit dans ses compétences secondaires au premier niveau, au cas où il choisirait l'avantage correspondant indiqué dans le Chapitre 7. En fonction de la classe sociale de chacun, les bonus peuvent être différents.

Le Sacro-Saint Empire d'Abel

Le Sacro-saint Empire d'Abel est sans aucun doute la première puissance culturelle, économique et militaire de Gaïa. Actuellement, après la chute de l'empereur, il se compose uniquement de huit principautés, mais toutes possèdent des racines culturelles, ethniques et raciales très semblables.

Les territoires du Sacro-saint Empire sont situés dans la partie centrale du Vieux Continent et possèdent, à de rares exceptions près, un climat et une végétation similaires. C'est une région très variée, avec des forêts touffues, de grandes plaines vertes et des cordillères aux montagnes escarpées. Ce sont pour la plupart des zones chaudes, aux hivers doux et des périodes de pluies espacées.

En réalité, l'Empire est relativement jeune, du moins en comparaison à d'autres cultures de Gaïa. Bien que de nombreux historiens fixent ses origines immédiatement après la mort du Christ, l'Abel actuel possède peu de traits communs avec les légendaires Royaumes Saints. Cela est dû au fait que, durant la Guerre de Dieu, la région fut presque entièrement dévastée par les armées de Rah, qui réduisirent pratiquement en cendre toutes ses villes. Pour cette raison, il est plus facile d'affirmer que l'Empire s'est construit à partir des millions de réfugiés qui s'installèrent dans le secteur après la guerre, héritant d'une grande diversité culturelle et sociale qui leur permettrait de fleurir tout au long de ces sept cents années.

La politique du Sacro-saint Empire garde intactes les vieilles traditions qui furent établies il y a cinq siècles. Elisabeth réunit en sa personne tout le pouvoir politique et religieux, bien que chaque principauté soit virtuellement indépendante. L'impératrice, en tant qu'autorité suprême, peut mettre de l'ordre et intervenir dans toute affaire concernant ses sujets, ce qui comprend les décisions des grands seigneurs. Néanmoins, elle laisse généralement une grande liberté d'action aux dirigeants de chaque territoire, intervenant seulement lorsqu'elle l'estime strictement nécessaire. Même si chaque seigneurie dispose habituellement de sa propre armée, de taille variable, la plus grande force militaire de l'Empire est représentée par le seigneur de la guerre et ses régiments, qui se trouvent postés aux quatre coins du Sacro-saint Empire. Le seigneur de la guerre est le général suprême des armées de l'impératrice et il est chargé de veiller à la sécurité et à la cohésion d'Abel face à toute menace. Il est rare qu'il s'implique dans des disputes internes, quoiqu'il surveille généralement, le cas échéant, qu'aucun seigneur ne désobéisse aux principes imposés par sa dame. Autrefois, avant le démembrement de l'Empire, les guerres internes entre différentes principautés étaient courantes, mais les affrontements avaient pour arbitre un seigneur de la guerre et il était interdit de faire du mal aux villages ou aux civils. Une fois qu'un camp avait eu suffisamment de pertes ou bien atteignait l'objectif fixé par l'Empire, on proclamait la fin de la dispute.

Si nécessaire, en mettant ensemble les régiments du seigneur de la guerre, les armées privées de chaque principauté et les forces de l'Ordre du Ciel, le Sacro-saint Empire pourrait disposer d'environ un million de soldats, sans aucun doute la puissance militaire la plus grande de tout Gaïa. Cependant, à cause de l'énorme territoire couvert et des récents incidents, ses troupes sont actuellement légèrement désorganisées. Les relations sont très tendues avec les principautés et les royaumes qui se sont rebellé ou ont proclamé leur indépendance. Officiellement, l'Empire continue de les considérer comme une partie de la Sacro-sainte Couronne, même si en vérité il n'a aujourd'hui pas le moindre contrôle sur eux. Cette situation devient particulièrement problématique en ce qui concerne le Togarini et la dénommée Alliance Azur, qui s'opposent ouvertement à Abel.

Ces derniers mois, Elisabeth a proclamé un édit impérial qui permet à quiconque de se déclarer athée (quoique l'on n'accepte toujours pas d'autres religions de manière officielle), ce qui a provoqué un certain rejet de la part de l'Église, et un petit schisme avec l'archevêque suprême Magnus, qui ne s'est toujours pas déclaré favorable ou opposé à l'impératrice enfant.

Le système légal du Sacro-saint Empire est extrêmement avancé, avec des lois caractérisées par leurs grands progrès sociaux. Bien que des inégalités continuent d'exister entre les différents états (ce qui se traduit par un tribunal spécialisé pour la classe noble et un autre pour le clergé), les lois sont considérablement justes et présument de l'innocence des gens. La peine de mort est abolie dans la plupart des territoires, sauf pour les délits de haute trahison et de graves peines ecclésiastiques. Parfois seulement, pour les crimes les plus terribles, un tribunal peut réclamer un décret impérial pour demander l'exécution d'un condamné.

La plupart des habitants de l'Empire se sentent fiers d'y appartenir, ne serait-ce que pour la tradition et les avancées que cela représente. Durant des années, ils ont pu vivre sans crainte des guerres ou des famines, de manière prospère et paisible. Tout changement dans leur vie habituelle est quelque chose qui les préoccupe, ce qui explique qu'ils voient avec inquiétude la situation politique actuelle.

Tous les gouvernants des principautés appuient ouvertement Elisabeth et la considèrent comme l'héritière légitime du trône d'Abel. Par conséquent, ils feront ce qu'ils peuvent pour l'aider à reconstruire l'Empire et lui rendre sa gloire d'antan, dans l'espoir d'y avoir un jour une place privilégiée.

Le haut senat

Depuis l'aube de l'Empire, la personne du Sacro-saint Empereur a été servie et aidée par un Haut Sénat pour les décisions les plus importantes et fondamentales. Cet organe régent se compose des princes de toutes les nations qui constituent le Sacro-saint Empire, agissant comme porte-parole de leurs terres. C'est la raison pour laquelle on le connaît aussi sous le nom de Conseil des Seigneurs. Seuls deux pouvoirs étrangers aux princes peuvent faire entendre leur voix dans le Haut Sénat : l'archevêque de l'Église et le maréchal de Tol Rauko.

Lorsqu'une principauté doit traiter d'une affaire de la plus haute importance ou souhaite déclarer la guerre à une autre, on convoque le Haut Sénat pour la résoudre ou bien fixer les limites et les règles du conflit. Les décisions, après avoir été amplement discutées, sont prises par le biais d'un vote. Bien que le pouvoir de cet organe soit seulement symbolique, étant donné que l'empereur n'est absolument pas obligé d'écouter ou de ratifier rien de ce que le Haut Sénat conseille, son opinion est généralement prise en compte. D'ailleurs, tout au long de l'histoire, il est rare qu'un empereur ait ignoré les suggestions du Haut Sénat (même si, lorsque cela a été le cas, le Conseil des Seigneurs n'a pas pu faire grand-chose pour l'éviter).

Dans le cas des nations qui ne seraient pas dirigées par un prince précis, tel que l'Ordre Éclairé de l'Ilmora ou le Conseil de l'Arlan, ses membres choisissent l'un d'entre eux comme représentant, qui agit comme Sénateur. Malgré tout, étant données les limites du transport, l'énorme surface du pays et la difficulté qu'il y a parfois à arriver à réunir tous les princes du fait de leurs agendas personnels très remplis, il leur est possible de nommer comme porteur de leur volonté un agent personnel, nommé Légat Sénatorial. Ce rôle est extrêmement important car, quoique que décide le Légat, sa signature équivaut à celle du prince.

Le Haut Sénat se réunit au Cœur de l'Ange, un immense bâtiment blanc situé au centre d'Archange. Actuellement, le nombre de membres du Haut Sénat se trouve réduit uniquement aux principautés qui sont restées fidèles à l'Empire, même si le Gabriel et le Manterra conservent deux ambassadeurs qui prétendent être considérés comme des Légats Sénatoriaux. L'archevêque Magnus n'a pas répondu aux appels de l'impératrice, contrairement au maréchal Malakias Graft, de Tol Rauko.

Archétypes génériques du Sacro-saint Empire d'Abel

Vous trouverez ci-dessous quelques fiches génériques des habitants les plus courants de tout le Sacro-saint Empire d'Abel. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Marin

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 0
Ini 55 ; **PV** 85 ; **IP** Non ; **Att** 30 ; **Esq** 45 ; **Armes** Poignard ; **Dégâts** 35
AGI : 8 DEX : 7 CON : 6 FOR : 7 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 30, Escalade 30, Habileté manuelle 15, Natation 30, Navigation 15, Observation 15, Prouesses de force 15, Résistance à la douleur 5, Saut 15, Vigilance 25.
Résistances : RPhy 25, RMal 25, RPoi 25, RMys 20, RPsy 20.

Bourgeois

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 60/40 **PV** 95 ; **IP** Non ; **Att** 50 ; **Esq** 50 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 6 INT : 7 VOL : 7 POU : 7
Compétences : Animaux 10, Commandement 30, Danse 20, Équitation 25, Estimation 40, Histoire 30, Impassibilité 30, Intimidation 15, Mémorisation 30, Natation 15, Observation 10, Persuasion 60, Science 20, Style 20, Vigilance 30.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 40, RPsy 40.

Soldat impérial

Classe Guerrier ; **Niveau** 1
Ini 55/25 ; **PV** 110 ; **IP** Cuir et plaques ; **Att** 65 ; **Par** 65 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 5(15), Équitation 30, Escalade 5(15), Impassibilité 20, Intimidation 20, Natation 5(15), Observation 10, Prouesses de force 30, Résistance à la douleur 20, Saut 0(10), Vigilance 20.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Soldat d'élite

Classe Guerrier ; **Niveau** 3
Ini 65/35 ; **PV** 140 ; **IP** Plastron ; **Att** 100 ; **Par** 100 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 60
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 8 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 20(30), Équitation 40, Escalade 5(15), Impassibilité 20, Intimidation 20, Natation 5(15), Observation 20, Prouesses de force 55, Résistance à la douleur 25, Saut 5(15), Vigilance 30.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 40.

Officier impérial

Classe Paladin ; **Niveau** 4
Ini 70/30 ; **PV** 155 ; **IP** Plaques partielle ; **Att** 110 ; **Par** 110 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 8 PER : 7 INT : 7 VOL : 7 POU : 8
Compétences : Commandement 140, Équitation 50, Impassibilité 35, Intimidation 35, Observation 25, Persuasion 35, Résistance à la douleur 70, Style 50, Vigilance 45.
Spécial : Module d'armes de chevalier
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 55, RPsy 50.

Noble

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 60/50 ; **PV** 95 ; **IP** Non ; **Att** 70 **Esq** 70 ; **Armes** Sabre ; **Dégâts** 50
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 6 INT : 7 VOL : 7 POU : 7
Compétences : Animaux 10, Commandement 50, Danse 40, Équitation 30, Évaluation 20, Histoire 50, Intimidation 15, Mémorisation 30, Natation 15, Observation 10, Persuasion 40, Science 20, Style 40, Vigilance 30.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 40, RPsy 40.


MER DU NORD
MAELSTRÖM
ARCHIPEL DE HIRD
ÎLE DE TRA
OSTNACHT
MÉMORIAL DES GUERRES ÉTERNELLES
BELGENMIR
HEIMDELL
HAUFFAN
DÉSERT
MUSPERHEIM
Hildestheim
PIC DU MONDE
CORDILLÈRE DE FAMION
ALBÉRIA
FORÊT DE LA NUIT ÉTERNELLE
FORÊT DU MIROIR
MONTS DE LA LUMIÈRE
FORÊT DES MURMURES
FORÊT DE L'OUBLI
VALLÉE JAUNE
FORÊT DU BROUILLARD
FORÊT DE GLENDIA
VALLÉE DU LAC
FORÊT GRISE
GOLDAR
FORÊT DE WILEGAR
GROTTE DES MURMURES
CORDILLÈRE DES MURMURES
FORGE IADUIDI
VALLÉES INTÉRIEURES
MER DE SUD
LAC ENDORMI
PLATEAU D'ARGADAS
FORÊT DES ARBRES
Belfort
FORÊT EAMON
GALGADOS
CORDILLÈRE DES VENTS
Eron
PLAINES DE KOMERÉGION
BOIS FORAD
BASSIN DE VERDEMMURG
Hécate
PLAINES DE L'ESPÉRANCE
VAL DU GENEVRIER
GROTTES DE WYRMSKAR
CORDILLÈRE DU ZODIAQUE
DALABORN
PLAINES D'EIBRON
FORÊT INANIMÉE
MARAIS D'ACHAMMON
GRANDS LACS
IMMORA
HÉLÉNIA
MONTS GAIENIENS
TAC PROFOND
JARDIN D'ORIENT
Hausser
FORÊT DE ZUIAN
Farna
GABRIEL
MONTS DU MARÉCHAL
FORÊT DE LA LUNE
LAC DE LA COURONNE
TERRES DU CALME
PRÉ DE RÉE
SOUDE DU PRINTEMPS
TERRE SOMBRE
ÎLE DE CORVINUS
CORDILLÈRE DES EZES
ÎLE DES MOUETTES
DÉTROIT ROUGE
VASTO
PRAIRIE ÉTERNELLE
Archange
ABEL
CORDILLÈRE DU JAGUAR
CÔTE DU RÉGENT
ARLAN
GRANDES PLAINES
Karh
FORÊT DE LAFAN
TERRES DE LA TEMPÊTE
FORÊT D'AVALBANI
CÔTE DU DARK ARCHON
TOL RAUKO
INT
CÔTE D'ALAMADIR
MARAIS DE LHENAS
Presta
KIRDAN
CHAMP DE TERMINUS
CORDILLÈRE DE LA GRENOUILLE
FORÊT BLANCHE
Brudge
CRATÈRE DU QUARTZ
COL DE LA FIN
FORÊT DE COZAL
ADLIA
MARAIS VERMEIL
PLATEAU OUEST
TOGARINI
PLAINES ÉCARLATES
FORÊT DE LIRA
PLATEAU BASSE
Kaine
Champbrelle
LAC VERT
KANON
ÎLE DE PALLAS
ŒIL DE L'OURAGAN
TERRE DE CENDRES
ARCHIPEL DE FORNEO
FORÊT DE SCHAEFER
PRAIRIE DES THÉ
ARCHIPEL DE FORNEO
CRATÈRES DE LA STRIE
MER BLANCHE
ROCHE D'AZUR
PLAINES SAINTES
MONTS DE GLOCERNER
PLAINES DE FUCHS
Karjah
RÉMO
FORÊT MAZGO
BELLAFONTE
FORÊT DE METZGER
LUCRECIO
DÉSERT DE SENNA
Albino
CÔTE DE LA PERLE
LAGUNES DE MEZIE
CHAÎNES BLANCHES
CARRIÈRE DE LAVIN
Du'Lucare
MONTAGNES DU CRÂNE
KUSHISTAN
CORDILLÈRE DE RAIZ
GROTTES DE SAKIA
LEANOVERDE
LAGUNE DE CAMPS DES GAYLO
ÉTENDUES DE NEKARA
DÉSERT NOIR
FORÊT DE LA CROIX
Ilion
PASSE DE VITALBUZ
CORDILLÈRE DE SIBER
CORDILLÈRE D'ARGOS
LE DOMAINE
ARGOS
Albidion
ÎLE DE NARSES
MARCHE GRISE
CORDILLÈRE FLAMME
ÎLE DE TARVOS
OCÉAN CALISIS
LÉGENDE
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 500 1000 1500 KILOMÈTRES
0 500 1000 MILLES


OCÉAN DES ENFANTS
FOSSE URUZ
ARCHIPEL DE LEIPO
ÎLE DU THU
GESTINACHT
MOLDEPANT
MARES
HENDELL
DÉSERTS CHAUDS
KARLSRUDE
MARAIS NOIR
FORÊT BARACHESI
DWÄRHOLF
ÉTENDUE DES MENDIRS
PLAINE DU MASTER
FORÊT JOYEUSE
FORÊT GEHENA
PIC DU MONDE
MUSPELHEIM
GOLDAR
FORÊT DE WULFGAR
ÎLE D'ENDOMI
GROTTE DES MURMURES
GORGE TADELUI
MOTH
ÉTENDUES DE L'OMBRE
TORDA
PLATEAU DE SOMER
VALLÉES INTÉRIEURES
MER DE SEL
FORÊT DES CORDES
PLAINES DE KOMMERLICH
BOIS FORAD
FORÊT SEIFENSCHWEIN
LAC AKASTA
PHAION
VAL DU GENÈVRIER
CORDILLÈRE DES LUCIOLES
GRANDS LACS
HÉLÉNIA
LAC PROFOND
FARNA
GABRIEL
MARAIS ARQUO
PLAINES DE ROH
CÔTE ORIENTALE
TERRES DU CALME
SAUT DU PRINTEMPS
FORÊT L'ARC
FORÊT MATSU
TERRE SOMBRE
CORDILLÈRE DES ÉLÉS
ÎLE DE CORVINUS
PÉNINSULE DE LA CRUCHE
CHAVILLE
MARKUSTAS
VIANGO
ÎLE DES MOUETTES
SÉLENÉ
MER INTÉRIEURE
TOL RAUKO
KIRDAN
MER ORIENTALE
FORÊT DE KARASU
MOUNAYA
LARMET
KUMOYAMA
TSUKIKAGE
FORÊT SCELETI
PLAINES DE KUSA
FORÊT DE TOKI
CORDILLÈRE DES SEPT TONNERRES
YAGAREMA
CERISAIES DE LIN PING
CORDILLÈRE VERMEIL
PLAINES DE ZHUI
PLATEAU DE FUSANG
PICS DE BUSTO
SHIVAT
MARAIS DE QING
FORÊT HUIJING
PLAINES DE DAOJI
SHAN LU
ADLIA
ZAHILAM
ÎLE DE PALIAS
ŒIL DE L'OURAGAN
ARCHIPEL DE FORNEO
FRAITH DES TRÈS
ARCHIPEL DE FORNEO
MONTS DE GLOCKNER
MONTS DE JWAHIR
ROCHER DU PÈRE
KHON THAMI
KASHMIR
PAUME D'OSA
ESTIGIA
AÏ KAIRR
MONTAGNES D'AÏ QUAYAN
PASSE DE MINKAH
GRANDE SAVANE
LAC DE MESI
CORDILLÈRE DE SHIVANTA
SHERENA
CORDILLÈRE DAITYA
LAC DE KORMA
LUCRECIO
KARJAH
GRANDS DUNES DE HATHAN
DÉSERT DE SENNA
MONTAGNES DU NASSIR
DÉSERT DE SALAZAR
MER DE SABRE
BAHO
VALLÉES D'ASHVINS
MONTAGNES DE VISHVARAMAN
THIRGHÚ
KUSHISTAN
PAUME DE JHAMATH
SALAZAR
SILLONS D'IBB
DÉSERT DU DESTIN
MONTAGNES DE SANGUITA
LLANOVERDE
LAGUNA DEL CANTO DEL GALLO
ÉTENDUES DE NAYARA
PASSE DE VERVERTE
ILION
CORDILLÈRE D'ESPADA
CORDILLÈRE DE SEKSA
ARGOS
MARCHE GRISE
CORDILLÈRE ESTIVALIS
NANWE
PLAINES DU GHARD
JUNGLE DU NANWE
ABÎME DE DUN'U GUALAT
MONTAGNES DE DAHAKU
FALAISE DE ZARA NOBAT
MER DE GUREN


SACRO-SAINT EMPEREUR
SEIGNEUR DE LA GUERRE
Votre Haute Excellence
HAUT SÉNAT
Sénateur
ARCHEVÊQUE SUPRÊME
Votre Sainteté
HAUTE NOBLESSE
CONSEIL DES CARDINAUX
Illustrissime
13E CARDINAL
Illustrissime
CARDINAL
Illustrissime
PRINCE ARCHIDUC PHARAON VICE-ROI GRAND SULTAN
Majesté, Altesse
DUC VICOMTE SULTAN
Excellence
ARBITRE
Magistrat Suprême
GÉNÉRAL IMPÉRIAL
Excellence
BASSE NOBLESSE
ÉVÊQUE
Illustrissime
PRÉLAT
Kirche
COMTE MARQUIS
Mon Seigneur, Ma Dame
BARON SÉNÉCHAL
Monsieur, Madame
COMMANDANT MARÉCHAL
Excellence
CAPITAINE
Monsieur
CLASSE NON PRIVILÉGIÉE
DIACRE
Père
PRÊTRE FRÈRE
Père
SÉMINARISTE
COMMANDEUR MAIRE
Monsieur, Madame
CHEVALIER
Monsieur, Madame
PLÉBÉIEN
LIEUTENANT SOUS-LIEUTENANT CAPORAL
Monsieur
SOLDAT 1ERE CLASSE
SOLDAT IMPÉRIAL
Supervise
Appartient à

ABEL

Capitale : Archange.
Population : 10 000 000 env.
Principales ethnies : asher (41%), aion (39%), vildian (7%), zinner (4%), ryuan (4%), daevar (2%), tayahar (1%), norne (1%).
Type de gouvernement : autocratie impériale.
Langues : latin, ailish (minoritaire), yamato (minoritaire).
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 5.
Dénomination : Abéliens.
Drapeau : un lion rampant sur fond blanc.
Noms masculins : Aleron, Aurelius, Cassius, Dante, Dominic, Gaius, Janus, Marcus, Maximilian, Nero, Nox, Silas, Solaris, Vicent, Virgil.
Noms féminins : Alba, Alma, Angelica, Ardelis, Celia, Drucilla, Emma, Gloria, Integra, Levenia, Maris, Minerva, Priscilla, Shanna, Shion, Tricia, Zia.
Noms de famille : Agius, Anderson, Attard, Borges, Brakys, Cassar, Durand, Faria, Galea, Grech, Laurens, Lynch, Major, Martius, Morison, Reid, Vicens.

Illustration Wan Yu Li

Abel est le cœur du Sacro-saint Empire, et ce ne serait pas une grosse erreur de dire qu'il l'est aussi de tout le Vieux Continent. Depuis sept siècles, on le considère comme le sommet de la civilisation de l'homme sous tous ses aspects, et il existe de nombreuses raisons qui appuient une telle affirmation.

Le territoire d'Abel est constitué d'immenses plaines vertes, de forêts touffues remplies de vie et de grands fleuves. D'une certaine manière, on pourrait dire qu'il s'agit d'une région aussi riche et prospère que l'a toujours été l'Empire, un miroir de sa propre condition de progrès. Elle est délimitée à l'est et à l'ouest par deux grandes régions montagneuses qui jouent le rôle de barrière naturelle avec d'autres principautés. La végétation est méditerranéenne, avec une grande variété de faune et de flore. Il n'y a presque pas de bêtes sauvages rôdant dans le secteur, grâce aux soldats et à un nombre considérable de chasseurs qui veillent à la sécurité des chemins. Le climat est habituellement chaud, quoique avec de fréquentes pluies tout au long de l'année. Il y a parfois de violents orages qui peuvent durer plusieurs jours. Tous les chemins qui relient les grandes villes sont complètement pavés et, à l'exception du Lucrecio, c'est le seul endroit du monde qui puisse s'en vanter.

Abel est exceptionnellement riche en élevage et en agriculture, de même qu'elle a d'énormes ressources minières dans ses chaînes de montagnes. Si l'on ajoute à cela son infrastructure moderne de fabrication et ses importants groupes corporatifs, il n'est pas surprenant qu'il s'agisse d'un territoire capable de s'auto-approvisionner et de commercer sans peine avec n'importe quelle autre nation du monde. La principauté n'a pas de grande armée en tant que telle, mais l'impératrice contrôle totalement les régiments du plus puissant des seigneurs de la guerre et possède un escadron personnel directement à son service, l'Ordre du Ciel, ce qui lui permet d'avoir recours à des forces militaires sans égal.

Contrairement à d'autres territoires, Abel n'a pas de prince, mais est dirigé par l'impératrice Elisabeth Barbados en personne qui, alors qu'elle n'est guère qu'une enfant, détient déjà tous les pouvoirs impériaux. Bien que les aristocrates et les ecclésiastiques importants essaient de l'influencer, la jeune fille gouverne sans écouter d'autres conseils que ceux de Tadeus Van Horsman et de Kisidan, son tuteur de l'Ordre du Ciel.

Actuellement, Abel se trouve dans une situation inquiétante avec les principautés séparatistes, principalement à sa frontière sud avec le Togarini, qui dirige l'Alliance Azur. Pour le moment, ils ne représentent pas une menace réelle pour la sécurité de l'Empire, mais il est certain que récupérer le contrôle des territoires en question est pour l'instant hors de portée de l'Empire. Seul le temps dira quelles en seront les conséquences.

Culture et société

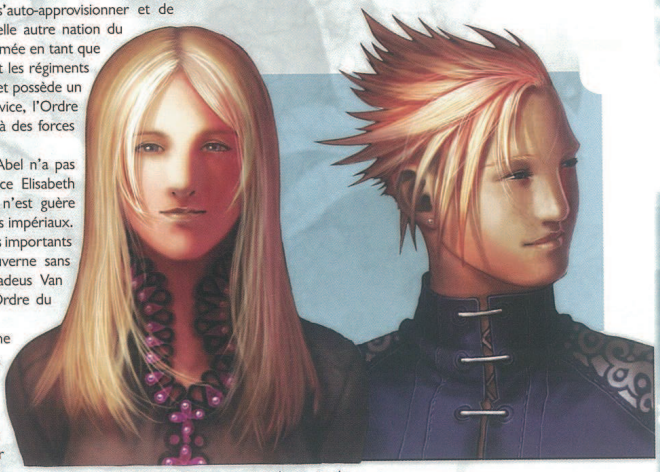
La société d'Abel s'est enrichie grâce à son ouverture culturelle et à la diversité ethnique résidant sur son territoire. L'union de tant de peuples a rendu possible un mélange unique, prenant le meilleur de chaque civilisation et l'énorme richesse culturelle héritée des penseurs de l'ancien empire de Salomon. Les gens vivent sans trop de préoccupations. Ils s'efforcent d'oublier le vide laissé par la mort de l'empereur et travaillent à un brillant avenir avec Elisabeth pour seigneur. La plupart ne sont pas des fanatiques religieux comme ceux du Domaine, mais la religion a une certaine importance dans leur vie. Beaucoup vont habituellement à l'église chaque semaine et font des dons substantiels. Même ainsi, un pourcentage considérable de la société ne ressent pas une attirance particulière pour le christianisme et, avec le récent édit impérial sur la religion, un petit pourcentage de la population s'est ouvertement déclaré athée sans subir de représailles.

La structure sociale se divise en trois états : noblesse, clergé et peuple. Néanmoins, contrairement à d'autres régions, il ne s'agit pas du tout d'une hiérarchie fermée. Depuis quelques temps, la haute bourgeoisie est en train d'accéder à des titres nobiliaires, que ce soit par le mariage ou directement en les achetant. Malgré cela, une véritable différence continue d'exister avec le pouvoir de la haute noblesse. Dans des cas précis, les grandes familles d'Abel accumulent même plus de pouvoir que les seigneurs de certaines principautés.

Abel ne possède pas de structure féodale très implantée. Il est très rare de voir de grands châteaux indépendants, et la plus grande partie de la noblesse se regroupe dans les villes les plus importantes ou autour de la cour impériale d'Archange. Le territoire est constitué de plusieurs villes de grande taille et de près d'une centaine de villages.

Les cités sont couramment régies par un noble de grande importance nommé par l'Empire lui-même. C'est seulement dans le cas où un aristocrate prouve qu'il est peu qualifié pour le poste que l'on procède à sa destitution. La figure du maire existe : également élu par les habitants de chaque communauté, il agit comme gouverneur civil et trait d'union entre la noblesse et le peuple.

Les villes sont riches en commerces et en manufactures, alors que les villages adjacents vivent généralement d'élevage et d'agriculture. Abel se caractérise par le fait qu'il est à la fois importateur et exportateur d'une multitude d'articles, que ce soit du Nouveau Continent ou des lointaines terres orientales. Il reçoit aussi un grand flux de visiteurs qui se dirigent vers la région pour commercer, chercher du travail ou simplement visiter ses merveilles et ses monuments.



Abéliens d'ethnie aion

Tao Zan

Le Tao Zan est une compétition officielle de lutte qui a lieu tous les trois ans dans l'arène d'Archange à l'arrivée du printemps. Les meilleurs lutteurs du monde s'y donnent rendez-vous pour mesurer leur habileté et obtenir la reconnaissance que cela suppose. Les règles du tournoi permettent l'utilisation de n'importe quelle armure ou arme, même à feu, mais il est strictement interdit de tuer son opposant sous aucun prétexte. Bien que la plupart des participants du Tao Zan ne soient pas doué de capacités spéciales, durant les dernières années un nombre de plus en plus important de combattants ont commencé à se donner rendez-vous, nombre d'entre eux maîtres des pouvoirs du Ki. Même si tous se gardent bien d'utiliser des pouvoirs suffisamment voyants pour être considérés comme de la « sorcellerie », les spectateurs sont exceptionnellement permissifs quant à l'usage de ces capacités. Entraînés par l'émotion, ils acclament généralement tout ce qui n'est pas un incroyable spectacle de lumière. Elisabeth elle-même prévoit de profiter de la compétition pour analyser de possibles recrues qui pourrait travailler pour elle en secret.

Le Tao Zan se divise en deux parties : étant donné qu'il est parfois arrivé que des milliers de participants se réunissent, on effectue d'abord quatre tours préliminaires à porte close afin de sélectionner les trente-deux lutteurs qui entreront dans la véritable compétition. Selon le nombre de candidats, ces combats peuvent se prolonger des jours durant. Les préliminaires finis, les trente-deux choisis s'affrontent face au public, qui s'est réuni par dizaines de milliers pour assister à un spectacle unique. Le premier jour, on ne réalise qu'un seul tour qui réduit le nombre à seize participants, tandis que lors du second, ils rivalisent jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que deux. Pour finir, le troisième jour a lieu la finale, avant laquelle le Chœur des Hirondelles, composé des douze jeunes filles dotées des meilleures voix d'Abel, entonne une chanson ancestrale commémorant le combat.

Traditionnellement, si l'empereur du Sacro-saint Empire assiste au tournoi, il accorde un don au vainqueur, qui peut demander presque n'importe quoi. Le champion des deux dernières compétitions a été Kisidan, grand prétorien de l'impératrice et chevalier du Septième Ciel. Le bruit court qu'Elisabeth elle-même lui a demandé de ne pas participer à la prochaine compétition, pour essayer de donner ainsi plus de suspense au résultat.

L'Empire et les lions

L'emblème du Sacro-saint Empire est un lion rampant qui, depuis l'ère du Christ, est considéré comme un animal sacré. Cependant, la véritable symbolique de l'animal provient d'Arturia, un énorme lion blanc qui accompagna Zhorne Giovanni lors des terribles combats qui eurent lieu durant la Guerre de Dieu. L'animal, doté de capacités incroyables, combattit à ses côtés et sacrifia sa vie pour sauver celle du futur empereur qui, en souvenir, inscrivit la marque d'Arturia sur son armure.

Depuis lors, en n'importe quel lieu de l'Empire, il a toujours été interdit de chasser ces animaux sous la menace de graves peines, car leur donner la mort est considéré comme une atteinte à l'esprit même d'Abel. Ce n'est que dans les cas où l'un d'entre eux menacerait la vie de personnes innocentes ou bien serait considéré comme dangereux qu'il est possible d'en finir avec lui. Naturellement, ainsi qu'il arrive avec tout ce qui est interdit, bien des nobles ou riches bourgeois souhaitent posséder une peau de lion. Il y a donc toujours des braconniers qui se consacrent en secret à leur chasse.

Affronter le surnaturel

Les gens d'Abel font preuve d'une certaine tolérance envers le surnaturel, mais ceci est principalement dû au fait qu'ils sont habitués à voir certaines choses qui sortent de l'ordinaire chez les propres agents de l'impératrice. Même si ce n'est pas quelque chose d'habituel, plus d'un a vu comment un Chevalier de l'Ordre du Ciel montait sur un bâtiment d'un saut, jetait à bas un mur de pierres à mains nues ou courait en se dédoublant sous une pluie de flèches. Dans la plupart des cas, de tels actes sont justifiés en arguant que ces personnes sont des individus auxquels Dieu a accordé un don spécial, une bénédiction qui leur permet de mieux protéger les innocents et l'Empire lui-même. C'est pour cela qu'il n'est parfois pas difficile qu'un habitant d'Abel considère certaines prouesses comme quelque chose d'incroyable, mais pas forcément négatif. Naturellement, cela se limite seulement à de petites actions de faible importance, du moment qu'elles ne provoquent pas d'effets préjudiciables pour les gens. Quelqu'un qui utiliserait un pouvoir surnaturel de grande envergure, ou qui aurait des connotations obscures, serait instantanément vu comme un sorcier ou un « démon ».

Au contraire, les capacités magiques montrés de façon manifeste sont quelque chose qu'ils craignent profondément, plus à cause des conséquences qu'ils entraînent généralement que pour ce qu'ils représentent en réalité. Et ce n'est pas infondé : au cours des derniers siècles ont eu lieu plusieurs évènements de nature magique qui provoquèrent le trouble, la douleur et la mort chez beaucoup de gens, et qui n'ont fait qu'appuyer la position de l'Église envers la sorcellerie. Il est possible que seul un minuscule groupe de sorciers et d'entités mystiques soit la cause de tels faits, mais cela suffit pour entretenir la peur généralisée des gens à l'encontre du surnaturel et que la plupart continuent de le voir comme quelque chose de « satanique ». En général, tout citoyen d'Abel voyant quelqu'un réciter des incantations, tracer des runes magiques dans l'air ou toute chose associée à un « spectacle de lumières » ressentira non seulement un rejet ouvert, mais enverra également une accusation formelle à l'Inquisition. Heureusement pour de nombreux « sorciers », du moins à Abel, il est très difficile de rencontrer des gens qui se fassent justice eux-mêmes. Cela fait d'ailleurs des siècles que personne n'a été exécuté sans jugement préalable.

Histoire d'Abel

On pourrait dire que l'histoire d'Abel est la même que celle du Sacro-saint Empire, même si pour retrouver ses origines il faut remonter bien avant. Il y a plus de deux mille cinq cents ans, le territoire connu aujourd'hui sous le nom d'Abel était une région aride peuplée de dizaines de tribus nomades qui combattaient les unes contre les autres. L'une d'elles, appelée lignée de Salomon, obtint la prédominance sur les autres grâce à ses avancées dans le domaine de la forge des armes d'acier et à un système militaire strict, ce qui lui permit de s'ériger en tant que premier empire humain dont notre mémoire se souvienne. Une fois son pouvoir devenu évident, Salomon cultiva les sciences et les arts en apprenant des autres races, comme les Sylvains, et produisit un nombre considérable de philosophes et de penseurs. Il est surprenant de voir que, en une décennie seulement, Salomon connu un énorme progrès qui le plaça à la tête de tous les royaumes et nations du monde, même des races non humaines. Dans les années qui suivirent, ses habitants développèrent des merveilles technologiques et magiques comme personne n'en avait vu jusqu'alors ; ils éradiquèrent des maladies, contrôlèrent les forces de la nature et réussirent même à ralentir le processus de vieillissement jusqu'à devenir presque immortels. Ce sont eux qui terraformèrent les arides territoires qui les entouraient et en firent les riches vergers qu'ils sont aujourd'hui. Pourtant, toutes leurs connaissances ne leur servirent à rien, car leur empire s'écroula et ils perdirent ce qu'ils avaient construit. Trois siècles durant, ses habitants réussirent à garder un certain contrôle sur ces terres, avec de grandes difficultés, jusqu'à ce que l'arrivée du Messie détruise définitivement l'ordre établi. La religion chrétienne fut instaurée comme credo officiel et on le nomma Abel, qui deviendrait le principal Royaume Saint dirigé par l'apôtre Pietro Giovanni. Sur les ruines de la vieille capitale de Salomon, fut construite la première cité d'Archange qui, pendant des siècles, servit de capitale au royaume et de centre religieux au christianisme.


Galgados
Cordillère des Vents
Forêt des Âmes
Reston
Forêt Eamon
†fort Garrison
†Éron
Taranov
†Pernov
Plaine des Mille Coups de Tonnerre
Hemingen
†Hécate
Falsten
†château Deniesil
Antiin
Rakvara
†Trivium
Forêt Inanimée
†Eustace
Marais d'Agamemmon
Sillermay
†vallée d'Adalia
Cordillère de Zhoria
†Nikoleva
Dalaborn
Ilmora
†Calysta
Monts Galéniens
Plaines d'Eibron
Shkar
Jardin d'Orient
†Hausser
Forêt de Zulan
Tzer
†Ogara
Sendel
†Conservatoire des Arts
Forêt de la Lune
†Bryanta
Cordillère de Tol Jaegren
Darel
Lac de la Couronne
†Bon Repos
Neria
†bosquet de Gwenlynn
Bethar
†Tiberias
Ecanus
Montagnes de Balthus
Prairie Éternelle
†Leazhar
†Tour de Babel
Kalmar
†Archange
Abel
†Port d'Eien
†Londure
Zafir
Sura
†Yirath
Côte des Regrets
Lonel
Urim
Arias
Grandes Plaines
Tharsis
Terres de la Tempête
†Eyran
Côte des Désirs Ardents
†Port d'Eburah
Forêt d'Avalbane
†Sepher
Hod
†Aubrey
†Seifer
Reisz
†Brudge
Cordillère de la Cicatrice
†Reindhold
†Aldon
Champ de Terminus
Col de la Fin
fleuve Calme
Forêt Blanche
Reine
Cratère de Quartz
†Puits des Rejetés
†église Saint-Barnabé
Forêt de Cozal
Plateau Ouest
Lac Vert
Champbrûlé
Togarini
Hausburz
Berke
†Bendeck
Kanon
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Le pays obtint un formidable pouvoir jusqu'à ce que, en l'an 223, les armées de Rah dévastent la région, détruisant presque totalement toutes ses villes et exterminant ses habitants. Abel fut probablement le secteur le plus malmené par les troupes de Judas.

Après la fin de la Guerre de Dieu, Zhorne Giovanni regroupa des centaines de milliers de réfugiés et fonda, en l'an 233, le Sacro-saint Empire d'Abel, profitant des richesses de la région pour établir les bases du nouvel Empire. Durant sept siècles, dirigés par la lignée des Giovanni et, par la suite, par deux générations de la famille Barbados, Abel a conservé son rôle de cœur de l'Empire, même après la désintégration de celui-ci. Il est actuellement régi par Elisabeth Barbados, l'impératrice enfant, dont l'autorité absolue est remise en question par plusieurs des principautés qui se sont proclamées indépendantes. Même si la majorité du peuple d'Abel l'appuie sans réserve, il est également vrai qu'il existe de nombreuses voix qui pensent que le poids de la couronne est peut-être excessif pour une enfant.

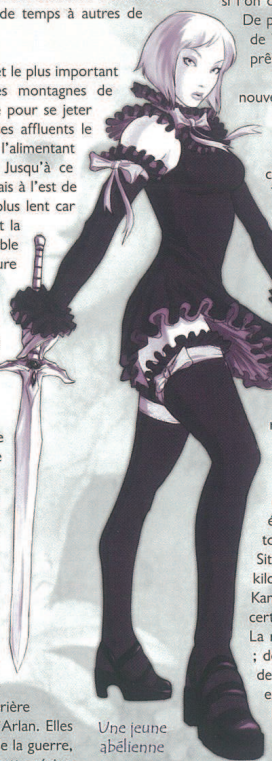
Aspects géographiques notables

Le territoire d'Abel est majoritairement constitué d'énormes et vertes prairies, quoique parsemées de temps à autres de quelques bois et lacs.

Fleuve Zafir : c'est le plus grand et le plus important fleuve de tout Abel. Il naît dans les montagnes de Balthus et traverse le cœur de l'Empire pour se jeter dans la mer Intérieure. Presque tous ses affluents le rejoignent près de la ville d'Archange, l'alimentant abondamment en eau et en poisson. Jusqu'à ce point, son courant est fort et rapide, mais à l'est de la capitale son cours se fait beaucoup plus lent car il est plus large et moins profond. C'est la raison pour laquelle le Zafir est navigable depuis Archange jusqu'à son embouchure sur la côte des Désirs Ardents. C'est le principal lien commercial entre la région de la mer Intérieure et celle de la Côte du Commerce. Il est courant de voir de rapides voiliers et des embarcations à faible tonnage et tirant d'eau le parcourir en transportant des voyageurs et de petites marchandises.

L'importance du Zafir comme route commerciale s'étend également sur la terre ferme, car sur sa rive gauche il est longé par la Voie de Lucer, probablement la chaussée la plus longue de Gaïa. Elle relie Archange au port d'Eburah, en traversant la ville de Yirath. C'est actuellement l'une des routes les plus sûres et les plus fréquentées de tout l'Empire. Le trafic de charrettes, de voyageurs et de soldat est généralement intense.

Montagnes de Balthus : cette vaste cordillère montagneuse s'étend sur la zone ouest d'Abel comme une barrière naturelle qui marque la frontière avec l'Arlan. Elles doivent leur nom au premier seigneur de la guerre, Balthus Webner, qui réussit à pacifier cette région problématique et l'unir à l'Empire. Les montagnes sont très hautes et escarpées, même si dans leur partie basse elles sont riches en gisements de minerais, ce qui explique la présence d'un grand nombre de villages de mineurs qui extraient des métaux pour Abel. Il existe dans les Balthus plusieurs cols utilisés pour commercer avec Arlan mais, à cause des chutes de neige hivernales, ces chemins sont parfois bloqués jusqu'à l'arrivée du dégel et il est nécessaires de chercher d'autres voies. La région est connue pour être remplie d'auberges de passage, où les voyageurs entrant dans la région peuvent se reposer.



Une jeune abélienne

Cordillère de Tol Jaegren : cette chaîne de montagnes escarpées sépare la région occidentale d'Abel de l'Ilmora et d'une partie de l'Hélénia. Elle est riche en mines de pierres précieuses et de cristaux ; de nombreux prospecteurs se consacrent à la recherche de gisements.

Tol Jaegren est un nom d'origine sylvaine qui signifie « lieu sacré », même si aujourd'hui la population d'Abel l'ignore (la plupart pensent qu'il devait s'agir d'une personnalité du passé qui est tombée dans l'oubli au fil du temps). Autrefois, avant la Guerre de Dieu, les Sylvains utilisèrent ces montagnes pour ériger sept temples pour les différents avatars des Béryls, et un huitième pour C´iel elle-même. Bien que cela fasse plus de six cents ans que les temples de Mikael et d'Uriel (Khitna Misariel Beryl et Aerevah Nul Beryl respectivement pour les Sylvains) ont été complètement rasés par les armées de Judas, les six autres sont encore debout sur les cimes des plus hauts pics. Tous sont scellés depuis plusieurs siècles par Tol Rauko qui, de temps à autre, y envoie un de ses agents afin de s'assurer que tout reste en ordre. Vu l'altitude et l'énorme difficulté que représente l'escalade, l'endroit est totalement inhabité et il est franchement compliqué d'accéder aux temples, sauf si l'on connaît la région et que l'on voyage expressément vers eux. De plus, ils sont tous convenablement protégés, tant par le sceau de Tol Rauko que par les défenses surnaturelles que les grands prêtres sylvains ont laissé derrière en abandonnant leurs églises.

Il y a quelques années à peine, deux des temples ont de nouveau été occupés par d'énigmatiques habitants de la Veille, même si l'on ignore leurs intentions ou objectifs.

Forêt de la Lune : cette ancienne forêt de pins et de cyprès s'étend dans la région est d'Abel, près de la ville de Tiberias et de la cordillère de Tol Jaegren. Elle est connue pour être infestée de loups et d'autres animaux sauvages, raison pour laquelle on la considère comme une région dangereuse pour les voyageurs. Par chance, les prédateurs ne sortent d'habitude jamais de leurs territoires de chasse et il est rare qu'ils attaquent des gens, sauf si ceux-ci pénètrent trop profondément à l'intérieur de la forêt. Des siècles auparavant, l'endroit fut utilisé comme point de réunion par des druides et d'autres ordres sacerdotaux. Nombreux sont ceux qui, aujourd'hui encore, continuent de le considérer comme un lieu sacré, et il se peut qu'ils aient en partie raison, car un puissant esprit de la nature y réside, qui en a pris soin depuis des temps immémoriaux.

Forêt d'Avalbane : cet endroit, qui a reçu son nom en l'honneur de la première impératrice, Lucia Avalbane, épouse de Zhorne Giovanni, est la forêt la plus étendue de tout le territoire d'Abel et aussi l'une des plus grandes de Gaïa. Située au sud de la cordillère de Tol Jaegren, elle s'étend sur des kilomètres et des kilomètres avant de pénétrer à l'intérieur du Kanon. On y trouve des dizaines de grandes clairières et, dans certaines d'entre elles, sont construit de petites agglomérations. La région dispose d'une végétation et d'une faune très diverses ; de nombreux nobles et aristocrates l'utilisent comme réserve de chasse. Une rumeur très répandue prétend qu'il existe encore de vieux bâtiments qui appartenaient à Salomon, mais leur situation exacte est inconnue. En réalité, protégées par d'archaïques technogolems, quelques installations avec des technologies perdues sont distribuées dans le secteur, bien que leurs entrées soient bien cachées ; tellement bien que, durant des siècles, personne n'a été capable de les trouver.

Prairie Éternelle : toute la région centrale d'Abel est constituée d'une immense plaine verte qui s'étend à perte de vue. C'est une terre pleine de vie, avec des dizaines de villages et de petites villes, des lacs et des zones boisées de faible densité. Tout au long de cette prairie se trouvent répartis, séparés les uns des autres par plusieurs kilomètres, d'énormes piliers de métal et de marbre, héritage de l'époque de splendeur de Salomon. Au centre de la prairie se dresse, fière, Archange.

Illustration Salvador Espin

Lac de la Couronne : cet immense lac aux eaux cristallines se situe dans la région septentrionale d'Abel. C'est une très belle vue qui attire un nombre considérable de visiteurs et de touristes. Au centre se trouve une petite île appelée « l'Œil de Minuit » qui, dans l'antiquité, abritait un puissant nœud artificiel de magie construit par l'empire de Salomon. Même si cela est ignoré du grand public, l'île fut utilisée par l'archevêque suprême Eljared comme l'une de ses résidences temporaires, où elle érigea un étrange manoir qui est vide actuellement. Bien que le nœud mystique n'existe plus et que toute les Loges Perdues aient été convenablement détruites, l'îlot tout entier continue d'être un lieu de grand pouvoir pour ceux qui sont dotés d'une quelconque compétence surnaturelle.

Terres de la Tempête : les abéliens parlent avec respect et mystère d'une vaste étendue de terrain situé dans la partie sud de la prairie Éternelle, celle qu'ils appellent Terres de la Tempête. Cette énorme plaine, parsemée de quelques collines occasionnelles, est perpétuellement couverte par une dense couche de nuages sombres qui empêchent de voir le ciel. Bien qu'il semble à tout moment qu'un puissant orage soit sur le point d'éclater, cela fait des siècles que pas une seule goutte de pluie n'est tombée. Le territoire est donc flétri et sec. En fait d'eau, ce sont de puissants éclairs qui frappent la terre avec insistance, éclairant le ténébreux firmament de leur éclat continuel. Apparemment, les décharges se concentrent principalement sur les fameux monolithes de métal qui se trouvent dans toute la prairie Éternelle.

Bien que ce soit un chemin idéal vers le Kanon et le Togarini, sa situation difficile fait que de nombreux voyageurs et marchands évitent les Terres de la Tempête, craignant que l'un des éclairs perdus ne les frappe (ce qui est par ailleurs arrivé à plus d'une reprise).

Quoique tout le monde l'ignore, une telle instabilité est provoquée par le mauvais fonctionnement de l'un des systèmes de contrôle climatique de Salomon, endommagé depuis plus de mille ans. En fait, les éclairs qui tombent sur les monolithes rechargent le système ; il est possible qu'il continue de fonctionner éternellement.

Côte des Désirs Ardents : la côte intérieure d'Abel est une région riche en commerce et en pêche. Elle doit son nom au fait qu'il s'agit de l'endroit d'où est parti le premier empereur avec les dernières armées de l'homme en direction de l'île de Tol Rauko. C'est un lieu calme et prospère, quoiqu'au cours de cette dernière année plusieurs pirates ont attaqué quelques villages côtiers, chose qui n'était pas arrivée depuis des siècles. Le corps d'intelligence de l'Empire soupçonne qu'il s'agit de capitaines corsaires engagés par l'Alliance Azur, mais ils n'ont pour le moment obtenu aucune preuve valable : pour éviter que ces évènements ne se répètent, Elisabeth à ordonné le déploiement de plusieurs contingents armés dans le secteur mais, d'une manière ou d'une autre, certains corsaires réussissent à esquiver les contrôles maritimes.

Côte des Regrets : l'étendue de terrain attenante à l'Hélénia qui constitue le littoral connu sous le nom de côte des Regrets est une zone morte et flétrie où rien, ni animal ni végétal, ne peut vivre très longtemps. Pendant la Guerre de Dieu, elle fut le théâtre d'une sanglante bataille, où furent perdues près de cent mille vies des deux camps. Actuellement, les lieux sont abandonnés, et seuls bandits et contrebandiers fuyant la justice la visitent. Les habitants d'Abel pensent que c'est une terre maudite, et ils n'ont pas tort. Toutes ces morts, ajoutées aux monstrueuses énergies mystiques qui se déchaînèrent, produisirent un énorme écho dans la réalité, créant un reflet ténébreux dans la Veille et fragilisant les barrières qui séparent les deux mondes. Aujourd'hui encore, des milliers de spectres de la Veille errent dans cet endroit. Sombres et remplis de haine, ces êtres profitent des sensations de peur et de terreur des voyageurs pour intervenir de manière limitée dans la réalité.

Illustration Wen Yu Li

Lieux intéressants

Les endroits les plus importants d'Abel sont probablement ses agglomérations, car il y a sur tout son territoire des centaines de villages et petites villes prospères. Toutes sont bien reliées entre elles grâce à un vaste réseau de routes et chemins, les principaux étant même pavés.

Abel est également connu pour être protégée par ce que l'on appelle depuis des siècles « les Quatre Anges Protecteurs », quatre énormes villes fortifiées qui surveillent les coins de l'Empire (même si l'une d'elles, Ogara, fait désormais partie du Dalaborn). Il existe un mythe qui assure que, tant qu'il en restera une sur pied, Archange ne pourra jamais être à nouveau détruite.

Yirath

(Métropole, 785 000 habitants)

La première des quatre « Anges Gardiens d'Abel » est Yirath, une cité qui se trouve sur les deux rives du Zafir. Bâtie il y a plus de quatre siècles sur une construction de Salomon, la ville prospéra énormément grâce au trafic maritime et au commerce avec l'intérieur. D'architecture baroque et avec de grands bâtiments, beaucoup l'appellent la cité des ponts, à cause du grand nombre d'entre eux qui relient ses rues les unes aux autres. À Yirath se trouvent aussi les énormes Portes de Zafir, gigantesque construction lui permettant de bloquer à volonté le trafic fluvial. Ces derniers temps, la ville a commencé à perdre le caractère militaire avec lequel elle avait été édifiée pour devenir un lieu beaucoup plus culturel. Ses habitants comptent faire un jour concurrence en tant que ville éclairée à Hausser et à Archange. Ils ont donc construit deux énormes universités et appuient les étudiants qui font montre des meilleures capacités intellectuelles.

Il existe à Yirath un sérieux conflit interne entre les deux maisons nobles qui la dominent, les Von Ghalagher et les ducs de Caitbre (chacune situées d'un côté différent du Zafir). Bien qu'en aucun cas l'affrontement ne puisse déboucher sur des « grossièretés », les deux familles font tout ce qu'elles peuvent pour en finir avec le pouvoir de l'autre et obtenir les faveurs de l'impératrice. Le fils aîné des ducs, Brandon Caitbre (Sorcier Nv 6, ♂), est un puissant sorcier membre de l'Ordre de Magus et utilise en secret ses pouvoirs surnaturels pour favoriser sa famille. Les Von Ghalagher en revanche possèdent beaucoup de contacts commerciaux avec Soleil Noir, qui leur offre son soutien lorsque c'est nécessaire. Aucune des deux familles ne sait que leurs benjamins respectifs, Connor Ghalagher et Erin Caitbre, sont secrètement amoureux et projettent de s'enfuir ensemble dès qu'ils le pourront.

Eytan

(Bourg, 8 500 habitants)

Eytan est la plus grande des agglomérations qui se trouvent à l'intérieur de la forêt d'Avalbane. Elle est célèbre pour sa manufacture artisanale et sa parfaite intégration à la nature. Une partie du village se situe dans une grande clairière, mais l'autre moitié s'est étendue vers l'intérieur des bois. Quelques maisons sont construites parmi les arbres, et plus d'une profitent des grands troncs comme mur supplémentaire. Quand le soleil se glisse le matin entre les cimes en projetant sa lumière, c'est un spectacle aussi beau que merveilleux. On dit que c'est une ville pour les artistes et les rêveurs, car un nombre considérable d'enfants de nobles et de riches bourgeois s'y réunissent lorsqu'ils passent par la phase de « rébellion contre la société ».

Le seigneur d'Eytan est un noble d'âge avancé, le comte Decaer Braum (Touche-à-tout Nv 2, ♂), qui passe le plus clair de son temps à composer des poésies. Dans cette cité se rejoignent aussi parfois des « chercheurs de trésors » qui ont l'intention de tirer profit des ruines de Salomon qui se trouvent dans la forêt, mais il est très rare qu'ils découvrent vraiment quelque chose d'intéressant.



Illustration Raúl Rosell

Archange
(Métropole, 2 850 000 habitants)

Archange est la capitale du Sacro-saint Empire et sans aucun doute la ville la plus grande et la plus fastueuse du monde. Officiellement, son origine remonte avant l'Empire, car elle a été érigée un an seulement après la mort du Messie sur les ruines de Salomon. Deux siècles plus tard, elle est de nouveau presque entièrement dévastée durant la Guerre de Dieu, mais sera reconstruite jusqu'à devenir la grandiose métropole qu'elle est à présent. Archange est probablement l'incarnation suprême du progrès et de la modernité. Ses rues possèdent un système d'éclairage artificiel, ainsi qu'un réseau complexe d'eau courante et d'égouts. Aujourd'hui encore, quelques bâtiments et structures d'Archange sont de l'époque de Salomon et d'autres datent d'avant la Guerre de Dieu, mais ils ont en majorité été élevés durant les sept derniers siècles, en utilisant un style architectural baroque qui leur donne une apparence glorieuse et monumentale. La ville est pleine de grands palais et de luxueuses demeures, parmi lesquelles se détachent les trois grandes forteresses : le château d'Averus, réservé au seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman, le château impérial, foyer de l'impératrice Elisabeth, et le Saint-Siège, cathédrale vaticane autrefois au service de l'archevêque suprême et qui est actuellement inoccupé. Il existe des centaines de monuments importants, tels que le prestigieux Musée d'Art et d'Histoire, la Chapelle de la Résurrection, où fut enterré le corps du Christ, ou l'Allée des Âges, une immense avenue remplie de statues des héros du passé. Néanmoins, le monument le plus représentatif et qui donne son nom à la ville est la gigantesque colonne de marbre blanc couronnée par un ange immense aux ailes déployées, le gardien de la cité. La Dame d'Archange est Elisabeth en personne : elle contrôle tout au moyen d'un système de municipalités et de gouverneurs civils qui répondent à leur tour devant un délégué impérial, appelé Praetor. La ville est également célèbre du fait que ses gardes sont les chevaliers de l'Ordre du Ciel, ce qui en fait l'un des endroits où vivre les plus sûrs.

Un nombre considérable de membres de Samael résident à Archange, occultant leur identité grâce à leur subtilité et à leurs compétences surnaturelles. Certains ont même réussi à obtenir une certaine position sociale, même s'ils se gardent bien de révéler leur véritable nature.

À l'insu de tous à part un secteur très secret de l'Empire, sous la ville se trouvent les reliques architecturales les plus importantes de Salomon, qui contiennent encore une multitude de Loges Perdues.

Sepher
(Métropole, 480 000 habitants)

La cité-forteresse de Sepher est l'un des quatre « Anges Gardiens d'Abel » et, actuellement, le plus important pour l'Empire. Située au sud, près de la frontière avec le Togarini, la ville est la première ligne de défense contre une éventuelle attaque de l'Alliance Azur. L'énorme cité est construite de façon circulaire et possède sept murailles qui la rendent presque inexpugnable face à une attaque conventionnelle. Même ainsi, elle jouit d'un niveau de progrès aussi grand que n'importe quelle autre ville d'Abel et, malgré son apparence militaire, elle est quand même très belle. On y trouve de nombreux bâtiments et monuments connus, parmi lesquels se distinguent le Palais Bleu, une cathédrale transformée en muséum d'histoire naturelle, et l'Exodum, une grande voûte entourée de colonnes, dont les origines remontent à l'époque de Salomon.

Sepher est une ville noble et ancienne, où l'aristocratie joue un rôle fondamental dans la société grâce à des siècles et des siècles de succès militaires. La population s'est habituée à vivre avec un grand nombre de soldats, et il y a aujourd'hui plus de vingt-cinq mille hommes dans la région qui garantissent la stabilité du territoire. Le seigneur de la ville est le commandant Archibald del Pietro (Guerrier Nv 7, ♂), un homme excentrique et exalté qui voit partout complots et danger.

Bien qu'aucune guerre ne soit officiellement déclarée entre l'Empire et l'Alliance, certains groupes de soldats aux alentours de la ville ont déjà engagé quelques escarmouches avec des patrouilles militaires du Togarini. Par chance, et malgré le fait qu'il y ait eu plusieurs pertes dans les deux camps, tous ont tenté de limiter l'importance de ces faits, même s'ils continuent de se répéter avec une certaine fréquence.

Tiberias
(Métropole, 370 000 habitants)

Située entre la cordillère de Tol Jaegren et la forêt de la Lune, Tiberias est l'Ange Gardien qui protège Abel de toute menace provenant d'orient. La cité fut construite en profitant du refuge que lui offrent les montagnes, ce qui lui donne une fantastique protection naturelle. Même s'il ne s'agissait à l'origine que d'une gigantesque forteresse, la région a joui durant ces trois derniers siècles d'une grande popularité, ce qui rendit propice le début de la construction d'une ville autour des murailles. Après avoir souffert d'une époque de régression durant les années du mandat de Lascar Giovanni, Tiberias a resurgi avec force en tant qu'important noyau social et poursuit en ce moment un processus d'expansion.

Architecturalement parlant, la ville est sublime, car il y a une multitude de palais couronnés de sveltes tours cristallines. Lorsque la lumière s'y reflète, on a l'impression que la cité entière brille d'une manière fascinante. Les couleurs prédominantes sont le bleu et le blanc, ce qui lui a valu le surnom de « Cités des nuages et des cieux ».

Tiberias est célèbre pour être l'endroit où se trouve le château du Séraphin, centre névralgique de l'Ordre du Ciel. Du fait du grand nombre de ces chevaliers vivant et s'entraînant ici, il n'est pas surprenant qu'elle soit considérée comme l'un des lieux les plus sûrs de Gaïa. Le dirigeant de la ville n'est autre que la comtesse Erya de Gillean (Paladin Nv 6, ♀), jeune femme idéaliste et partisane inconditionnelle de l'impératrice Elisabeth, qui a réussi à devenir chevalier du Cinquième Ciel par ses propres mérites.

Port d'Eburah
(Ville, 48 000 habitants)

Eburah est l'un des ports commerciaux les plus importants de toute la mer Intérieure. Située à l'embouchure du Zafir, la cité a commencé par être un simple lieu de passage pour les bateaux mais, avec le temps, elle a grandi en pouvoir et en influence. Aujourd'hui, beaucoup affirment que, même si elle n'a pas le même luxe, elle peut rivaliser commercialement avec Yirath du fait qu'elle est mieux située. Un conseil de nobles dirige la cité même si, grâce à leur pouvoir financier, deux grands bourgeois ont été admis dans leurs rangs. Eburah est un endroit fréquenté par de nombreux mercenaires, à la recherche de nouveaux contrats. Il y a moins d'un an, la ville a subi une attaque éclair de trois rois pirates, ce qui a provoqué de sérieux dégâts au port avant que les assaillants ne prennent la fuite.

Elisabeth Barbados, Sacro-sainte Imperatrice

La jeune Elisabeth Barbados (Paladin Nv 7, ♀), à l'âge de treize ans seulement, est devenue non seulement la souveraine la plus jeune de l'histoire d'Abel, mais également la première femme à accéder à la Sacro-sainte Couronne. Nombreux sont ceux qui pensent qu'il s'agit d'une simple marionnette entre les mains de Tadeus Van Horsman et de Kisidan, mais rien n'est plus éloigné de la vérité. L'impératrice est une jeune fille indépendante, sans aucun doute têtue et très intelligente. Elle sait quand demander conseil et quand elle doit se laisser guider par ses tuteurs dans les affaires qu'elle ignore. Elle est normalement gaie et amusante, car son enfance difficile l'a poussée à toujours prendre la vie de manière positive, même si elle comprend aussi quelle est sa position et le sérieux de sa charge.

Bien que très jeune, son histoire personnelle a toujours été truffée de problèmes et de difficultés. Sa mère mourut en la mettant au monde, raison pour laquelle Elias la haïssait, car il voyait en elle la cause de la mort de sa chère épouse, et l'éloigna de lui. Seule et sans amis, la petite fille essaya de grandir heureuse, même quand tout semblait se retourner contre elle. Son caractère lui fit bientôt gagner l'affection de nombreuses personnes, parmi lesquelles le seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman lui-même.

Peu avant la Rupture des Cieux, Elisabeth fut la cible d'une tentative d'enlèvement organisée par des corbeaux de Wissenschaft lors d'un voyage où il n'avait pas été permis à Kisidan de l'accompagner. Par chance, elle fut immédiatement libérée par Némésis, qu'Eljared avait envoyé afin de frustrer les étranges projets de Lucanor et éviter que le trône impérial puisse être déstabilisé avant son coup de maître. Durant plusieurs jours, la fillette voyagea seule avec l'homme silencieux et, comme l'enfant qu'elle était, elle tomba amoureuse de lui. Depuis lors, elle commença à se comporter de façon plus indépendante, essayant de découvrir se qui se passait à la cour. Cependant, ses efforts pour arrêter ce qui approchait furent vains. Lorsque finalement la Rupture se déchaîna, Elisabeth fut un témoin privilégié de tout ce qui arriva, comprenant qu'il existait dans le monde des forces et des pouvoirs qu'elle ignorait.

Après la mort de son père et le chaos qui en découla, elle décida bien malgré elle d'assumer le contrôle total de l'Empire avec l'appui de Tadeus Van Horsman et de l'Ordre du Ciel. Même en sachant que sa nomination causerait un grand choc, Elisabeth pensa que ce serait bien pire si elle laissait Abel se désagréger encore plus qu'il ne l'était déjà. Dès son arrivée sur le trône, elle commença à promulguer des lois et des édits révolutionnaires qui provoquèrent l'appui inconditionnel d'une partie de la société et le rejet absolu de l'autre.

Depuis des mois, l'impératrice a commencé à effectuer des voyages en secret dans divers lieux de Gaïa sous une fausse identité. Elle se fait appeler Anna Never et dit être la fille de riches commerçants de Gabriel. Malgré les conseils de Kisidan et de Tadeus (ce qui a le don de les énerver), la jeune fille insiste pour voyager seule dans le but de voir de ses propres yeux comment est le monde et de décider par elle-même ce qui est bien ou mal. Au fil de son périple, elle s'est fourrée dans quantité de d'histoires et de problèmes, s'attachant temporairement d'étranges compagnons de voyage (des gens aussi inhabituels que Sylvia Ul Del Sylvanus ou bien Donoban Van Horsman). En tant qu'« Anna », elle a même été mêlée à quelques affaires contre l'Empire, quand elle considérait que les actions d'Abel n'étaient pas justes et qu'il y avait abus de pouvoir. Une des choses qui l'ont le plus impressionnée, c'est son voyage au Remo. Même si elle resta là-bas très peu de temps, ce qu'elle y vit l'horrifia réellement. Elle comprend la haine de ces gens envers l'Empire et ne voit aucune justification aux atrocités commises là-bas. C'est l'une des raisons pour lesquelles elle refuse d'engager une guerre contre Azur, car elle considère que les gens ont suffisamment souffert en très peu de temps.

Bien entendu, l'identité d'Anna n'est qu'une de ses nombreuses facettes. Bien qu'elle s'y soit attachée, si c'était nécessaire elle ne verrait aucun inconvénient à prendre un autre nom pour continuer à voyager incognito. Elle espère secrètement retrouver à nouveau un jour Némésis, souhaitant avoir assez de courage pour lui avouer ce qu'elle ressent. Sa raison lui dit que ce n'est rien d'autre qu'une bêtise propre à son âge et elle sait que c'est quelqu'un d'exceptionnellement dangereux pour elle, mais ni une chose ni l'autre n'arrive à faire taire son jeune cœur.

Malgré son âge, l'impératrice a prouvé qu'elle avait un talent incroyable pour le combat et, grâce à l'entraînement reçu de Kisidan, elle est déjà une véritable maîtresse de l'épée. Son apprentissage a été si incroyable que son propre maître pense que, dans quelques années, elle pourrait même devenir son égal (chose inconcevable pour une simple « mortelle »).

Elisabeth a attiré l'attention de C´iel et de Gaira d'une manière qu'eux-mêmes n'attendaient pas. Le comportement inhabituel de la petite a fait que tous deux développent un grand intérêt envers elle, s'assurant qu'aucun pouvoir, même eux, ne puisse influencer ses décisions. Curieusement, l'enfant est certainement l'un des êtres humains avec la plus grande Gnose de tous ceux ayant existé depuis des siècles. Il ne fait aucun doute que ses actions, pour le meilleur ou pour le pire, altèreront le cours des évènements sur Gaïa d'une façon que personne ne pourrait prévoir.

Leazhar
(Village, 300 habitants)

Ce petit village est constitué d'une petite poignée de bâtiments en pierre, bas et agglutinés, où vivent à peine cent familles. Il n'aurait aucune importante s'il ne s'agissait de l'agglomération la plus ancienne de tout l'Empire. Il fut construit il y a presque deux mille cinq cents ans, durant l'époque de Salomon et, quoique détériorés, ses édifices sont restés debout jusqu'à aujourd'hui. Quand on trouva ses restes, il y a déjà de nombreux siècles, les historiens accoururent en masse sur les lieux ; mais ils furent assez déçus en découvrant qu'il n'y avait aucune trace de technologie antique, de gravures ou de grandes trouvailles : il s'agissait simplement d'un village construit il y avait très, très longtemps. Son seul intérêt est dû à la simple curiosité historique ou architecturale et même celle-ci, qui n'a jamais été excessive vu qu'elle se limite à de petites maisons à un seul étage et à quelques cours, est en train de se perdre ces dernières années. Actuellement, les touristes qui viennent à Leazhar sont rarissimes, car il se trouve en réalité à deux kilomètres des voies commerciales les plus proches, et les chercheurs ont renoncé il y a des siècles à y faire des voyages en vain. Cela n'a guère d'importance pour ses habitants, car ils n'ont jamais éprouvé le moindre intérêt pour les histoires du passé ni les légendes qui ne mènent nulle part, consacrant leur pacifique existence à l'élevage et à l'agriculture.

Néanmoins, ces dernières années, de nombreux logements sont peu à peu acquis par Christophe De Gaulle (Touche-à-tout Nv 5, ♂ Ancien), un bourgeois fortuné d'origine inconnue qui, d'après ses dires, à l'intention de revitaliser le village et de le transformer en centre commercial pour voyageurs. Il a amené avec lui une équipe de mercenaires bien entraînés (nombre desquels sont doués de pouvoirs surnaturels), et le bruit court qu'il est en train d'effecteur des fouilles sous les habitations. Inquiets de la nouvelle, l'Empire a envoyé des surveillants, mais ceux-ci n'ont trouvé aucune trace des fouilles en question. Malgré tout, Abel a préféré protéger ses arrières et, craignant que De Gaulle puisse trouver une Loge Perdue, il a envoyé là-bas Anka Grimbergel (Virtuose Martial Nv 4, ♀), un membre de l'Ordre du Ciel. Cela fait quelques mois qu'Anka vit incognito dans le village, se faisant passer pour une simple paysanne, mais en surveillant tous les mouvements de Christophe.

Kisidan, Chevalier du Septieme Ciel

L'homme énigmatique connu sous le nom de Kisidan (Virtuose Martial Nv 14, ♂) est le grand prétorien de l'impératrice et, de loin, le plus important et le plus puissant des chevaliers du Septième Ciel. Ses origines sont peu claires, mais il est très, très vieux. Bien qu'il n'ait été au départ qu'un mercenaire de l'Ère du Chaos, il obtint pour diverses raisons des capacités quasi divines. Malheureusement, il perdit dans le processus la femme qu'il aimait et sa personnalité changea du tout au tout. Sombre et broyant du noir, il erra pendant plusieurs décennies jusqu'à ce que ses incroyables pouvoirs éveillent l'intérêt d'Imperium. L'organisation prit contact avec lui et lui offrit un poste dans ses rangs. Sans raison de vivre, le mercenaire accepta son offre, recevant le nom de Kisidan et le rang de Godkiller. Bientôt Imperium se chargea d'affiner ses étonnantes compétences, faisant de lui un agent au talent inégalable. Au fur et à mesure que les siècles passaient, il agit en tant qu'exécuteur obscur qui mettait fin à la vie de quiconque gênait les intérêts de l'organisation. C'était un agent libre, quelqu'un qui s'occupait de résoudre les problèmes épineux sans qu'il y ait besoin d'avoir recours au Jürgand. Il répandit tant de sang qu'il ne pourrait pas se rappeler combien de personnes et d'êtres il a assassiné au fil du temps.

Cependant, il y a à peine quelques années, il reçut pour mission de s'introduire dans l'Ordre du Ciel en tant que gardien de la famille impériale. Naturellement, avec ses facultés, il n'eut pas beaucoup de mal à accéder à un tel poste. Néanmoins, au lieu d'escorter l'empereur, on lui attribua la fonction de protecteur de la petite Elisabeth qui n'avait alors que trois ans. La fillette, qui était toujours seule, ne tarda pas à se prendre d'affection pour lui comme elle ne l'avait jamais fait auparavant. Elle jouait autour de lui, lui grimpait dessus et lui posait d'innombrables questions de toutes sortes. Elle allait le chercher chaque fois qu'elle avait envie de rire ou bien avait besoin de quelqu'un auprès de qui pleurer. Bien sûr, Kisidan ne s'émut jamais. En fin de compte, c'est pour cette raison qu'il était là. Une autre mission de plus. Rien d'important pour lui.

Des années durant, il fut à ses côtés, la protégeant de tout danger.

Lorsque la Rupture des Cieux se déchaîna, Imperium prédit avec exactitude qu'Elisabeth succomberait aux mains de son père et ordonna à Kisidan de la laisser mourir. Bien entendu, le prétorien n'eut aucun problème à accepter l'ordre ; au fond, cela signifierait qu'il pourrait en fin se libérer de cet écœurant travail qu'il détestait tant. En silence, il observa Elias battre la petite fille, comme il frappait son petit corps sans qu'Elisabeth ne puisse rien faire d'autre que de pleurer. Au moment où l'empereur leva son épée pour porter le coup fatal, Kisidan ferma inconsciemment les yeux.

Quand il les rouvrit, le seigneur du Sacro-saint Empire gisait sans vie à ses pieds.

Le chevalier ne comprit pas ce qui était arrivé ; pas jusqu'à ce qu'il voit l'épée ensanglantée dans ses propres mains. Alors, et alors seulement, il sut ce qui était véritablement important pour lui. Il ne s'en était pas rendu compte mais, pendant toutes ces années avec Elisabeth, la petite était devenue son monde. La chaleur de l'enfant lui avait redonné l'humanité que, durant si longtemps, il avait oublié qu'il possédait. Il la protégerait de quiconque et de toute chose, même s'il devait pour cela affronter le destin en personne.

Sans perdre un instant, Kisidan essaya de prendre contact avec Imperium pour justifier ce qui c'était passé, mais il n'obtint de réponse par aucun des canaux d'accès. Pour la première fois de puis des siècles, une froide terreur l'envahit. Il était conscient que, s'ils souhaitaient toujours l'éliminer, il n'existerait aucune force de la Création qui puisse l'empêcher. C'est pour cela que, même si vu de l'extérieur il continue de maintenir son apparente froideur imperturbable, à l'intérieur il est réellement nerveux, même s'il tente de ne pas projeter ses craintes sur Elisabeth.

Paradoxalement, Imperium est assez satisfait du résultat des évènements. Bien que ce fût inattendu (chose peu commune dans l'organisation), Barnabas lui-même considère que maintenir Elisabeth à ce poste va être réellement intéressant. Cependant, peut-être comme punition infantile pour son insubordination, il préfère ne pas communiquer la décision à Kisidan avant un temps. Selon ses propres paroles : « Il le mérite. Au moins, à présent, il fera sûrement beaucoup plus attention ».

Actuellement, Kisidan a l'apparence d'un homme ayant dépassé la trentaine, à la peau sombre et à l'air martial. Il est très sérieux et considère la protection d'Elisabeth comme sa priorité maximale. L'Empire en soi lui importe bien peu ; tant que sa protégée est sauve, en ce qui le concerne, tout le reste peut aller au diable. Les absences continuelles de l'impératrice le rendent vraiment nerveux, mais il a couvert ses arrières en utilisant les systèmes de sécurité d'Imperium qu'il conserve encore ; s'il sentait que la petite court un grave danger, il pourrait ouvrir un vortex dans la réalité et se présenter en tout endroit du monde pour la protéger. Récemment, il a commencé à ressentir certains sentiments affectifs envers sa compagne Lilith (comme lui, chevalier du Septième Ciel) bien que, étant donné son caractère renfermé, il n'ait rien dit.

Illustration Wen Yu Li

Port d'Eien
(Ville fantôme, 200 habitants)

Situé au milieu de la côte des Regrets, le Port d'Eien est une ville ancienne qui est pratiquement abandonnée depuis des siècles. Bien qu'il soit beaucoup plus grand qu'Eburah, seules quelques centaines de personnes y vivent, et mal. Autrefois glorieuse et monumentale, Eien est à présent un endroit gris et en ruines, avec un tas de maisons et de manoirs vides que personne ne veut habiter. Les rares qui s'y trouvent encore sont des gens tristes et déprimants qui survivent grâce aux prix dérisoires fixés pour les services du port aux rares embarcations qui l'utilisent. À plusieurs reprises, on a tenté de repeupler la ville en profitant du bon état de nombreux bâtiments mais, d'une manière ou d'une autre, ces essais ont toujours magistralement échoué à causes de morts étranges, de disparitions massives et autres malheurs. Tout est dû au fait que l'influence obscure qui s'étend le long de la côte des Regrets est particulièrement forte à Eien. Le reflet de la ville dans la Veille est plein de créatures et de spectres qui agissent de façon chaotique, et qui sont parfois capables d'entraîner des gens qui dorment en ville jusqu'à leur sombre monde. L'une de ces entités, Urian Zemo, le spectre de la Veille du seigneur des Duk´zarists qui commanda les forces de Rah lors de cette bataille, est devenue particulièrement puissante, et il ne serait guère surprenant qu'il se proclame bientôt Seigneur des Cauchemars.

Bryanta
(Ville, 39 000 habitants)

La région d'Abel entre les montagnes de Balthus et la cordillère de Zhoria au Galgados est connue sous le nom de Passe de l'Ouest. Il y a un peu plus de quatre siècles, c'était l'un des chemins d'entrée à la principauté les plus vulnérables face à une éventuelle attaque, car l'« Ange Gardien » d'Ogara se trouvait trop loin pour pouvoir agir rapidement. C'est pour cette raison que l'on construisit le château de Bryanta, avec pour mission de surveiller le territoire et de constituer une première ligne de défense qui, avec le temps, ne serait jamais nécessaire. Bien qu'à une échelle moindre, il fut édifié en se basant sur la structure d'Ogara et conserve une certaine ressemblance avec elle.

Le château, qui est un ouvrage monumental, peut abriter près de dix mille personnes, même s'il est actuellement habité par un petit contingent ne dépassant pas les mille soldats. La plupart de ses tours et pièces restent vides et accumulent la poussière depuis des années. Cela est dû au fait qu'une énorme erreur fut commise lors de sa construction, car lorsque l'on en creusa les fondations, on ne tint pas compte de l'humidité et de la porosité du sol. Étant donné que la région est couverte de petits lacs et rivière qui naissent dans le Zhoria ou les montagnes de Balthus, l'eau s'infiltre dans le terrain, le ramollissant et le rendant trop instable pour soutenir les hautes tours de Bryanta. C'est pour cela que les murs de la forteresse ne sont pas aussi résistants qu'il y paraît et, année après année, les soldats se voient dans l'obligation de renforcer un mur ou de colmater une brèche. Bien entendu, cette information est secrète et est gardée avec beaucoup de zèle, plus pour une question de prestige que de sécurité.

Du fait que la région représente une importante route commerciale, le trafic de voyageurs est intense. Comme les demandes en vue d'une rénovation de la forteresse ont toujours été ignorées, on a construit autour une cité marchande, remplie d'auberges et de commerces où l'on vend toutes sortes de produits.

Bon Repos
(Village, 100 habitants)

Bon repos est le nom que reçoit un ensemble d'auberges se situant aux abords de la forêt de la Lune. Cela représente un peu plus d'une vingtaine de bâtiments, construits très près les uns des autres, formant ce que l'on pourrait appeler un « village hôtelier ». Il se trouve dans un bosquet idyllique, au bord d'un petit lac très fréquenté par les voyageurs. Étant donné que chaque établissement appartient à un propriétaire différent, la concurrence existant entre eux pour accaparer des clients est énorme. Quand quelqu'un s'approche du coin, il est habituel qu'il soit assailli par de nombreux « racoleurs » qui essaient de lui recommander l'auberge pour laquelle ils travaillent, en racontant des horreurs sur les autres.

L'une d'elle, la Maison de Bassi, fait en secret partie du réseau de Wissenschaft. Sa principale fonction est d'enquêter sur une brèche existant dans la Veille près de l'hôtel et qui attire la conscience onirique des gens qui y dorment. Vu qu'ils souhaitent analyser les effets sur les personnes dotées de capacités singulières, ils attirent généralement des voyageurs qu'ils considèrent comme spéciaux, leur faisant de bonnes offres difficiles à refuser. Il y a toujours au minimum un ou deux corbeaux en train de surveiller l'établissement, activité que la plupart d'entre eux considèrent comme ce qui ressemble le plus à des congés payés offerts par leur organisation.

La tour de Babel
(Ruines, 30 habitants)

La Tour de Babel est l'un des plus grands restes de Loge Perdue dont on ait actuellement la preuve. Son existence est maintenue dans le plus grand secret par les agents du Sacro-saint Empire qui a toujours craint le danger qu'elle peut renfermer en son intérieur. Depuis qu'elle a été découverte il y a plus de quatre siècles, elle a été scellée, mais il y a un an seulement, l'empereur Elias envoya un détachement de chercheurs lever le voile sur ses secrets et obtenir toute connaissance intéressante qui pourrait s'y trouver. Après la rupture de l'Empire, Elisabeth maintint là-bas l'équipe scientifique, renforçant la sécurité avec plusieurs agents camouflés de l'Ordre du Cinquième Ciel.

L'apparence de la Tour est celle d'un grand cylindre de métal noir d'environ deux cents mètres de haut. Elle est incrustée dans le sol rocheux d'une vallée cachée des montagnes de Balthus, comme si au lieu d'avoir été construite, elle était tombée du ciel à cet endroit. L'intérieur, entièrement fait de métal, est une structure composée d'escaliers, de plates-formes et d'étranges appareils. Tous les murs sont couverts de statues mécaniques (certains pensent que ce sont des marionnettes technologiques articulées) ayant la traditionnelle forme de la Parque.

On ignore encore quels pouvaient être les véritables objectifs ou fonctions de la Tour, mais les scientifiques impériaux en sont arrivés à la conclusion qu'il s'agit probablement d'une arme au pouvoir incalculable. Néanmoins, le chef des recherches, le docteur Dmitri Duhavel (Touche-à-tout Nv 4, ♂) craint que, même avec son épouvantable capacité destructrice, la Tour de Babel ne soit rien d'autre que le prototype d'une autre arme encore plus puissante : un artefact appelé Gravestone.

Autres agglomerations : *Bethar, Ecanus, Urim, Tharsis, Lonel, Hod, Neria, Darel, Sura.*

Scénarios

À première vue, Abel est un endroit tranquille, quoiqu'en apparence seulement. Dans ses villes se trament habituellement de nombreux complots, parfois de nature surnaturelle, qui échappent à la connaissance de la plupart des citoyens. De nombreux membres de Samael sont présents dans la région et, même s'ils n'ont généralement pas d'autre but que de survivre sans être dérangés, d'autres sont capables de faire n'importe quoi afin d'étendre leur pouvoir. De plus, le territoire contient de vieilles ruines de Salomon, dans lesquelles perdurent encore des merveilles et des dangers qui échappent à l'imagination de l'homme.

Chasseurs de bêtes : bien que ce soit une partie des tâches de l'armée que de rendre sûrs tous les chemins d'Abel, l'Empire offre de juteuses récompenses (entre 1 et 5 PO, en fonction de la pièce) pour la chasse d'animaux sauvages qui représentent un danger pour les voyageurs. Cela explique qu'un nombre considérable de trappeurs s'y consacre.

Malheureusement, un groupe de chasseurs peu scrupuleux qui se fait appeler le Clan Noir s'est consacré à la capture de louveteaux près de la forêt de la Lune pour les torturer et attirer des membres adultes de la meute. Cela a eu pour effet que les bêtes du secteur sont devenues exceptionnellement actives et sauvages, sortent fréquemment de leurs territoires habituels et attaquent l'homme. Par conséquent, les récompenses pour les captures se sont considérablement élevées, chose qui ne peut que faire la joie du Clan Noir. La cruauté de ces actes a provoqué l'animosité de l'esprit gardien de la forêt de la Lune, qui a

réveillé deux de ses Chasseurs Ancestraux, de dangereuses bêtes qui étaient inactives depuis près de deux cents ans. L'une d'elle a pour mission de punir ceux qui oseraient rôder à la lisière des bois, tandis que l'autre a été chargée de rechercher les membres du Clan Noir et de les exterminer.

Le Temple de l'Oubli : depuis des siècles, d'étranges disparitions ont eu lieu sur un col de la cordillère de Tol Jaegren et on a même retrouvé des corps sans vie totalement nus, apparemment morts de froid. On pense généralement que c'est là l'œuvre de voleurs, mais la vérité est bien plus sinistre. Le col en question est influencé par l'existence d'un temple elfique dédié à Edamiel (Kyomu Seikuu Beryl pour les Sylvains, incarnation du vide et du néant), et parfois quelques personnes solitaires qui le franchissent sont entraînées par son appel. Nus et perdus, beaucoup meurent avant d'arriver au temple, tandis que les malchanceux qui y parviennent se consument à l'intérieur, créant des Etrien Nosos, de dangereux esprits qui sont des vortex vers le néant. Par hasard, une jeune fille qui a été rejetée par son amant s'est enfuie de chez elle en utilisant ce col et, dans son désespoir, a ressenti l'appel du néant. Son père, un riche bourgeois qui possède un étrange sixième sens, perçoit que sa fille est en danger, mais étant donné que la demoiselle est majeure et est partie de sa propre volonté, la garde ne bougera pas le petit doigt pour résoudre le problème. Ainsi, il est donc prêt à engager un groupe de mercenaires pour qu'ils la recherchent et tentent de la ramener. Par chance, la jeune fille est encore en vie à l'intérieur du temple, mais il ne lui reste qu'une semaine avant de se transformer en un autre Etrien Nosos.

Archétypes génériques d'Abel

Voici quelques fiches génériques des habitants les plus communs de la principauté d'Abel en particulier. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Noble de la Cour

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 65/55 ; **PV** 100 ; **IP** Non ; **Att** 75 ; **Esq** 80 ; **Armes** Sabre ; **Dégâts** 50
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 6 INT : 7 VOL : 7 POU : 7
Compétences : Animaux 10, Commandement 60, Danse 50, Équitation 45, Évaluation 40, Histoire 40, Intimidation 15, Mémorisation 40, Natation 15, Observation 10, Persuasion 65, Science 10, Style 50, Vigilance 30.
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 45.

Garde d'Abel

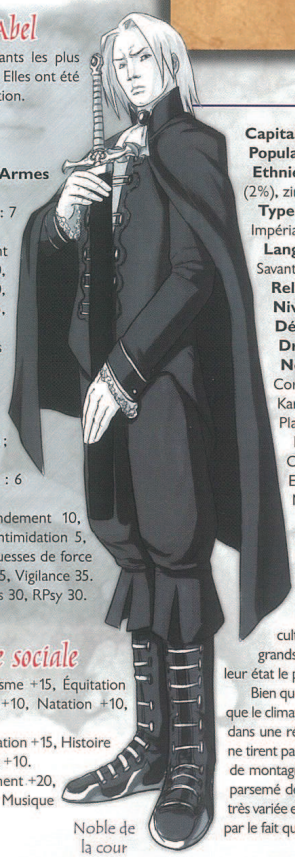
Classe Guerrier ; **Niveau** 1
Ini 55/25 ; **PV** 110 ; **IP** Cuir et plaques ; **Att** 80 ; **Par** 80 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 6 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 5(15), Commandement 10, Équitation 30, Escalade 0(10), Impassibilité 5, Intimidation 5, Natation 5(15), Observation 25, Pistage 15, Prouesses de force 20, Résistance à la douleur 5, Saut 0(10), Style 15, Vigilance 35.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Athlétisme +15, Équitation +10, Habileté manuelle +10, Histoire (locale) +10, Natation +10, Persuasion +10, Vigilance +15.

Bourgeois : Danse +10, Équitation +10, Évaluation +15, Histoire (locale) +10, Natation +10, Persuasion +15, Style +10.

Noblesse / Haute noblesse : Commandement +20, Danse +10, Équitation +10, Histoire (locale) +10, Musique ou Art +10, Persuasion +10, Style +10.



Noble de la cour

Tableau 1 : Abel

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions de peu de valeur ou une arme de petite qualité. 5 PC.
11-60	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, un équipement de voyage assez complet ou bien une arme et armure légère quelconques. 1 PO.
61-90	Bourgeois	Une monture, plusieurs tenues variées, des rations de qualité pour plus d'une semaine, du matériel de voyage très complet qui peut comprendre des armes et une armure légère. 20 PO.
91-100	Noblesse	Un pur-sang ou monture équivalente, une grande quantité de vêtements variés de qualité, d'excellentes rations pour plus d'une semaine, toutes sortes de matériel de voyage, comprenant une arme et armure légère ou moyenne. 150 PO.
Priv.(2)	*Haute noblesse*	*Vous avez virtuellement accès à presque tout ce qui peut se trouver sur le marché ; plusieurs montures (y compris des pur-sang ou des chevaux de guerre), toutes sortes de vêtements de qualité, accès à du matériel varié de n'importe quel endroit du monde et à tout type d'arme ou armure (l'une d'elle peut même être +5). 1 000 PO.*

ILMORA

Capitale : Hausser.
Population : 1 100 000 env.
Ethnies principales : aion (51%), asher (45%), celsus (2%), zinner (1%).
Type de gouvernement : république (Principauté Impériale).
Langue : latin (dialecte propre appelé « Langue Savante »).
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 5.
Dénomination : Ilmoriens.
Drapeau : un olivier blanc sur fond bleu et gris.
Noms masculins : Alexander, Ambrose, Andreas, Coriander, Damian, Démétrius, Dorian, Hector, Karsten, Leander, Marlas, Morpheus, Nicodemus, Platon, Sirius, Thadeus, Tom, Zander, Zenon.
Noms féminins : Agnès, Alannis, Anémone, Calista, Cassandra, Cerelia, Danae, Delia, Erimentha, Iliana, Korene, Larissa, Maida, Melaney, Nerina, Nysa, Paris, Sophia, Tasha, Zoé.
Noms de famille : Anastasia, Baptiste, Chloé, Cornélius, Cynthia, Diodorus, Diotrephès, Dorcas, Énéas, Helen, Jasper, Lydia, Otis, Pénélope, Polyxena, Sophronia, Téophilus, Timotheus.

La petite principauté d'Ilmora est la capitale culturelle de l'Empire, sans aucun doute l'un des plus grands bastions de la connaissance et de la sagesse dans leur état le plus pur.

Bien que le territoire qu'elle occupe ne soit pas très étendu et que le climat ait tendance à être froid toute l'année, elle se trouve dans une région fertile et riche en végétation dont les habitants ne tirent pas tout le profit qu'ils pourraient. Il n'y a pas beaucoup de montagnes ni de grandes zones de cordillères, mais tout est parsemé de collines et de petits monts. Elle possède une faune très variée et les secteurs les plus à l'écart des villes se caractérisent par le fait qu'ils sont le repaire de nombreux animaux sauvages.

Illustration Luis NCT

La principale source de revenus de l'Ilmora est son commerce d'œuvres d'art, de littérature et d'essais, tant scientifiques que philosophiques. Ses villes sont célèbres pour leurs grandes écoles de copie de livres, qui se vendent habituellement à des prix exorbitants. Elle reçoit également un important mécénat et des dons de l'extérieur, principalement d'Abel et du Gabriel.

Depuis le début de son histoire, l'Ilmora n'a jamais eu de princes, car les empereurs en personne décidèrent de garder intact le système gouvernemental de la région, qui a toujours très bien fonctionné. La nation est dirigée par l'Ordre Éclairé, un conseil de douze grands érudits et penseurs qui sont élus parmi les gens de plus grand renom ou prestige. Seuls ceux qui savent lire et écrire ont le droit de vote, quoiqu'en règle générale cela comprenne la plus grande partie de la population. Les membres de l'Ordre Éclairé sont élus à vie et restent toujours à leur poste, sauf décès ou résignation expresse.

Il n'y a que deux villes importantes, lesquelles représentent le véritable noyau de l'Ilmora, tandis que des dizaines et des dizaines de bourgs et villages s'étendent tout au long du reste du petit territoire.

L'Ilmora est également remarquable par le fait qu'elle est la seule principauté qui refuse de maintenir une armée propre pour défendre ses intérêts (même s'il y a des gardes dans les villes). Elle est aussi réticente à laisser s'établir les troupes du seigneur de la guerre à l'intérieur de ses frontières. Même ainsi, ils savent avec certitude que, en cas de besoin, Abel ou le Dalaborn leur offrira tout le soutien militaire nécessaire.

Ses relations avec les autres principautés de l'Empire sont très bonnes, et elle appuie de manière inconditionnelle l'ouverture politique que la jeune Elisabeth est en train de mener à bien. Cependant, elle maintient aussi d'étroites relations avec le Gabriel, car la principauté de la Côte du Commerce souhaite tirer tout le profit possible de la richesse culturelle des Ilmoriens.

Culture et société

La société de l'Ilmora estime par-dessus tout la culture, l'art et la philosophie, aspects qui avec le temps sont devenus un élément fondamental de la vie quotidienne de ses habitants. La plupart sont des gens cultivés, éduqués et avec un sens artistique élevé. Le gouvernement de la principauté promeut les études et la connaissance, mettant en place des écoles gratuites et favorisant grâce à des avantages fiscaux ceux qui y envoient leurs enfants. Même les villages, qui ne jouissent pas même de loin des mêmes possibilités, disposent d'un professeur qui donne des cours, payé par les coffres de la principauté. Ils acceptent la religion comme un aspect spirituel supplémentaire de la personne, nécessaire pour se compléter soi-même, mais sans jamais se laisser entraîner par un fanatisme aveugle. La plupart pensent que tous les hommes font partie de quelque chose de plus grand que l'individu et que ce « quelque chose » est probablement Dieu.



Ilmoriens d'ethnie aion

L'Ilmora est un pays très ouvert aux autres cultures, même si ses habitants tendent traditionnellement à regarder avec répugnance les armes et ceux qui en portent, étant donné qu'ils les considèrent comme un anachronisme inutile aux portes du nouveau millénaire. Au contraire, toute personne « civilisée » sera très vite la bienvenue.

Bien que la structure sociale soit semblable à celles d'autres terres de l'Empire, la noblesse est rare sur le territoire et la bourgeoisie n'a pas un pouvoir d'achat excessivement élevé. Il s'agit sans aucun doute de la nation possédant le plus grand nombre de professeurs, de scientifiques et d'artistes de tout Gaïa. Il y a aussi un pourcentage considérable d'étudiants provenant des quatre coins du continent, que leurs parents fortunés envoient aux universités de l'Ilmora pour leur donner une bonne éducation.

Affronter le surnaturel

La conception du surnaturel et de l'« inexplicable » est l'un des rares sujets qui divise les gens de l'Ilmora. Normalement, comme la plus grande partie de l'Empire, ses habitants pensent que la magie, les matrices psychiques ou la Puissance intérieure ne sont que des blagues, des contes pour enfants qui n'ont absolument pas leur place dans un monde rationnel. En revanche, un groupe toujours plus nombreux de penseurs, d'érudits et de philosophes ont commencé d'affirmer que toutes ces forces sont réelles et constituent une part importante de notre monde, ce qui fait qu'elles peuvent être étudiées et cataloguées comme toute autre science. Ils en sont arrivés à la conclusion qu'elles ne sont pas maléfiques en elles-mêmes mais, ainsi qu'il arrive avec tout pouvoir, il est facile que ceux qui les possèdent soient corrompus, raison pour laquelle il faut y faire très attention.

Par conséquent, il se peut que la majorité des gens fassent preuve d'un rejet initial vis à vis du surnaturel, mais cela est plus dû à l'incrédulité qu'à la peur. Néanmoins, si les conséquences qui en découlent ne sont pas vraiment négatives, il est possible qu'ils les acceptent bientôt sans trop de problèmes.

Histoire de l'Ilmora

Ce que l'on connaît aujourd'hui sous le nom d'Ilmora sont les restes d'une nation qui, dans l'antiquité, se composait d'un ensemble de grandes cités-états indépendantes. Après d'innombrables luttes pour le pouvoir et massacres entre ses habitants, sa culture commença à s'épanouir de manière pacifique et le territoire atteignit un certain sentiment d'unité générale. Peu après, durant les années de splendeur de Salomon, les cités furent annexées de force à l'empire, même si après la chute de leurs conquérants elles ne tardèrent pas à retrouver leur indépendance. C'est à ce moment-là qu'elles entrèrent en contact avec divers groupes ethniques non humains, grâce auxquels elles obtinrent de grandes avancées culturelles qui s'ajoutèrent à celles qu'elles possédaient déjà. Avec l'arrivée du Messie, elles brisèrent leurs liens avec d'autres races et se concentrèrent principalement aux études et à la philosophie.

Durant l'ère des Royaumes Saints, le territoire devint célèbre pour ses grandes bibliothèques, héritage des temps anciens, et un grand nombre d'érudits s'installèrent dans la région. Deux siècles plus tard, lorsqu'éclata la Guerre de Dieu, ces terres se rendirent sans opposer de résistance aux armées de Judas qui, au lieu de détruire leurs villes, en firent leur fer de lance afin de poursuivre leur offensive contre le reste du monde. Bien que de grandes batailles furent livrées pour reprendre le pays, les villes, sans murailles ni protection, ne furent le théâtre d'aucun conflit et ainsi, quand tout s'acheva, les deux plus importantes, Hausser et Eustace, s'en tirèrent sans trop de dommages.

Pendant les années d'après-guerre, un nombre considérable de réfugiés s'approcha des deux cités mais, étant donné qu'aucune d'entre elles ne possédait d'armée propre pour se protéger, elles devinrent des secteurs à haut risque. Les attaques se firent très fréquentes et, ironie du sort, elles subirent bien plus de dégâts lors de cette période que pendant la Guerre de Dieu elle-même. Hausser, qui avait jusqu'alors été dirigée par des érudits, finit par être dominée par divers conquérants qui usurpaient violemment le pouvoir. Par chance pour ses habitants, en l'an 228 Zhorne Giovanni arriva sur ces

Illustration Wen Yu Li


Goldar
Forêt de Wulfgar
Grotte des Murmures
Tel'Haroth
Lac Endormi
Herinagor
Port Leena
Plateau d'Argadas
Dalaborn
Komerfest
Nürern
Billkenfest
Pernov
Éron
Taranov
Plaines de Komerlëigh
Cordillère Mürenheim
Vallées intérieures
Mer de Sel
Plaine des Mille Coups de Tonnerre
Bois Foråd
Trivium
Forêt Inanimée
Eustace
Marais d'Agamemmon
Lenci
Veenhuigen
Grands Lacs
Bretoléau
Heverville
La Roche
Ilmora
Hélénia
Gabriel
Calysta
Monts Galéniens
Lac Profond
Jardin d'Orient
Hausser
Forêt de Zulan
Farna
Cathédrale de Sainte-Hélène
Arklo
Conservatoire des Arts
Lacan
Terres du Calme
Saut du Printemps
Terre Sombre
Cordillère de Tol Jaegren
Tiberias
Neria
Pré de Ree
Fathia
Île de Corvinus
Corvinus
Détroit de Rideau
Île des Mouettes
monastère du Salut
Cordillère des Ères
Fornue
Île Sans Nom
Vasago
Port d'Éien
Côte des Regrets
Sura
Yirath
Yura
Arias
Tol Rauko
Tol Rauko
Alba
Adam
Forêt d'Avalbane
Port d'Eburah
Côte des Désirs Ardents
Presta
Kirdan
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

terres et réinstaura l'ordre. Après avoir restitué le pouvoir à l'Ordre Éclairé, le peuple accepta d'adhérer au Sacro-saint Empire d'Abel et le territoire devint une principauté. Elle se nomma à l'origine Asphasia mais, presque un siècle et demi plus tard, en 374, elle changea de nom en l'honneur de la scientifique, érudite et philosophe la plus importante de l'histoire, Calandra Ilmora, fondatrice des premières universités. Depuis lors, les derniers siècles de son histoire ont été paisibles et prospères, attirant d'innombrables penseurs et créant l'une des traditions éclairées les plus importantes du monde entier.

S'écartant toujours de tout conflit, l'Ilmora ne souffrit pas des problèmes de la rébellion des autres principautés et resta à tout moment fidèle à l'esprit de l'Empire. Actuellement, de nombreux membres de l'Ordre Éclairé ont mis leurs attentes dans la jeune promesse qu'est Elisabeth, car la fillette fait preuve d'un intérêt pour la connaissance et la science tel qu'on en a rarement vu chez les souverains précédents.

Aspects géographiques notables

L'Ilmora est un territoire géographiquement assez varié. Alors que la région sud est constituée de vastes prairies vertes, au nord tout est couvert de petites montagnes, collines et zones boisées.

Forêt de Zulan : cette vieille forêt de cyprès est la plus grande région boisée de l'Ilmora. Zulan, un grand bois qui marque la frontière orientale de la principauté, est très fréquenté par les commerçants en provenance de l'Hélénia (principalement de Farna). C'est un lieu rempli de petits hôtels qui se font concurrence pour attirer les visiteurs, utilisant toute méthode à leur portée. Il n'y a heureusement presque pas d'animaux sauvages, sauf la culasti, une étrange variété de serpent dont la morsure est particulièrement mortelle.

Monts Galéniens : les monts Galéniens, qui occupent la plus grande partie du territoire septentrional de l'Ilmora, sont une région rocheuse pleine d'animaux sauvages et autres dangers. Sans aucun doute, la cause principale de cet état de fait est qu'elle est remplie de lions, dont la chasse est interdite par édit impérial. L'endroit, considéré comme sauvage par une grande partie de la population, n'est pas très fréquenté. De nombreux voleurs et bandits de grand chemin y ont leur cachette.

Forêt Inanimée : la forêt Inanimée, situé dans la région septentrionale de l'Ilmora près des monts Galéniens, est un immense bois pétrifié où il n'y a pas trace de vie. Les milliers d'arbres de pierre blanche qui le composent donnent une froide sensation de vide et de mélancolie qui remplit quiconque le traverse. L'endroit n'est pas habité et reçoit peu de visites, car on le considère comme un lieu de mauvaise augure. Il est vrai que, lorsque quelqu'un y passe beaucoup de temps, il commence à faire des rêves étranges dans lesquels il entend des mots dans une langue incompréhensible. Tout ceci est dû au fait que sous terre gît, plongé dans un profond sommeil par l'activation de la machine de Rah, le dragon ancestral Ygoronath et d'autres membres de sa race qui, sans s'en rendre compte, relient leur subconscient à celui des visiteurs.

Marais d'Agamemmon : ce marais immonde et fétide a reçu son nom en mémoire du sage Agamemmon, un puissant maître convocateur qui tenta d'attirer vers le monde l'un des vieux dieux connus aujourd'hui sous le nom de Fausses Idoles. Malheureusement pour lui, son rituel échoua complètement et, au lieu d'atteindre son objectif, il dévasta des dizaines de kilomètres carrés de terre fertile, créant un vortex dans la réalité. Il y a plusieurs années, Tol Rauko déclara la zone comme étant un lieu de danger extrême et en ferma l'accès, plaçant des garnisons tout autour. À travers lui se glissent parfois des aberrations étrangères à notre monde, bien que le même pouvoir mystique qui les fait se manifester semble également les lier au marais. Depuis quelque temps, Soleil Noir a montré un certain intérêt pour le secteur, car il pense qu'il est possible que le sanctuaire d'Agamemmon existe encore et renferme quelques secrets extraordinaires. Même si certains groupes de Chercheurs ont réussi à tromper la sécurité de Tol Rauko, tous ceux qui sont entrés ont disparu dans des circonstances inconnues.

Jardin d'Orient : bien avant que le papier soit aussi répandu qu'aujourd'hui, l'Ilmora était déjà connu pour ses grandes bibliothèques. Durant l'époque où les livres et les manuscrits étaient encore écrits sur parchemin, le besoin de papyrus poussa les éclairés à créer le Jardin d'Orient. Il s'agit d'une petite forêt artificielle où furent plantées les graines de divers arbres et plantes importés de lointaines terres orientales, sélectionnées spécifiquement pour la qualité de leurs feuilles. Au fil du temps, l'usage du papier en finit avec l'utilité du jardin, et il n'est plus conservé de nos jours qu'en tant que souvenir historique d'une époque révolue. À l'intérieur se trouve un petit « Musée de l'Écriture » et une école où l'on enseigne les techniques de fabrication du papier, de même que les différents procédés d'impression. La plupart des copistes, imprimeurs et fabricants d'encre de Hausser ont étudié dans cette école.

Lieux intéressants

À l'exception de ses deux grandes villes, l'Ilmora est plein de villages et bourgs insignifiants trop petits pour figurer sur les cartes. Certains d'entre eux, surtout dans la région septentrionale, près des monts Galéniens, sont très mal reliés et vivent souvent loin de la plupart des évènements du monde.

Le Trivium

(Bâtiment, 500 habitants)

Tous les érudits ne prennent pas plaisir au séjour en ville. Certains préfèrent des lieux plus à l'écart pour mener à bien leurs études, ou ont simplement besoin d'une ambiance plus calme pour se laisser aller à la méditation. Pour cette raison, il y a presque deux siècles, l'Ordre Éclairé créa une institution consacrée aux piliers de la connaissance, connue sous le nom de Trivium. Il s'agit de trois grandes installations situées sur le mont Tymon, à quelques kilomètres d'Eustace. Dans la première d'entre elles, Liberio, se réunissent les experts en rhétorique, en dialectique et en grammaire. Iterio, la seconde, est consacrée à l'arithmétique, à l'astronomie, à la musique et à la géométrie. Pour finir, à Scionis se trouvent ceux de la philosophie, de la logique et de la théologie.

Parfois, le Trivium travaille sur commande pour des princes, des nobles importants ou l'Empire lui-même, mais s'occupe aussi des affaires mineures de ceux qui prennent la peine de le visiter. Si un voyageur souhaite entrer et faire partie du Trivium, il doit répondre à trois questions formulées par un conseil de sages de la propre institution, ce qui demande sans aucun doute d'être en possession de vastes connaissances.

Suite à quelques mystérieuses disparitions d'importants sages et penseurs, l'Empire un placé un nombre réduit de chevaliers de l'Ordre du Ciel comme surveillants et gardiens chargés de protéger le Trivium et ceux qui s'y trouvent.

Conservatoire des Arts

(Bâtiments, 400 habitants)

Cet imposant bâtiment de marbre, situé à quelques kilomètres au sud de Hausser, abrite la plus grande école d'arts plastiques de Gaïa. Dans ses classes sont offerts des enseignements qui vont des formes de sculpture les plus classiques aux techniques picturales les plus avancées, en passant par tous les styles de musiques (autant de chambre que populaire). Chaque année a lieu une grande exposition en portes ouvertes, pendant laquelle les meilleurs talents ont la possibilité de postuler à un mécénat de la part des visiteurs importants qui viennent ce jour-là. Actuellement, plusieurs éléments du professorat sont des membres cachés de Samael qui se sont introduits au conservatoire pour des raisons très diverses. Le plus surprenant est que l'un d'entre eux, une jeune Sylvaine nommée Shirael Ul Del Travius (Illusionniste Nv 4, ♀ Sylvain) qui emprunte le nom de dame Shirius Trevigne, vient d'être promue par surprise au poste de directrice. Cette amoureuse de l'art ne s'attendait pas à attirer l'attention. Elle se trouve en fâcheuse posture, car elle craint d'être incapable d'occulter très longtemps sa véritable identité, sans pour autant vouloir laisser passer cette occasion.

Hausser
(Métropole, 282 000 habitants)

La millénaire Hausser, la cité des tours, est l'une des villes les plus anciennes de tout Gaïa. Riche et prospère, elle arbore de grands bâtiments de marbre, une infinité de temples, de musées et une énorme quantité d'œuvres d'art dans ses rues. Son surnom est dû au fait qu'elle est remplie de près d'une centaine d'immenses tours, dans lesquelles est compilé le savoir des ères passés et où l'on étudie la connaissance des temps à venir. Il y a plusieurs siècles, les philosophes et les nobles les plus privilégiés érigèrent ces immenses constructions pour les remplir de livres, d'œuvres d'art et d'autres objets intéressants. Il est ironique qu'avec le temps cela ce soit transformé en une sorte de compétition, car celui qui possédait la plus grande tour était par conséquent considéré comme l'individu le plus savant de la ville. Aujourd'hui encore, nombre d'entre elles continuent de grandir, mais après avoir atteint des hauteurs de plusieurs centaines de mètres, il y a des cas où il devient très difficile de poursuivre la construction sans que cela entraîne un sérieux danger. Actuellement, plus de la moitié d'entre elles sont d'accès libre au public en tant que musées ou bibliothèques. Les autres continuent d'obéir à des intérêts privés et les visites n'y sont pas permises. La rumeur prétend qu'elles pourraient contenir des reliques et des livres interdits, laissés derrières elles par les armées de Rah ou par les anciens habitants de Salomon.

Hausser possède trois universités de grande taille (une de lettres, une autre des sciences et une de droit et politique), où de prestigieux maîtres font cours. Il y a également plusieurs dizaines d'entreprises de copies de livres, parmi lesquelles se détache la Compagnie d'Epirion. Soleil Noir a une forte présence dans la ville, car nombre de collectionneurs privés travaillent pour l'organisation ou effectuent d'importantes commandes d'œuvres anciennes.

C'est à Hausser que se trouve le siège de l'Ordre Éclairé, qui exerce également le rôle de gouvernant et d'administrateur.

L'une des constructions les plus emblématiques de la capitale est le Palais de la Musique. Ce somptueux bâtiment de métal blanc et de verre, visible depuis toute la cité, est l'une des plus grandes fiertés d'Hausser. Certains des évènements les plus importants pour la vie sociale des habitants y ont lieu, tels que le Bal du Printemps et les représentations des œuvres les plus importantes de tout le Sacro-saint Empire. Celles-ci sont grandioses, car on choisit pour l'occasion seulement les meilleures troupes et les meilleurs livrets, pour le plaisir des connaisseurs et des amateurs. Malgré les prix d'entrée élevés, peu de citoyens peuvent dirent qu'ils n'ont jamais assisté à aucune d'entre elles.

Calysta
(Bourg, 3 800 habitants)

Même si à première vue le bourg de Calysta ressemble à n'importe lequel des centaines de petits hameaux de l'Ilmora, il est devenu durant les dernières années un véritable noyau commercial dans lequel se donnent chaque jour rendez-vous des centaines de marchands d'Abel et du Dalaborn. À cause de cette prospérité, de nombreux commerçants sont en train de construire de nouvelles échoppes, ce qui a fait doubler le village de taille en un temps record. Le maire est un homme jeune appelé Basil Octavius (Sorcier Nv 3, ♂), un sorcier indépendant qui entretient une étroite relation avec Soleil Noir, laissant beaucoup de liberté à l'organisation à condition qu'elle lui fournisse des objets magiques mineurs de temps en temps.

Eustace
(Ville, 91 000 habitants)

Eustace, située dans la région septentrionale de la principauté, près de la frontière avec le Dalaborn, est la seconde agglomération de l'Ilmora par son importante et la seule qui, avec Hausser, mérite d'être considérée comme une grande ville. Beaucoup la considèrent comme une version miniature de la capitale, mais sans ses immenses tours. Même si elle possède également d'énormes bibliothèques, sa plus grande attraction est l'Allée des Sages, une interminable chaussée remplie des statues des plus grands penseurs et philosophes de l'histoire. On dit que la ville est favorisée par une destinée particulière et que ceux qui la visitent retrouvent l'inspiration perdue.

L'actuel seigneur de la cité est le grand philosophe Nikkos Spyridion (Touche-à-tout Nv 4, ♂), un misogyne endurci qui ressent un grand rejet envers l'impératrice, raison pour laquelle il tente d'encourager une alliance avec la Côte du Commerce.

Scénarios

Malgré la tranquillité manifeste de la principauté, l'ancestrale Ilmora cache nombre d'évènements. Rien que Hausser et Eustace sont de véritables foyers de trames, de conspirations et de complots, des savants et leurs expériences extravagantes aux forces surnaturelles invisibles pour l'œil humain. De plus, Wissenschaft possède une solide présence dans la principauté, car depuis plusieurs années les agents de Lucanor ressentent un intérêt spécial pour les avancées menées à bien et ils ont déjà enlevé plus d'un penseur.

L'éveil : Caimus Legna (Explorateur Nv 6, ♂) est un mercenaire connu qui s'est vu tout sa vie durant assailli par d'étranges rêves sur une forêt de pierre. Bouleversé par cette idée, il a parcouru la moitié de la planète jusqu'à ce qu'il trouve la forêt Inanimée, où il se synchronisa sans le savoir avec le subconscient onirique du dragon Ygoronath. Poussé par un élan incontrôlable et perdant une partie de son bon sens, Caimus s'obstina à trouver une manière de réveiller l'entité ancestrale, sans attacher aucune importance aux conséquences que cela pourrait entraîner. Pour y arriver, il est nécessaire de réunir un nombre considérable d'artefacts surnaturels au cœur de la forêt. Il a entamé une croisade personnelle en quête de cet objectif. Bien que Caimus ne le sache pas, il est lui-même un Nephilim ebudan, dont le Sue´Aman n'est autre que de réveiller Ygoronath. Jusqu'à présent, il est parvenu à éveiller l'un des « Bébés », un dragon mineur nommé Zarachzafir qui a décidé d'aider le petit humain à ramener son père dans le monde en signant un Pacte avec lui.

Il est possible que les personnages fassent partie d'un groupe engagé par Caimus pour obtenir un ou plusieurs artefacts, et qu'ils se rendent peu à peu compte des monstrueuses conséquences que va entraîner le plan de leur patron. Il se peut au contraire qu'eux-mêmes soient la cible des intérêts de Caimus (que ce soit directement ou à travers d'autres mercenaires), car ils possèdent un artefact mystique qui attire son attention.

Illustration Wen Yu Li

Sophia Ilmora, dernière descendante du grand sage Calandra

L'ombre du Palais : il y a parmi les lumières du Palais de la Musique une ombre étrange. Parfois, un mystérieux personnage dénommé Umbra apparaît, se reflétant dans les miroirs ou se déplaçant au sein des ténèbres de la scène. Certain disent que c'est simplement un homme, un ténor exceptionnel appelé Phaetor Tummler, qui souffrit d'un grave accident et fut complètement défiguré. D'autres, les plus fantaisistes, soutiennent qu'il s'agit d'une force obscure qui, d'une manière ou d'une autre, est attirée par l'art des meilleurs interprètes. Malgré la légende, beaucoup pensent qu'Umbra est bienveillant et protège le Palais depuis les ombres. On raconte qu'il se cache généralement, même si en certaines occasions il ne peut s'empêcher d'intervenir, que ce soit pour permettre une représentation ou bien pour observer une chanteuse de plus près.

Il y a quelques semaines, une série d'horribles assassinats ont commencé à se succéder dans le Palais, avec de nombreux artistes pour cibles. Naturellement, les rumeurs qui prétendent que le théâtre est hanté et qu'Umbra est coupable sont devenues de plus en plus fréquentes. Craignant de perdre son étoile la plus prometteuse, la jeune débutante Melissa Langrey, l'un des metteurs en scène musicaux souhaite engager un groupe de gardes du corps pour qu'ils s'assurent que tout va bien.

En réalité, l'assassin est un Duk´zarist psychotique nommé Asklepios (Ombre Nv 6, ♂ Duk´zarist), engagé par un bourgeois qui, quelque temps auparavant, joua au Palais et fut ridiculisé publiquement pour son manque de talent. Ce dernier ignore la nature véritable d'Asklepios, mais cela lui importe peu du moment qu'il reste aussi brutalement efficace. Au même moment, Umbra essaiera d'enlever Melissa Langrey pour la protéger, même s'il doit l'entraîner temporairement dans la Veille du Palais, qui est peuplée d'une foule d'entités curieuses, quoiqu'inoffensives.

Folie et génie : un riche philosophe de Hausser qui s'intéresse depuis des années au monde de l'alchimie est en train d'essayer de développer un homoncule, un être humain artificiel, sans utiliser de magie à proprement parler. Son rêve est de créer la vie tout comme les légendaires savants de Salomon le firent autrefois, ce pourquoi il a besoin d'une série d'écrits interdits par l'Église. Après avoir étudié avec soin leur destination, il croit les avoir localisé dans l'énorme tour-bibliothèque d'un noble de la ville, Stephan Xenos. Il veut louer les services de mercenaires capables de s'emparer des textes et de les lui donner.

Pour compliquer le tout, les études en question ont également attiré l'attention de quelques agents de Wissenschaft qui désirent aussi mettre la main sur les documents. Cependant, personne ne s'imagine que Stephan Xenos en personne est un homoncule artificiel qui est actif dans la région depuis la destruction de Salomon, adoptant diverses identités. Passé maître dans l'art de la création, inutile de dire qu'il n'est pas disposé à laisser quiconque découvrir son secret.

Archétypes génériques de l'Ilmora

Voici quelques fiches génériques des habitants les plus caractéristiques de la principauté de l'Ilmora. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Grand Erudit Ilmorien

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 60 ; **PV** 85 ; **IP** Non ; **Att** 5 ; **Esq** 0 ; **Armes** Combat à mains nues ; **Dégâts** 10
AGI : 5 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 7 INT : 8 VOL : 8 POU : 6
Compétences : Animaux 30, Équitation 10, Herboristerie 40, Histoire 90, Médecine 90, Mémorisation 100, Natation 15, Observation 35, Occultisme 50, Persuasion 60, Science 100, Style 30, Vigilance 25.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 45, RPsy 50.

Artiste Ilmorien

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 60 ; **PV** 80 ; **IP** Non ; **Att** 10 ; **Esq** 0 ; **Armes** Combat à mains nues ; **Dégâts** 10
AGI : 5 DEX : 8 CON : 5 FOR : 5 PER : 8 INT : 6 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Art 120, Danse 40, Habileté manuelle 70, Musique 100, Natation 15, Observation 30, Persuasion 40, Style 75, Vigilance 40.
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 35, RPsy 35.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Art +10, Commandement +10, Herboristerie +10, Histoire +10, Médecine +10, Mémorisation +10, Persuasion +10, Science +10.

Noblesse / Haute noblesse : Commandement +10, Persuasion +10, Science +10, Histoire +10, Danse +10, Style +10, Mémorisation +10, Musique ou Art +10.

Tableau 2: Ilmora

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, de la nourriture et quelques possessions sans valeur, parmi lesquelles on peut inclure comme trésor un journal intime. 5 PC.
11-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, un équipement de voyage simple et quelques livres. 1 PO.
86-100	Noblesse	Une monture, plusieurs tenues diverses (ce qui comprend généralement quelques tuniques), des rations de qualité, un équipement de voyage assez complet et une vaste collection de livres. 75 PO
Priv.	*Haute noblesse*	*Un pur-sang (ou monture équivalente), plusieurs vêtements de qualité et accès à du matériel varié et extravagant, ce qui comprend des livres rares, des montres, des lunettes ou des machines à engrenage simple. 600 PO.*

HELENIA

Capitale : Farna.
Population : 2 100 000 env.
Ethnies principales : asher (94%), zinner (3%), aion (2%).
Type de gouvernement : monarchie (Principauté Impériale).
Langues : latin.
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 2.
Dénomination : Héléniens.
Drapeau : l'effigie de Sainte Hélène sur un champ d'épis.
Noms masculins : Ambrus, Antal, Bence, Déméter, Edvard, Gergely, Gazsi, Henrik, Janos, Konrad, Miksa, Samuel, Szilard, Tibor, Vencel, Vilhelm.
Nombres féminins : Agnès, Annuska, Csilla, Edina, Gabriella, Gizella, Ildi, Kamilla, Mara, Panni, Rahel, Sarika, Szilvia, Terezia, Valeria.
Noms de famille : Abduvaliyev, Bakics, Demko, Guran, Hamori, Hara, Imanci, Kajetan, Kasnar, Maloros, Ordina, Telek, Vasary, Veligan, Wessely, Zavadsky, Zsoldos.

L'Hélénia est une calme principauté d'éleveurs et d'agriculteurs qui est depuis des siècles un havre de paix. Situé à l'est d'Abel, elle a pour voisins le Goldar et le Gabriel, deux des pays qui se sont séparés du Sacro-saint Empire.

La plus grande partie de la principauté est constituée de grandes prairies, de monts de tailles très diverses et de quelques forêts. Bien qu'elle touche la mer Intérieure, sa côte est presque impraticable à cause de cordillères escarpées et d'immenses falaises. Le climat est chaud et agréable, avec de douces journées ensoleillées et suffisamment de précipitations pour assurer une riche végétation. Il y a très peu d'animaux sauvages, mais en revanche de nombreuses sortes de bétail.

Située entre les deux plus grandes puissances économiques du monde, Abel et le Gabriel, et voisine du berceau culturel qu'est l'Ilmora, aucun statisticien ne comprend très bien la raison pour laquelle l'Hélénia n'a pas prospéré commercialement à pas de géant durant ces derniers siècles. Sa principale source de revenus provient de l'exportation de céréales, de coton et de bétail vers les principautés attenantes, particulièrement la Côte du Commerce, qui achète plus de la moitié de

la production annuelle de l'Hélénia. Une autre des ses affaires les plus prospères est l'élevage et la vente de chevaux, car ses purs-sangs sont reconnus comme étant les meilleurs du monde, seulement comparables à ceux du Baho. À cause de l'aspect escarpé de ses côtes, ses ressources océaniques et son commerce maritime sont presque inexistants.

Proche de la coutume impériale, la nation est régie par un prince qui a le contrôle absolu du gouvernement, de l'administration et des lois. Chaque année, il se réunit avec les représentants des corporations et les rares nobles pour discuter du fonctionnement de la région et imposer de nouvelles lois ou modifier celles qui existent déjà. Le prince actuel est Dorjan Kartarbak, un vieillard affable et au large sourire qui est très aimé de son peuple. Pour de nombreux gouvernants étrangers, Dorjan a toujours été un homme agréable qui aime servir de médiateur dans les conflits pour éviter que ne coule le sang.

L'Hélénia possède une faible population, dispersée en une multitude de villages. Elle n'a pas de villes importantes, à part sa capitale, la cité-foire de Farna. L'absence presque totale d'armée professionnelle et l'inexistence de forteresses ou de bastions militaires font de la principauté une nation faible, incapable de se protéger sans le soutien de l'Empire et du seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman.

L'Hélénia traverse actuellement un moment de crise. La destruction de l'unité de l'Empire, en plus de sa situation géographique, ont mis pour la première fois en danger la paix dont ses habitants ont joui pendant si longtemps. Durant les derniers mois, sa frontière septentrionale a subi une série d'incursions éclair de la part d'un clan du Goldar qui a dévasté granges et villages. Il faut ajouter à cela l'énorme pression économique que le Gabriel exerce sur ses agglomérations, ce qui provoque une certaine inquiétude générale. Les gens sont également préoccupés par le fait que leur prince Dorjan, d'âge avancé, n'a pas un successeur clair.

Culture et société

S'il y a une chose qui caractérise les habitants de l'Hélénia, c'est leur tempérament affable et calme. Il s'agit de gens simples qui vivent de manière pacifique et tranquille, sans s'inquiéter trop des choses. Ils aiment la nature et le milieu rural, ce qui fait de leurs fermes la chose la plus essentielle de leur vie. Pour de nombreux sociologues, la véritable raison pour laquelle l'Hélénia n'est pas un centre marchand notable, c'est précisément ce mode de pensée de ses habitants. Même s'ils ne se sentent généralement pas très attirés par la foule, ils font une exception pour les grandes foires, sans aucun doute leurs festivités les plus importantes. C'est là qu'ils rivalisent et s'amusent, pour se séparer simplement jusqu'à l'année suivante.

La noblesse et la haute bourgeoisie sont presque inexistantes en Hélénia et à peine quelques grands propriétaires terriens exercent un léger contrôle sur leur domaine. Il n'existe dans la principauté rien qui ressemble à une structure féodale ni d'autres inégalités sociales que de simples titres. L'Église, au contraire, fait montre d'une assez grande force, car les curés locaux sont très probablement les personnes les plus respectées et les plus influentes de leurs communautés respectives.

L'Hélénia reçoit beaucoup de visiteurs qui traversent ses terres, mais peu tendent à rester. Même ainsi, l'hospitalité de ses habitants est légendaire, et on dit que toutes les portes de la principauté sont toujours ouvertes pour ceux qui ont besoin d'un endroit où passer la nuit.

Ce qui attire aussi l'attention, c'est le grand nombre de nomades solitaires qui errent librement d'un lieu à l'autre. Ces personnes travaillent pendant un temps dans une ferme recherchant de la main d'œuvre, avant de repartir simplement ailleurs le temps écoulé.

Les Ilonas

Les ilonas sont sans aucun doute la plus grande fierté de l'Hélénia, les légendaires pur-sang impériaux, enviés et désirés par n'importe quel cavalier. Rapides, forts et dotés d'une intelligence exceptionnelle, leur réputation de meilleurs coursiers du continent est bien connue.

On dit que ce sont les ilonas qui choisissent leurs maîtres et non l'inverse. Même s'il est possible que durant leur dressage de nombreux entraîneurs montent sur leur croupe, une fois que le cheval a trouvé la personne qu'il pense qui le mérite, il ne laissera plus jamais personne d'autre le monter. D'une certaine manière, les animaux développent un étrange lien avec leurs propriétaires qui leur permet même de répondre à son appel où qu'ils soient.

Il existe très peu de ces magnifiques chevaux, et il y a encore moins de gens capables de les entraîner comme il se doit. Dans toute la principauté, il n'y a que trois haras où l'on peut les trouver. Habituellement, seule une douzaine par an est mise en vente à la grande foire de Farna, et leur prix atteint des sommes astronomiques.

Les empereurs du Sacro-saint Empire ont toujours utilisé des ilonas comme monture. Elisabeth elle-même en possède plusieurs, mais sa préférée est une magnifique jument nommée Ylliandriana (même si elle l'appelle Driny).

Illustration Salvador Espin



Une caravane travers les forêts de l'Hélénia

Affronter le surnaturel

Sous bien des aspects, la conception qu'ont les habitants de l'Hélénia de l'inexplicable est assez semblable à celle de ceux d'Abel mais, contrairement à eux, ils tendent à voir le surnaturel comme quelque chose d'un peu plus obscur et terrifiant. Cela est probablement dû au fait qu'ils sont peu habitués à affronter la magie, les matrices psychiques et autres pouvoirs du même style. Pour les Héléniens, être témoin de l'une des prouesses inhumaines dont sont capables les chevaliers de l'Ordre du Ciel serait une chose effrayante. De plus, la forte influence de l'Église n'a fait que renforcer de telles croyances, bien que sans atteindre en aucun cas un grand fanatisme.

Si les gens de la principauté assistaient à quelque chose de surnaturel, le plus probable serait qu'ils s'enfuient simplement pour sauver leurs vies.

La légende d'Helene

Hélène fut la première personne à être canonisée par l'Église après la Guerre de Dieu, et pas seulement pour ses actes : on disait qu'elle possédait des pouvoirs et des capacités qui ne pouvaient être expliquées par la magie et qu'il s'agissait sans aucun doute de dons divins. Pour cette raison, en l'an 336, un siècle après la formation de la principauté qui porte son nom, le troisième Saint Concile décida de la béatifier.

Pour de nombreux occultistes, Hélène fut la première et la plus puissante des humains synchronisés avec Khitna Misariel Beryl sous son nouvel aspect en tant que Mikael (certains spéculent même sur le fait qu'elle a pu atteindre le niveau d'incarnation, même si cela est très improbable). Dotée de dons incroyables, elle guida l'homme en cet âge de besoins jusqu'à ce que sa présence cesse d'être requise.

Personne ne sait ce qu'il advint d'elle après l'unification de la principauté par Zhorne, mais la croyance la plus répandue veut qu'elle soit partie à la recherche d'un lieu où on la réclamerait. Selon certains mythes et légendes, elle est encore vivante et reviendra lors d'un moment de grande nécessité.

Histoire de l'Hélénia

Il n'y a guère de chroniques ou de récits qui parlent de la région de l'Hélénia dans le passé. Tout ce que l'on sait avec quelque certitude, c'est que sa région la plus occidentale appartint à l'empire de Salomon, mais on ignore quels ont pu être les habitants du reste du territoire avant la Guerre de Dieu. Si jamais il y a eu là des villes ou des cultures, elles furent rasées jusqu'aux fondations par les armées de Judas.

L'activation de la machine de Rah détruisit tout jusqu'à la cordillère des Ères, engloutissant sous les eaux d'énormes masses de terre et des dizaines de milliers de gens. D'ailleurs, nombre des îles de la mer Intérieure proches de la côte de l'Hélénia faisaient autrefois partie du continent. Après cette brutale destruction, et tandis que des centaines de milliers de survivants entamaient leur voyage vers l'ouest en quête du refuge d'Abel, une faible lueur d'espoir surgit pour de nombreux malades et blessés incapables de bouger. Il s'agissait d'Hélène, une mystérieuse jeune femme aux cheveux argentés qui organisa les rescapés, créa des villages et des camps de réfugiés à travers tout le territoire et protégea les laissés pour compte de toute sorte de dangers. Pour beaucoup, elle était une envoyée de Dieu destinée à sauver l'homme en cet instant de nécessité.

Quand, en l'an 228, Zhorne Giovanni arriva dans la région prêt à instaurer l'ordre, il fut agréablement surpris de découvrir que la région était déjà complètement organisée. Le premier empereur ne tarda pas à rejoindre Héléna pour lui offrir la sécurité et la protection d'Abel, ce qu'elle accepta de bon gré. Elle refusa cependant tout titre de noblesse et partit peu après, après s'être assurée qu'elle laissait tout en de bonnes mains. Les gens, par une demande populaire massive, décidèrent d'appeler la principauté « Hélénia » en souvenir d'elle.

À partir de ce moment-là, la principauté commença peu à peu à développer les traits et les caractéristiques qu'elle a de nos jours, construisant une multitude de fermes et de villages aux quatre coins de son territoire. Le premier prince de l'Hélénia fut Phavell Penbroke, un homme de confiance de Zhorne qui exerça très bien ses fonctions en tant qu'administrateur. Néanmoins, après sa mort sans descendance, les grands propriétaires terriens demandèrent à l'empereur de choisir quelqu'un du pays en tant que gouvernant. C'est ainsi que la famille Kartarbak accéda au pouvoir, où elle est restée jusqu'à aujourd'hui.

De manière générale, l'Hélénia a toujours évité tout type de conflit armé, et n'a jamais eu non plus beaucoup de poids au sein de la politique impériale. Au septième siècle, puis ensuite au huitième, la principauté du Gabriel demanda la permission à l'empereur de déclarer la guerre à l'Hélénia. Dans les deux cas, elle argumenta ses demandes en accusant le gouvernement voisin de graves escroqueries sur certains chargements. Les princes de l'Hélénia demandèrent simplement pardon publiquement au Gabriel et payèrent de fortes sommes d'argent en compensation.

Ironie du sort, les deux accusations étaient fausses.

La situation actuelle de l'Empire n'a représenté aucun problème pour l'Hélénia, dont les habitants décidèrent unanimement de rester en Abel (malgré les tentatives infructueuses du Gabriel pour absorber la principauté). Néanmoins, le début des attaques à sa frontière nord suppose des dégâts inattendus difficiles à éviter. Le prince Dorjan a demandé ouvertement l'appui du seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman mais celui-ci, plus préoccupé par le renforcement des frontières avec l'Alliance Azur, ne peut disposer que de quelques milliers d'hommes. À la recherche d'une solution à ce problème urgent, Abel a commencé à engager avec les coffres impériaux de nombreux groupes de mercenaires, avec pour mission de protéger les villages des incursions des clans du Goldar.

Aspects géographiques notables

Peut-être la plus grande particularité de l'Hélénia est-elle son littoral, une immense chaîne de montagnes qui fait que ses côtes finissent de manière abrupte, formant d'énormes abîmes et falaises. Le reste du territoire est composé de prairies et de bois.

Cordillère des Ères : la monstrueuse Cordillère des Ères est une grande masse montagneuse qui s'étend tout au long de la côte. Haute et escarpée, elle s'achève brusquement dans sa partie méridionale par une falaise qui arrive directement dans les eaux de la mer Intérieure. Les marins qui voyagent dans la région appellent ce haut mur de pierre la Muraille, à cause de l'étrange aspect qu'elle offre vue de la mer. On croit que l'intérieur des montagnes doit contenir de gros filons d'une quelconque sorte de métal surnaturel, suffisamment concentré pour avoir réussi à résister à la première onde de choc de la machine de Rah. Les falaises de la Muraille possèdent des dizaines de cavernes et de grottes souterraines, dont certaines abritent de nombreuses créatures surnaturelles en sommeil.

Saut du Printemps : c'est le nom que reçoit une grande cataracte de plusieurs kilomètres de large, située sur le versant nord de la Cordillère des Ères. Son comportement est particulièrement inhabituel, car elle n'existe pas durant toute l'année. À cause de l'orographie de ces montagnes, les rivières qui y naissent s'accumulent dans un lac situé à haute altitude, appelé le Puit Glacé. Quand avec le printemps arrive le dégel, son volume augmente jusqu'à ce qu'il déborde, faisant apparaître un large fleuve qui tombe depuis le haut des rochers pour former la cascade connue comme le Saut du Printemps. La distance depuis laquelle il jaillit est vraiment impressionnante, car elle dépasse les six cents mètres.

Pour des raisons incompréhensibles, durant le mois à peine où le Saut du Printemps reste actif, l'endroit offre un grand pouvoir aux convocateurs. Ils jouissent de bénéfices considérables lors de l'exécution de leurs rituels d'invocation, de domination et de lien d'élémentaires, surtout pour ceux de l'eau, bien entendu.

Pré de Ree : rares sont ceux qui connaissent la particularité de ce petit pré vert, seul endroit de la principauté où les coursiers ilonas trottent librement et à leur aise. Le troupeau du pré est exceptionnellement intelligent et ne se laisse parquer en aucune circonstance, bien que certains chasseurs aient essayé de s'emparer de quelques-uns par le passé.

Lac Profond : ce lac imposant est situé près du lieu où convergent les frontières du Goldar et du Gabriel. Sa taille lui permet d'accueillir une importante quantité de poissons d'eau douce. Plusieurs familles de pêcheurs vivent de leurs captures journalières. Malgré son apparente normalité, le lac Profond cache plus d'un secret. Autrefois, une grande communauté d'ondines se cacha dans ses profondeurs pour survivre au manque de magie. Après avoir passé des siècles en léthargie, durant les cinq dernières décennies quelques-unes d'entre elles ont commencé à se réveiller et à se mêler aux hommes. La dame du lac, une élémentaire de l'eau extrêmement puissante appelée Loreleï, reste encore endormie sans que personne ne la dérange, quoiqu'il est possible que cela ne continue plus ainsi pendant très longtemps encore.

Terres du Calme : le nom des grandes plaines qui constituent presque tout le centre de la principauté est bien mérité à cause de la paix et de la tranquillité qui y règnent toujours. D'un bout à l'autre de ces terres, il y a des centaines de tout petit hameaux, si petits qu'ils n'apparaissent pas sur les cartes, et un nombre incalculable de fermes et de grandes propriétés familiales.



Un matin pacifique dans les paisibles terres du Calme

Lieux intéressants

À part sa capitale, Farna, la pacifique et tranquille Hélénia est dépourvue de villes ou de lieux particulièrement notoires.

Farna
(Ville, 38 000 habitants)

La capitale de l'Hélénia est aussi sa ville la plus importante. Édifiée au milieu des terres du Calme, Farna est un lieu pittoresque, plein de simples et agréables bâtiments de bois et de pierre qui s'étendent à perte de vue. Les alentours sont saturés de grands champs cultivés et de pâturages pour le bétail, comme si toute la ville était une immense ferme. C'est aussi le plus grand centre commercial de la principauté, étant donné qu'elle possède d'importantes corporations de manufacture artisanale.

Farna est née autour du grand campement qu'Hélène éleva à l'époque de la nécessité. La jeune femme aida à établir des hôpitaux, des écoles improvisées et toutes sortes de bâtiments qui se révélaient indispensables. L'endroit reçu le nom de Farna, ce qui signifie « espoir ». Après son départ, Zhorne laissa une importante garnison sous la surveillance de Phavell Penbroke, qui fit beaucoup d'efforts pour que la communauté prospère.

Invariablement, des milliers et des milliers de personnes se réunissent pour la foire annuelle, un évènement très important où, en plus d'y avoir toutes sortes de spectacles, les gens rivalisent dans quantité d'épreuves, des concours de tartes aux courses de chevaux. Les nombreux visiteurs étrangers investissent des grandes sommes dans les festivités, en faisant une célébration très rentable pour les héléniens.

Le maire de la ville est Crystek Baltik (Explorateur Nv 3, ♂), qui réside aux côtés du prince Dorjan Kartarbak (Touche-à-tout Nv 4, ♂) dans le manoir de Nusa, le plus grand bâtiment de la principauté.

Farna abrite une forte présence de membres de Samael, chose que pas un seul de ses habitants ne peut imaginer.

Cathedrale de Sainte-Helene
(Forteresse, 200 habitants)

Cette cathédrale-forteresse, commencée à construire en l'an 336 en mémoire de la canonisation de la sainte patronne de la principauté, est actuellement le siège des chevaliers de Sainte-Hélène. Il s'agit d'un ordre d'hommes qui se consacrent à préserver la paix et l'harmonie dans toute la principauté, prêts à affronter toute chose qui pourrait les menacer. Les chevaliers entretiennent une étroite relation avec l'Église, même s'ils n'en font pas réellement partie, de même qu'ils ne constituent pas non plus officiellement l'armée de l'Helena. Les gens les admirent, et ils reçoivent souvent des dons importants de la part des visiteurs qui veulent voir le monastère.

Leur chef actuel est Lorant Dikun (Guerrier Nv 8, ♂), dont l'habileté et la passion sont devenues légendaires en moins d'une décennie. Sa plus grande réussite jusqu'à présent est d'être arrivé en cinquième position lors du dernier Tao Zan, même s'il fut défait par Kisidan avec une terrible facilité.

Lenci
(Village, 900 habitants)

Lenci est le plus gros village du nord de la principauté. D'apparence complètement normale, durant les derniers mois une importante présence militaire est devenue évidente avec l'arrivée d'un capitaine impérial et d'un petit détachement de soldats. Leur objectif n'est autre que d'organiser les différents groupes de mercenaires qui vont opérer dans le secteur pour protéger les frontières des incursions en provenance du Goldar. Pour cette raison, de nombreuses troupes de mercenaires se dirigent vers Lenci pour se soumettre à diverses épreuves de compétences et obtenir un contrat avec l'Empire. L'arrivée de tant de personnages particuliers a supposé une importante croissance de l'activité du village, qui est à présent plein de disputes et de bagarres continuelles. Inutile de dire que les gens de Lenci ne sont pas très contents de ces incidents, malgré le fait que le contenu de leurs coffres locaux a quintuplé en quelques mois à peine.

Illustration Raúl Rosell

Monastere du Salut
(Bâtiment, 250 habitants)

Ce grand monastère de pierre, très proche de la cordillère des Ères, fut construit sur l'ordre de Zhorne Giovanni lui-même en l'an 236 lorsque, après avoir parlé avec Hélène et avoir constaté que celle-ci avait fait le plus gros du travail, il lui offrit les ressources de l'Empire pour l'aider dans son travail de reconstruction de la région. Depuis lors, le monastère a fonctionné en tant qu'hôpital, où les malades viennent pour récupérer sans aucun coût. Il ne ferme ses portes à personne ; même les tuberculeux, les asthmatiques et les autres grands malades son admis. Le prince Dorjan a cédé la gestion et l'entretien des lieux aux chevaliers de Sainte-Hélène à condition qu'il continue de fonctionner dans le même but que jusqu'à présent, concession qui doit être renouvelée tous les cinquante ans.

Apparemment, quelques-unes des possessions qu'Hélène laissa derrière elle quand elle disparut sont conservées dans le monastère. Cela fait très longtemps que Tol Rauko les considère comme des artefacts au pouvoir surnaturel qui retombent sous sa juridiction, mais les chevaliers de Sainte-Hélène refusent catégoriquement de remettre leurs reliques.

Fathia
(Village, 800 habitants)

Au sud-ouest de Sainte Hélène se trouve la région de Fathia, plus connue sous le nom de Vallée de l'Arc-en-ciel à cause des kilomètres de champs de fleurs qui l'entourent. En grimpant sur n'importe quelle colline et en regardant vers le bas, les interminables prairies vertes se transforment en une douce cuvette multicolore parsemée de dizaines de cabanes de bois. Cette terre est l'une des plus grandes pépinières naturelles de l'Empire, car on compte par centaines les espèces de fleurs différentes qui poussent ici. C'est auprès de ce site aussi beau que riche que s'est établi le petit village, dont les habitants se consacrent pour la plupart à cultiver et à vendre les fleurs ou à d'autres activités qui en dérivent. Les bouquets secs et préparés de cette région sont très appréciés comme élément décoratif, et tant les parfums que le miel élaborés ici sont de très grande qualité.

Autres agglomerations : *Lacan, Arklo.*

Scénarios

Normalement, l'Hélénia est un endroit calme et pacifique. Le principal attrait que peuvent lui trouver les personnages est sans aucun doute de travailler en tant que mercenaires de l'Empire sur la frontière septentrionale. Les assauts continuels du clan Skuling ont obligé le seigneur de la guerre à offrir de juteuses quantités d'or pour protéger les villages ou attaquer directement les campements barbares installés au bord de l'Hélénia.

Un cœur d'eau : il y a quelques mois, l'infantile et souriante ondine Kari s'éveilla de son sommeil dans le lac Profond. Sans oser sortir au début, elle passa quelque temps à observer les pêcheurs du coin jusqu'à ce qu'elle tombe amoureuse d'Ervin, un jeune homme agréable au sourire charmant. Grâce à ses connaissances en magie des illusions, Kari adopta une apparence humaine et commença à rechercher sa compagnie jusqu'à ce que le garçon ressentît la même chose qu'elle. Craignant de lui avouer sa véritable nature, mais en même temps incapable de vivre en le trompant, Kari décida de voler du fond du lac un puissant artefact appartenant à la léthargique Loreleï : le Cœur de la Mer. Grâce à lui, elle rêve d'avoir peut-être une chance de devenir humaine.

Par malheur, une vieille Naga nommée Jezabé a découvert ce qui était arrivé, alors qu'elle épiait magiquement le lac depuis sa grotte dans la Muraille, sur la côte. Désireuse d'obtenir le précieux objet, elle a utilisé un groupe de pirates de la mer Intérieure, qu'elle a subjugués, pour capturer Ervin et obliger la jeune ondine à lui remettre le Cœur de la Mer. Kari sait parfaitement que la vieille Naga ne les laissera jamais vivre après lui avoir donné l'artefact. Elle essaiera désespérément de chercher quelques-uns des fameux mercenaires qui fréquentent dernièrement la principauté pour qu'ils l'aident.

Pour compliquer les choses, une ondine bien plus ancienne et puissante que Kari, qui sert directement la Dame du Lac, a découvert ce qui est arrivé et désire récupérer la gemme de Loreleï. Ainsi, elle a réuni quelques kelpies (limiers élémentaires), a qui elle donné l'apparence de grands mâtins blancs, pour arrêter sa compagne et rendre a tout prix ce qui a été volé.

Fausses idoles : durant les dernières semaines, une grande partie de la population rurale de la principauté est agitée et exaltée. Des rumeurs courent prétendant qu'une descendante de la mythique Hélène est revenue dans la région et fait des miracles, guérissant les malades et faisant pousser les récoltes. Rendor Oakenfield est un père de famille qui ne croit pas aux miracles et craint qu'il s'agisse seulement d'une quelconque sorte de démon incarné ou de sorcellerie hérétique, mais sa petite-fille Sophie, qu'il aime à la folie, est paralysée depuis qu'elle est tombée d'un rocher et, au fond, il ne souhaite pas laisser passer le vague espoir que ces miracles puissent être réels. Rendor prendra contact avec les personnages pour leur demander de localiser « Hélène », car c'est ainsi que se fait appeler la guérisseuse qui prétend être une descendante de la Sainte, et de s'assurer que ce que l'on raconte sur elle est vrai. Il n'a guère d'argent, mais il vendra tout ce qu'il possède pour louer leurs services.

Après avoir beaucoup voyagé à travers la principauté, car Hélène chemine de village en village sans s'arrêter longtemps au même endroit, ils découvriront une femme entre deux âges aux vêtements blancs, accompagnée d'un cortège de presque cinquante fidèles et adeptes. S'ils la suivent ou l'observent, il ne leur sera pas très difficile de se rendre compte qu'elle n'est rien d'autre qu'un imposteur sans aucun type de pouvoir ou compétence surnaturelle. Hélène n'a pas de mauvaises intentions ; elle est simplement dérangée et croit réellement à tout ce qu'elle raconte. Elle a même oublié son vrai nom. Cependant, d'étranges phénomènes ont parfois lieu autour d'elle, même si elle n'en est pas la cause directe. Il semble évident que quelqu'un est en train de réaliser tous ces prodiges, sans se montrer et en se cachant derrière la figure de la femme. Qui cela peut-il être ? En tout cas, il ne peut pas être bien loin, mais parmi la cinquantaine de partisans qui accompagnent la « guérisseuse », personne ne semble se démarquer des autres.

Évidemment, les rumeurs de guérisons miraculeuses sont déjà parvenues aux oreilles des autorités ecclésiastiques qui, réticentes à admettre le miracle, ont envoyé un inquisiteur pour qu'il analyse si oui ou non la nouvelle Hélène est une sainte.

Ennemi intérieur : à un moment où les personnages seront près de la côte de l'Hélénia, ils découvrent les restes d'un naufrage, appartenant visiblement à une embarcation de l'Alliance Azur. S'ils enquêtent, la donnée qui attirera leur attention est que tous les corps possèdent un tatouage avec trois épées formant un triangle autour d'une pierre de couleur bleu marine.

Une fois à l'intérieur de la principauté, aux environs de Lenci, où l'Empire recrute une grande quantité de mercenaires pour renforcer ses frontières, ils observeront quelque chose de vraiment curieux : certains portent le même tatouage que les victimes du naufrage. S'agit-il d'une simple coïncidence, ou bien l'Alliance Azur essaye-t-elle d'infiltrer ses troupes pour faciliter l'entrée dans l'Empire, le moment de la guerre arrivant ?

Archétypes génériques de l'Hélénia

Voici une fiche générique d'un chevalier de l'Ordre de Sainte-Hélène. Elle a été fabriquée sans tenir compte des Points de Création.

Haut Chevalier de Sainte-Helene
Classe Guerrier ; **Niveau** 5
Ini 80/25 ; **PV** 170 ; **IP** demi-plaques ; **Att** 115 ; **Par** 120 ; **Armes** Épée bâtarde ; **Dégâts** 80/90
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 8 PER : 6 INT : 7 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Commandement 60, Équitation 45, Natation 10, Observation 10, Persuasion 35, Prouesses de force 45, Style 60, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de chevalier
Résistances : RPhy 55, RMal 55, RPoi 55, RMys 55, RPsy 55.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Animaux +10, Athlétisme +10, Équitation +20, Escalade +10, Herboristerie +10, Natation +10, Vigilance +10.

Nomade : Animaux +10, Athlétisme +10, Équitation +20, Escalade +10, Herboristerie +20, Pistage +10.

Noblesse : Animaux +10, Athlétisme +10, Commandement +10, Équitation +20, Escalade +10, Natation +10, Vigilance +10.

Tableau 3: Hélénia

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions de peu de valeur ou un outil de labour. 2 PC.
11-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, un sac à dos avec du matériel varié, plusieurs outils de labour ou un chien de berger. 50 PA.
86-100	Noblesse	Les vêtements que vous portez, une cape imperméable, une monture, un peu de nourriture, plusieurs instruments de labour, un couteau paysan. 25 MP.
Priv.	Haute noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, un coffre plein d'équipement varié, un petit troupeau ou une charrette tirée par un cheval. 60 PO.

DALABORN

Capitale : Eron.

Population : 6 200 000 env.

Ethnies principales : asher (73%), aion (12%), norne (7%), celsus (4%), zinner (3%).

Type de gouvernement : monarchie (Principauté Impériale).

Langues : latin.

Religion : christianisme.

Niveau technologique : 3.

Dénomination : Dalaboriens.

Drapeau : un drapeau rouge avec deux épées blanches croisées sur une forteresse.

Noms masculins : Alexeï, Andreï, Arkaidiy, Dima, Gavriil, Ion, Ivan, Kazimir, Morslav, Mischa, Pyotr, Sergeï, Vasiliy, Yul, Yuri, Zasha.

Noms féminins : Agnessa, Alisa, Anastasiya, Ekaterina, Ivanna, Kira, Marfa, Natasha, Tanya, Uliana, Valeriya, Yeva, Yevdokiya, Zinaida, Zoya.

Noms de famille : Aparina, Baikov, Baranova, Belotserkovsky, Czartoryksa, Demine, Galiyeva, Gergiev, Ivakina, Katzev, Kursinska, Lutrova, Milyukov, Ortoff, Privalova, Shanin, Tretyak, Zarakova.

Le Dalaborn reçoit habituellement le nom d'Épée de l'Empire, et beaucoup le considèrent comme un état militariste à cause du fort pourcentage de soldats dans sa population et de l'innombrable quantité de gardes qui marchent dans ses rues.

La principauté couvre un territoire vaste et varié. Dans sa partie occidentale se trouve l'immense masse rocheuse de la cordillère des Vents, qui ferme sa frontière avec l'Albéria et le Galgados, tandis qu'à l'est se trouvent de grandes plaines avec quelques forêts peu épaisses. La végétation est méditerranéenne, mais avec beaucoup d'espèces autochtones qui ne poussent que dans la principauté. Le climat tend à être froid et, à l'ouest, les grandes chutes de neige sont fréquentes pendant l'hiver.

Le Dalaborn n'est pas une région particulièrement riche et ses habitants se sont habitués à vivre simplement avec ce dont ils ont besoin. Néanmoins, bien que leur élevage, leur agriculture et leur industrie ne soient pas très prospères, la principauté reçoit de gros apports d'argent d'Abel pour financer ses forces armées et s'assurer que le peuple ne souffre pas de véritables carences. Il n'a pas de grandes manufactures ni de groupes corporatifs et il ne se distingue que par ses forges et ses fabriques d'armes, car elles profitent de sa plus grosse ressource naturelle : les mines de fer et d'acier de ses cordillères.

Même si le Dalaborn est régi depuis ses origines par un prince, le véritable pouvoir est toujours détenu par le seigneur de la guerre qui surveille le cœur de l'Empire, car il contrôle non seulement la quasi-totalité des forces armées du territoire, mais il possède aussi de vastes prérogatives judiciaires. Traditionnellement, tous les princes de la dynastie Vale, gouvernant du Dalaborn, sont également de grands commandants au service d'un seigneur de la guerre (et certains ont en plusieurs occasions obtenu ce titre). De la même manière, il y a un très grand nombre de forteresses appartenant aux armées du seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman, sur lesquelles personne, pas même le prince Vale, n'a de pouvoir.

La région est pleine de petites villes construites à l'intérieur de bastions militaires, appelés cités-forteresses, et sur tout son territoire il n'y a qu'une seule grande métropole, sa capitale Eron.

La principauté possède une très puissante armée appuyée par les troupes privées de nombreux seigneurs féodaux. Les soldats du Dalaborn reçoivent non seulement un entraînement exceptionnel, mais sont également équipés de façon moderne pour toute éventualité, ce qui en fait l'un des groupes armés les plus efficaces du monde. De plus, sur le territoire se trouvent des milliers de soldats de Tadeus Van Horsman, ce qui renforce encore plus la puissance militaire du secteur.

Actuellement, on sent une ambiance belliqueuse au Dalaborn, et ses habitants voient partout de possibles fronts ouverts. Après plusieurs incursions de tribus du Goldar sur ses frontières orientales, le prince Vale a renforcé ses défenses en plaçant dans la région un grand nombre de divisions armées, impatientes de recevoir les ordres de reprendre la principauté voisine pour l'Empire. Il surveille aussi de près la Côte du Commerce et ses récentes tentatives de soulever l'Hélénia contre Abel. Cependant, son principal ennemi est sans aucun doute le Togarini, qu'il voit comme la menace la plus sérieuse pour la stabilité du Sacro-saint Empire. Tous craignent que la guerre ne tarde pas à éclater.

Culture et société

Le Dalaborn est une principauté qui, depuis ses origines, s'est habituée à la vie difficile. Ses habitants ne sont pas enclins au luxe ni à l'ostentation pompeuse et préfèrent les choses pratiques et durables. Leurs célèbres cités-forteresses, immenses bastions construits en pierre et en métal qui s'élèvent à travers tout le territoire, en sont un exemple parfait.

La grande majorité de sa population se compose de paysans et d'éleveurs, mais suivis de très près en nombre par les soldats. Dès un âge précoce, les jeunes gens apprennent l'usage des armes et reçoivent un certain entraînement militaire. La population masculine est obligée de passer un an dans l'armée de la principauté à vingt ans et, si elles le désirent, les femmes aussi peuvent s'inscrire avec les mêmes droits et devoirs que les hommes.

La religion est importante pour les gens du commun mais, occupés comme ils le sont, ils ne tendent guère à se conduire de manière trop voyante au nom du Christianisme. C'est l'une des rares principautés à faire obstacle aux libres agissements de l'Inquisition en faveur de Tol Rauko, avec qui ses gouvernants entretiennent beaucoup plus de liens.

Alors que la bourgeoisie a un faible pouvoir dans le territoire, la noblesse militaire joue un rôle prépondérant dans la société et, normalement, les titres nobiliaires équivalent aux charges militaires. La principauté possède une structure féodale très enracinée, et chacune de ses régions ou cités-forteresses est dirigée par un noble qui détient chez lui un grand pouvoir. Chacun a une petite armée personnelle, lève ses impôts et, avec certaines prérogatives impériales, dicte ses propres lois.

Les duels d'honneur

La tradition de la noblesse du Dalaborn permet à ses membres d'exiger réparation pour l'honneur perdu au moyen du combat personnel. Pour éviter que l'un de ces duels ne puisse déboucher sur une vengeance familiale de grande envergure, une série de règle circonscrivent son déroulement. Tout d'abord, la victime doit exprimer dans un lieu public l'offense reçue et le nom du provocateur, ainsi que l'exigence d'une réparation en combat individuel. Les armes seront la lance de cavalerie ou toute arme de corps à corps qui pourrait être demandée. Les duels s'achèvent généralement après la mise à terre, bien que les offenses les plus graves puissent se terminer par la mort. La lutte a toujours lieu sur ce que l'on appelle les Collines de l'Honneur, aux environs des cités les plus importantes. Naturellement, personne n'est obligé d'accepter, mais quiconque ne le ferait pas serait considéré comme un lâche. Au cas où l'offensé serait un vieillard, un enfant, un invalide ou une dame, il aura la possibilité de nommer un champion pour se présenter à sa place. Ce même droit couvre l'offenseur. En temps de guerre, les duels d'honneur sont considérés comme étant hors-la-loi. Tout duel non autorisé est puni par le bannissement.

Affronter le surnaturel

La plupart des Dalaboriens sont d'une certaine manière préparés au surnaturel, mais cela ne signifie pas qu'ils ne le craignent pas ou ne ressentent pas un rejet profond envers ce qui est mystique. Il y a des siècles, ils se virent obligés à combattre pour leur vie contre quantité de bêtes qui peuplaient leurs terres et qui chassaient l'homme. Aujourd'hui encore beaucoup vivent avec les réminiscences de ces évènements. Ainsi, ils croient que les forces occultes sont quelque chose qui ne provoque que destruction, mort et douleur. Les seules choses envers laquelle ils font preuve d'une certaine permissivité sont les compétences de combat inhabituelles, comme les pouvoirs du Ki, car en plus d'une occasion certains ont vu les agents de l'impératrice ou du seigneur de la guerre faire usage des disciplines en question. Néanmoins, ils ne voient pas nécessairement cela comme un don divin, mais comme des compétences développées au moyen d'un dur effort et entraînement.

Même ainsi, quiconque monterait des capacités surnaturelles à grande échelle serait probablement considéré comme un sorcier ou un démon, et aurait de grandes possibilités de finir entre les mains de Tol Rauko ou, avec de la chance, de celles des agents du seigneur de la guerre.

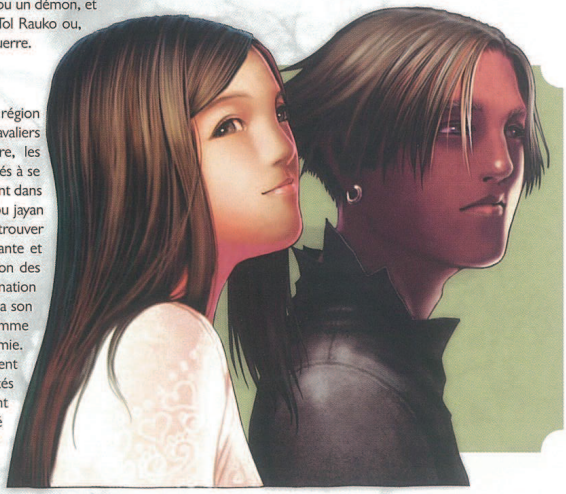
Histoire du Dalaborn

Avant la formation du Sacro-saint Empire, toute la région du Dalaborn était un amalgame de fiers clans de cavaliers qui vivaient libres et indépendants. De temps à autre, les campements guerroyaient entre eux ou se voyaient obligés à se défendre d'innombrables bêtes surnaturelles qui pullulaient dans les vallées. Avec l'arrivée des Murohans, une grande tribu jayan qui voulait s'installer sur leurs terres, ils ne tardèrent pas à trouver un puissant ennemi commun. Habitués à la lutte constante et à la guerre, l'apparition du Messie et ensuite la formation des Royaumes Saints unifièrent le territoire en une puissante nation dotée d'une armée impressionnante. Lorsque Judas lança son offensive, ce furent les seules de toutes les forces de l'homme qui réussirent à freiner temporairement l'avancée ennemie. Mais, malgré leur maîtrise martiale et leur entraînement exceptionnel, ils manquaient de ces mêmes capacités surnaturelles et furent finalement écrasés. C'est cependant précisément au Dalaborn que Zhorne Giovanni, destiné à devenir le premier empereur, allait réunir ses forces fragmentées et conduire l'offensive qui en terminerait finalement avec la guerre.

Régi par le seigneur de la guerre Sergei Vale, le Dalaborn passa aux forces d'Abel en 227 et fut l'un des principaux appuis de la consolidation du Sacro-saint Empire des années plus tard. À cette époque chaotique, avec des milliers de bêtes et de créatures monstrueuses détruisant tout n'importe où, on construisit une chaîne de cités-forteresses pour garantir la sécurité de la population et disposer d'une ligne de défense contre une éventuelle attaque depuis le nord. Plus de cinquante ans de loi martiale absolue furent nécessaires, ainsi qu'une effusion de sang continuelle, pour que tout soit finalement pacifié, période durant laquelle la noblesse se distingua pour son caractère militariste.

Après deux siècles de tranquillité relative, le Dalaborn affronta en 516 l'une des plus grandes catastrophes de son histoire. Une longue sécheresse ruina la plus grande partie des récoltes, ce qui provoqua sur une famine et un fort mécontentement populaire. Les nobles continuèrent de lever des impôts, alors que les paysans ne pouvaient les payer en aucune manière. Dans de nombreux cas, on pratiquait le châtiment physique et même les exécutions. Cela déboucha sur une révolte de telle envergure qu'elle ne put être étouffée. En quelques jours à peine, plusieurs forteresses furent prises ou détruites, et bientôt les insurgés se préparèrent à marcher contre la capitale. Tout cela coïncida avec le second soulèvement du Lannet et du Shivat ; ni l'Empire ni les seigneurs de la guerre ne purent vraiment prêter attention à ces évènements. Le prince Arkandy Vale, qui se trouvait sur le front du Shivat, entendit la nouvelle de la révolte et se vit obligé à revenir à tout vitesse sur son territoire. De plus, étant donné la nature orgueilleuse des nobles du Dalaborn, il refusa de demander l'aide de l'empereur ou d'un seigneur de la guerre. Bien que l'armée paysanne dépassât la centaine de milliers d'âme et que celle du prince atteignît à peine les trente mille soldats, la révolte fut écrasée. Arkandy fut impressionné par l'incroyable passion des insurgés et interrogea les chefs de la rébellion, découvrant les circonstances extrêmes qui les avaient amenés à combattre. Sans perdre un instant, il agit en conséquence et fit exécuter les dix grands nobles qui avaient provoqué la souffrance du peuple. Depuis lors, la noblesse militaire se renforça en tant que force suprême de la principauté sous la stricte surveillance des seigneurs de la guerre.

Le Dalaborn appuya militairement le soulèvement d'Elias Barbados et son intronisation en tant que Sacro-saint Empereur. Comme il avait été seigneur de la guerre, les Dalaboriens ressentaient une certaine affinité avec lui, outre le fait que son épouse Iliya, mère de l'actuelle



Daliens d'ethnie asher

Illustration Wen Yu Li


Cordillère de Fallon
Albéria
Forêt de la Nuit Éternelle
Forêt du Miroir
Monts de la Lumière
Sylvania
Grafthion
Amman
Sica
Forêt de l'Oubli
Forêt des Murmures
Faolan
Keith
Desmont
Hannelone
Galgados
Forêt du Brouillard
Forêt de Glenda
Cercle de pierres
Natirn
Gretma
Forêt Grise
Vallée du Lac
Forêt des Âmes
Belfort
Icarus
Herne
Reston
Forêt Eamon
Cordillère des Vents
Fort Garrison
Vallée d'Ospren
Hemingen
Hécate
Falsten
Vallée d'Adalia
Cordillère de Zhoria
Nikoleva
château Deniesil
Aubin
Rakvara
Plaine des Mille Coups de Tonnerre
Sillermay
Dalaborn
Plaines d'Eibron
Shkar
Ogara
Tzer
Seudel
Forêt de la Lune
Bryanta
Darel
Lac de la Couronne
Bon Repos
Abel
Bethar
Ecanus
Montagnes de Balthus
Prairie Éternelle
Archange
Leazhar
Tiberias
Cordillère de Tol Jaegren
Neria
monastère du Salut
Pré de Ree
Lacan
Conservatoire des Arts
Forêt de Zulan
Jardin d'Orient
Monts Galéniens
Forêt Inanimée
Eustace
Marais d'Agamemmon
Ilmora
Calysta
Trivium
Éron
Taranov
Pernov
Port Leena
Plateau d'Argadas
Falanda
château de Gaïtende
Schild
Haufman
Hildestheim
château de Minuit
Amar
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

impératrice, était originaire de la principauté. Durant l'insurrection provoquée par les actes d'Eljared, non seulement le Dalaborn resta fidèle à l'Empire, mais en plus le soutint avec ses forces armées.

Aujourd'hui, le territoire est régi par le prince Edgar Vale, bien que celui qui exerce le contrôle véritable sur la région soit le seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman. La principauté, qui garde intacte sa forte capacité militaire, est devenue une arme vitale pour l'Empire et sa stabilité. Ses habitants, de même que ceux d'Abel, appuient l'impératrice, mais si beaucoup craignent secrètement qu'une petite fille ne soit pas capable de garder le contrôle. Vale, disciple et partisan inconditionnel du seigneur de la guerre, aspire un jour à mériter le titre que détient son maître et a juré de protéger Elisabeth de sa vie si nécessaire.

Aspects géographiques notables

Le Dalaborn est une région d'une grande variété géographique, où sont regroupés tant les massifs montagneux que les grandes prairies vertes. Malheureusement, sa côte nord est pleine de cordillères, ce qui l'empêche d'avoir des ports importants ou un commerce maritime stable.

Cordillère des Vents (secteur oriental) : la légendaire cordillère des Vents est sans aucun doute l'une des masses montagneuses les plus grandes et les plus abruptes de tout le Vieux Continent. Elle s'étend sur des kilomètres tout au long des principautés du Dalaborn et du Galgados telle une barrière naturelle quasi infranchissable. Bien que son secteur oriental soit peut-être le plus accessible, les montagnes n'en restent pas moins extrêmement hautes et escarpées, et donc particulièrement inhospitalières. Même ainsi, étant donné qu'elles contiennent d'énormes quantités de fer et d'acier noir, nombre d'agglomérations et de mines ont été construites sur le flan de certaines montagnes, d'où est extrait le précieux métal.

Les gens racontent des centaines d'histoires scabreuses sur la cordillère des Vents et les sombres habitants qui l'occupèrent autrefois. Malheureusement, la réalité qui se cache derrière quelques-uns de ces récits est bien plus effroyable que les légendes. Dans l'antiquité, durant l'Ère du Chaos, un immense conflit engloutit la région. Des villes, peut-être même des civilisations entières, furent ensevelies sous les rochers aux côtés d'une infinité de monstrueuses aberrations. Nombre de ces entités se retrouvèrent enfermées, mais non détruites, dans les profondeurs des montagnes jusqu'à ce que, pendant la Guerre de Dieu, des agents de Rah en réveillèrent certaines.

Aujourd'hui encore, les entrailles de la cordillère cachent les restes d'âges passés, de cités perdues avec des protections surnaturelles et de terrifiantes entités sans nom qui attendent, en léthargie, d'être à nouveau dans le monde. Qui sait si l'activité dans l'une des mines en train d'être creusées n'aura pas des conséquences bien plus terribles pour l'homme que ce que quiconque peut présager ?

Plaines d'Eibron : les énormes étendues du Dalaborn, divisées en deux par l'Anluin, se nomment plaines d'Eibron. À part quelques rares bois, la région est pratiquement plate. C'est là que se trouvent distribuées les fameuses cités-forteresses de la principauté. Autrefois, au cours de la fondation de l'Empire, de terribles batailles furent livrées contre des bêtes et des monstres dont de nombreuses agglomérations de la région gardent encore le souvenir.

Le fleuve Anluin : l'Anluin est le seul fleuve à fort débit qui traverse la principauté. Ses affluents naissent dans la partie orientale de la cordillère des Vents et il se jette dans la mer du Nord à travers le plateau d'Argadas. À cause des montagnes de la côte, l'Anluin est devenu un important lieu de transit pour les navires commerciaux et les petits vaisseaux de guerre.

Cordillère de Zhoria (secteur oriental) : bien que pas aussi vaste ni abrupte que la cordillère des Vents, le Zhoria est une masse montagneuse qui pénètre de plusieurs kilomètres sur le territoire du Dalaborn. La grande majorité de ses pics sont si hauts qu'ils sont couverts de neige toute l'année. Il y a des siècles, la région fut utilisée comme colonie par les seigneurs de Salomon durant leur période de plus grande splendeur, et ses sommets conservent des ruines où se trouvent, très bien dissimulés, des restes des Loges Perdues.

Plateau d'Argadas : situé le long de la côte nord, le plateau d'Argadas est une gigantesque meseta, à environ 400 mètres au-dessus du niveau de la mer, qui bloque partiellement l'entrée de la principauté. La partie supérieure est très fertile, remplie d'arbres fruitiers de toutes sortes, de même qu'une faune très variée. Le seul animal dangereux de la région est une énorme variété de lézard appelé mesargadon qui se nourrit de fruits, mais au tempérament territorial et violent. Le plateau est coupé en deux pas une gorge large quoique escarpée, au fond de laquelle s'écoule l'Anluin.

Plaine des Mille Coups de Tonnerre : cette immense plaine, située à quelques kilomètres à l'ouest d'Eron, est l'endroit où eu lieu la bataille finale entre les insurgés et les armées du prince Arkandy Vale. D'après les chroniqueurs, son nom est dû au fait que, lorsque la cavalerie lourde chargea, le sol trembla sous les sabots des animaux comme si les cieux avaient lancé mille coups de tonnerre sur le champ de bataille. De nombreux ermitages s'y dressent encore, à la mémoire des morts, et bien des chevaliers visitent les lieux pour commémorer ces tristes évènements. La rumeur court parmi les paysans que, certaines nuits sans lune, les spectres des dix nobles exécutés chevauchent à travers la plaine, cherchant à se venger sur les descendants de ceux qui provoquèrent leur chute et celle de leur lignée.



Soldat Impérial

Illustration Wen Yu Li

Lieux intéressants

Le Dalaborn possède une grande collection de cités-forteresses et un nombre considérable de petits bourgs répartis à travers toutes ses grandes plaines.

Nikoleva

(Bourg, 1 300 habitants)

Située sur un versant de la cordillère de Zhoria, dans le duché de Dimah, Nikoleva est une communauté de grand renom pour la qualité de ses armes et les maîtres armuriers qui y vivent. Le bourg, bâti dans les montagnes, est généralement couvert de neige pendant toute l'année et, en hiver, il est très difficile de l'atteindre. Nikoleva est gouverné par le vieux baron Kiryl Stefan (Guerrier Nv 5, ♂), ancien héros de guerre qui combattit aux côtés d'Elias Barbados et qui a comme seul objectif de maintenir la paix et la tranquillité dans la région. Mais le duc de Dimah a d'autres projets pour les maîtres armuriers, qu'il veut utiliser pour équiper son armée personnelle. Depuis peu, un groupe de bandits encapuchonnés provoquent de nombreux désordres et Kiryl, à presque cinquante ans, se voit dans l'obligation de sortir avec seulement quelques hommes pour faire des battues. Bien entendu, le duc a prévu que, lors de l'une d'entre elle, les encapuchonnés mettent fin à l'existence du chevalier vétéran.

L'une des forges d'armes les plus renommées de tout l'Empire se trouve à Nikoleva, car durant ces dernières années ils ont commencé à fondre et à fabriquer les modernes arquebuses et pistolets à poudre. Leur production est encore minoritaire, surtout en comparaison avec l'artisanat d'armes plus conventionnelles, mais la proximité de la Vallée Jaune du Galgados et le soufre qu'elle contient sont en train de faire que, peu à peu, la recherche et le développement dans ce domaine avancent inexorablement.

Ogara
(Métropole, 232 000 habitants)

Le dernier des quatre « Anges Gardiens d'Abel » est la cité-forteresse d'Ogara, connue généralement sous le nom de Fort Écarlate ou Ange de Fer. Elle reçoit cette appellation inhabituelle car c'est une ville pratiquement construite avec des métaux grenat et vermillon ce qui, ajouté à ses hautes constructions gothiques, donne à l'ensemble un certain aspect majestueux et sombre en même temps.

Ogara est probablement la fortification la plus inexpugnable de l'Empire et, d'après ce que beaucoup soutiennent, du monde entier. Ancien bastion de guerre de Salomon, elle n'est jamais tombée face à des forces ennemies. C'est la seule ville du Dalaborn qui ait résisté à l'assaut des armées de Rah, et c'est également de là qu'est partie la contre-attaque de Zhorne. Ses colossales murailles métalliques de plus de huit mètres de haut, forgées grâce aux principes de la technomagie de Salomon, sont pratiquement infranchissables par quelque moyen que ce soit, même surnaturel. La cité est le bastion principal des armées du seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman, et près de la moitié de ses habitants sont des troupes à son service qui passent leurs journées à exercer leurs compétences de combat. Une longue tradition de nobles militaires constituent la classe dirigeante, dans un lieu où la bourgeoisie a peu ou pas de pouvoir. L'actuel dirigeant d'Ogara est la main droite de Tadeus, le jeune général Yuri Olson (Maître d'Armes Nv 6, ♂), un homme impétueux mais de grand talent. Le Fort Écarlate est caractérisé par un réseau d'égouts dense et moderne, souvent comparé à celui d'Archange. Cela est dû au fait qu'il est également un héritage des temps de Salomon et, de même que dans la capitale d'Abel, dans les entrailles de la ville se trouvent des restes des Loges Perdues, qui sont étudiés en secret par les agents de l'impératrice.

Pernov
(Ville, 24 000 habitants)

La cité-forteresse de Pernov est la fortification la plus orientale de toute la principauté, servant de ligne de défense sur la frontière avec le Goldar. Construite sur un promontoire et protégée derrière ses grands murs, c'est un important bastion qui se caractérise par son climat glacial et les précipitations continuelles qui s'y abattent toute l'année.

Durant les derniers mois et par surprise ont eu lieu une série d'incursions armées de la part du clan Skuling du Goldar, qui ont non seulement volé plusieurs chargements d'armes, mais ont en plus rasé le petit village de Svat, à quelques kilomètres au sud de Pernov. Le grand nombre de victimes a échauffé l'esprit de nombreux nobles, qui affirment que les « sauvages », comme ils les appellent, ont utilisé d'étranges bêtes entraînées lors de leurs attaques. Pour consolider ses frontières, le prince Edgar Vale a décidé de transférer une division armée à Pernov, mais certains voient dans cet acte une possible offensive contre le Goldar plutôt qu'une simple mesure de défense.

L'actuel maréchal de la ville est la duchesse Illylaya Knobel (Guerrier acrobate Nv 5, ♀), une femme inflexible qui souhaite à tout prix éviter une guerre, mais qui n'est pas disposée à voir les habitants de sa principauté se faire massacrer. Illylaya est habituée à côtoyer le surnaturel, car au long de sa vie elle a rencontré plusieurs entités mystiques. Elle entretient actuellement une relation sentimentale secrète avec l'archimage Elliot Golead (Sorcier Nv 8, ♂) qui, bien qu'il déteste la politique, tente d'aider sa bien-aimée à chaque fois qu'il le peut. Officiellement, Elliot n'est qu'un riche excentrique qui vit dans le quartier le plus huppé de la ville. Aussi bien l'Ordre de Magus que celui de Yehudah tentent depuis longtemps de l'attirer dans leurs rangs, mais pour l'instant le puissant archimage n'a pas montré le moindre intérêt pour l'un ou l'autre.

Eron
(Métropole, 493 000 habitants)

Eron est l'immense capitale du Dalaborn, une impressionnante cité qui s'étend sur plusieurs kilomètres dans les plaines orientales de la principauté. Elle n'était au début qu'un petit bourg construit auprès de l'Anluin, mais elle grandit à tout vitesse jusqu'à devenir une ville prospère et en expansion. Se rendant compte du climat favorable et de son importante croissante, en l'an 463 le prince Sergei Vale y transféra la capitale, investissant de grandes sommes d'argent pour en faire la formidable métropole qu'elle est de nos jours. Construite en huit sections indépendantes avec leurs propres murailles à différents niveaux de hauteur, la cité est une œuvre maîtresse du génie militaire qui permet de fermer n'importe lequel de ses quartiers afin de bloquer tout type d'attaque et de prendre ainsi l'ennemi au piège. Remplie de forges, les centaines de colonnes de fumée qui sortent des cheminées de ses fabriques peuvent être aperçues à des kilomètres de distance, ce qui lui donne l'apparence d'une vaste masse de pierre sombre et de métal. Chacune des sections de la ville possède un énorme château, dirigé par un haut membre de la noblesse dalaborienne qui s'occupe d'administrer et de coordonner les quartiers adjacents. Deux d'entre eux se détachent : le formidable château de Nowe et la forteresse du Roi des Épées. Le premier est le foyer du seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman, qui alterne ses séjours ici avec le temps passé à Archange, tandis que la seconde est la résidence officielle du prince Edgar Vale (Paladin Nv 6, ♂), qui s'occupe aussi de diriger la ville.

Eron se distingue également par le fait qu'elle est une des rares grandes métropoles ayant permis à l'intérieur de leurs murailles la construction d'une enclave des templiers de Tol Rauko, qui l'utilisent comme centre d'opérations dans le territoire. Ceci met mal à l'aise les membres de Samael se trouvant dans la région mais, curieusement, les templiers leur prêtent très peu d'attention et ne font pratiquement pas d'efforts pour les rechercher. Pourquoi, personne ne le sait avec certitude.

Tadeus Van Horsman

Tadeus Van Horsman (Maître d'armes Nv 7, ♂) aura été le seigneur de la guerre le plus puissant et le plus important de sa génération. Ancien Arbitre Impérial au service d'Elias Barbados, il appuya ce dernier pendant le coup d'État contre Lascar Giovanni et obtint par la suite le titre qui avait appartenu à son seigneur. Des années durant, il fut admiré pour son intelligence, sa perspicacité politique et d'ingénieuses manœuvres cachées qui lui permirent de garder un contrôle absolu sur ses domaines sans être obligé de verser le sang inutilement. En homme qui aime la famille, il a eu deux enfants adoptifs : Exode Van Horsman, qu'il a élevé depuis tout petit, et Donoban, qui était presque un adulte quand il lui offrit son nom de famille.

Dès l'arrivée d'Eljared au poste d'archevêque, il s'opposa toujours à elle à cause de la sombre influence qu'elle avait sur son vieil ami. Lorsque l'empereur donna l'ordre d'attaquer les terres du sud, Tadeus refusa catégoriquement d'obéir et fut temporairement remplacé dans ses fonctions par Exode, restant enfermé jusqu'à la fin de la Rupture des Cieux. Quand tout fut fini, Tadeus reprit rapidement le contrôle de ses armées et appuya sans conditions Elisabeth en tant que dame du trône impérial, ce qui fit de lui le premier à la reconnaître en tant qu'impératrice.

En ce moment, et malgré son âge avancé, Tadeus représente une pièce maîtresse pour la stabilité de l'Empire, car son pouvoir militaire est le plus grand de Gaïa. En tant que conseiller personnel d'Elisabeth, il a sur elle une énorme influence, et il est inquiet de son refus d'attaquer Azur, même si lui-même ne souhaite plus voir d'effusion de sang. Ce qui le préoccupe le plus actuellement, c'est le destin des ses fils, car tous deux disparurent durant la Rupture des Cieux et il ignore où ils peuvent se trouver actuellement.

Fort Garrison

(Forteresse, 5 000 habitants)

Le fort Garrison est le site d'instruction des Loups Licornes, la cavalerie lourde d'élite du Dalaborn, ainsi nommé à cause de l'aspect de la barde portée par les chevaux de guerre, qui arbore une corne effilée sur la tête. Les entraînements sont durs et seuls les meilleurs cavaliers et guerriers ont la possibilité d'entrer. Pas un seul des Licornes n'est entré par recommandation ; tous l'ont fait par leur propre mérite. On dit que leurs armures repoussent les flèches comme s'il s'agissait de moustiques, et que leurs épées traversent les rangs ennemis comme une faux qui couperait le blé.

Le fort est situé près de l'intersection de l'Albéria et du Galgados, très à l'écart de toute agglomération. L'accès à la forteresse est interdit, et tous ceux qui seraient surpris aux alentours sans autorisation en bonne et due forme courent le risque d'être accusés d'espionnage et confinés dans la prison de la citadelle, dans l'attente d'un procès au résultat prévisible. La sécurité est extrêmement efficace et le bruit court que, depuis qu'Elisabeth est arrivée sur le trône, on a vu des membres de l'Ordre du Ciel fréquenter le fort. La vérité est que l'Empire l'utilise pour développer et essayer différentes armes expérimentales basées sur les Loges Perdues.

Chateau Deniesil

(Forteresse, sans habitants connus)

Situé sur les flancs de la cordillère des Vents, le château Deniesil est une forteresse ancestrale qui fut abandonnée en l'an 972. Un étrange fléau s'abattit sur elle et tous ses habitants moururent en peu de jours. Après la tragédie, plusieurs enquêteurs vinrent examiner les effets de l'épidémie, seulement pour se retrouver eux-mêmes infectés et mourir quelques jours plus tard. Par crainte d'une expansion possible du fléau, le prince Vale à mis le château en quarantaine. Depuis lors, Deniesil est resté sous la garde d'un petit groupe de Tol Rauko, qui monte la garde à quelques kilomètres des lieux. Les templiers ont tenté une seule fois de pénétrer dans la forteresse, et le coût en vies humaines de cette opération leur a ôté l'envie de réessayer. Soleil Noir est fortement intéressé par ce qui peut avoir provoqué l'épidémie, car certains des écrits récupérés indiquent que le seigneur du château avait trouvé quelque chose lors de travaux dans les sous-sols de la forteresse. La nature de ce que cela peut être est une chose qui intrigue les deux organisations.

Port Leena

(Ville, 36 000 habitants)

Leena est la cité portuaire la plus importante du Dalaborn, car elle profite du secteur qu'ouvre l'Anluin dans le plateau d'Argadas pour relier avec commodité la côte à l'intérieur. C'est pour cela qu'elle est devenue un noyau commercial significatif d'outremer, développant un riche marché et lieu de transit pour les négociants. Une autre raison de son importance est que, vu qu'il s'agit du port situé le plus près des déserts Gelés, la plupart des pêcheurs et des commerçants de ces régions l'utilisent comme porte d'entrée vers l'Empire. Ses produits les plus appréciés sont les peaux de phoques et la chair de baleine, considérée comme un met de la plus exquise qualité. Leena est probablement la seule ville de la principauté où la bourgeoisie possède un véritable pouvoir, presque comparable à celui de la noblesse. Ces dernières années, un certain nombre de riches entrepreneurs se sont installés en ville pour établir des compagnies de chantiers navals, lesquelles croissent rapidement, quoique à un moindre rythme qu'au Kanon. Suite aux conflits qui ont provoqué le démembrement de l'Empire, le port est fréquenté par de nombreux groupes de mercenaires qui cherchent un patron à servir, même s'il n'est pas rare non plus de rencontrer des marins et des pêcheurs du nord qui font une petite pause dans leurs voyages.

Autres agglomerations : *sendel, Sillermay, Rakvara, Taranov, Tzer, Shkar.*

Scénarios

En tant que théâtre de conflits, le Dalaborn se prête à quantité d'histoires qui peuvent impliquer les personnages de très diverses manières. La rivalité entre les nobles du territoire rend propices de nombreux conflits cachés, pour lesquels il est préférable d'engager des agents libres au lieu d'utiliser ses propres soldats afin d'éviter d'éventuelles accusations. D'un autre côté, la tension croissante dans l'est à cause des incursions du clan Skuling donne lieu à des assauts, à des attaques surprises et à des situations très intenses. Et il ne faut bien sûr pas oublier non plus les cauchemars endormis qui se trouvent dans les entrailles de la terre, dont certaines ont toujours la possibilité de se réveiller...



Tadeus Van Horsman

Les morts se relèvent : Baldius Okad, un puissant nécromancien (Sorcier Nv 7, ♂) aussi dément que brillant, a été engagé par Alystayre Fardelys afin de provoquer un évènement de grande envergure qui pourrait causer un certain chaos au cœur du Dalaborn. Cependant, alors qu'il concevait ses plans, l'esprit déjà déséquilibré de nature de Baldius plongea dans la plus profonde folie et commença à rêver d'un monde de morts. Exaspéré, son regard se porta sur la centaine de milliers de cadavres qui reposaient dans la plaine des Mille Coups de Tonnerre, et qu'il a l'intention de relever en tant qu'armée à son service. Pour l'instant, ses pouvoirs sont incapables de dresser et de soutenir une telle quantité de non morts, mais il a découvert en pleine recherche l'existence des Dix Cavaliers, les spectres de la Veille des nobles qui furent exécutés dans la plaine. Les entités, qui continuent de réclamer vengeance contre les descendants des neufs chefs insurgés qui causèrent leur chute et les membres de la famille Vale, ont accepté de lui fournir une partie de leur puissance en échange de faire couler le sang de leurs ennemis haïs. Grâce au sacrifice de l'une des descendantes, une femme innocente, Baldius a obtenu du pouvoir pour matérialiser deux Cavaliers dans le monde, qui recherchent à présent les huit autres. S'ils mènent à bien leur vengeance, tous se manifesteront, permettant à Baldius de réaliser son rituel impie et de lever l'armée de morts qui marchera sur la capitale.

L'Ordre de Magus se doute de ce qui se trame, mais ses membres ne possèdent pas les indices suffisants ni l'impression que son pouvoir lui permettra de mener à bien un acte d'une telle envergure. De plus, étant donné qu'ils n'ont presque pas d'effectifs au Dalaborn, ils comptent le laisser faire, à moins qu'ils aient des preuves concluantes du danger. Néanmoins, Balthasar Ender (Sorcier Nv 5, ♂), l'ancien tuteur de Baldius, croit qu'il est suffisamment déséquilibré et qu'il a assez de talent pour

Illustration Wen Yu Li

faire quelque chose d'effroyable. Il souhaite donc utiliser un agent libre afin d'obtenir des preuves de ses objectifs ou même l'arrêter directement.

Les personnages pourraient faire partie du groupe engagé par Ender pour freiner Baldius. Il se peut même que, sans qu'ils le sachent, l'un d'entre eux soit le descendant des chefs insurgés que les Cavaliers Obscurs recherchent avec tant de haine.

Marchandise volée : il y a quelques jours seulement, une des caravanes impériales qui apporte l'aide économique au Dalaborn a été attaquée et son chargement a disparu. Tout semble désigner l'un des clans du Goldar, et l'on a même aperçu d'étranges traces qui sont censées appartenir aux bêtes qu'ils utilisent durant leurs attaques. Le commandant impérial Kirill, chargé de la sécurité de l'envoi, n'a aucun doute sur les auteurs des faits et veut envoyer une troupe pour exterminer les sauvages.

Cependant, le capitaine vétéran Al Knobel, cousin de la duchesse Illylaya, n'en est pas aussi sûr ; les clans se sont toujours montrés plus intéressés par les armes et les marchandises que par l'argent, et le fait qu'ils aient pénétré aussi loin à l'intérieur du Dalaborn sans être vus est également très peu habituel. Pourtant, Kirill ne veut même pas entendre parler de ce qu'il considère comme une stupidité. Knobel a donc l'intention d'engager un groupe de mercenaires pour examiner de manière « non officielle » d'autres possibilités.

En réalité, derrière ces évènements se cache un groupe de bandits et d'assassins qui se font appeler la Faucille. Leur chef, qui vécu il y a quelque temps au Goldar, a obtenu l'une des bêtes des Skuling et l'utilise pour faire croire que ceux-ci sont à l'origine de l'attaque. Il a l'intention que celui-ci ne soit pas son dernier coup et il ne veut pas laisser de témoin de ses actes.

Archétypes génériques du Dalaborn

Voici quelques fiches génériques des habitants les plus caractéristiques du Dalaborn, dont les archétypes se distinguent parmi d'autres de l'Empire. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Noble dalaborien

Classe Guerrier ; **Niveau** 2
Ini 60/40 ; **PV** 125 ; **IP** Cuir complète ; **Att** 80 ; **Par** 90 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 45
AGI : 6 DEX : 6 CON : 7 FOR : 6 PER : 6 INT : 6 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Commandement 40, Danse 15, Équitation 35, Évaluation 15, Histoire 15, Intimidation 15, Natation 15(5), Observation 15, Persuasion 35, Prouesses de force 25, Style 35, Vigilance 25.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 40, RPsy 40.

Chevalier dalien

Classe Maître d'armes ; **Niveau** 3
Ini 65/20 ; **PV** 220 ; **IP** Demi-plaques ; **Att** 110 ; **Par** 105/125 ; **Armes** Épée longue / Bouclier moyen ; **Dégâts** 60 / 30
AGI : 6 DEX : 7 CON : 8 FOR : 8 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 15, Commandement 20, Équitation 80, Escalade 15, Impassibilité 20, Intimidation 10, Natation -5, Observation 15, Prouesses de force 45, Résistance à la douleur 20, Saut 20, Vigilance 35.
Spécial : Module d'armes de chevalier
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 40, RPsy 40.

Garde dalien

Classe Guerrier ; **Niveau** 1
Ini 55/25 ; **PV** 110 ; **IP** Cuir et plaques ; **Att** 80 ; **Par** 80 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 45
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 6 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 5(15), Commandement 10, Équitation 35, Escalade 0(10), Impassibilité 5, Intimidation 5, Natation 5(15), Observation 25, Pistage 15, Prouesses de force 20, Résistance à la douleur 5, Saut 0(10), Style 15, Vigilance 35.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Athlétisme +10, Équitation +10, Forge +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10.

Noblesse / Haute noblesse : Athlétisme +10, Commandement +20, Équitation +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Vigilance +10.

Tableau 4: Dalaborn

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-15	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions sans valeur ou une arme de mauvaise qualité. 5 PC.
16-80	Classe moyenne	Une tenue de rechange et un pardessus, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage assez complet ou jusqu'à deux armes. 75 PA.
81-100	Noblesse	Une monture, deux paquets de vêtements normaux et deux pardessus, des rations de qualité, un équipement complet en plus de quelques armes et une armure moyenne (demi-plaques ou écailles au maximum). 75 PO.
Priv.	*Haute noblesse*	*Un cheval de guerre, plusieurs tenues de qualité et accès à du matériel varié, principalement à toutes sortes d'armes (l'une d'elle peut même être de qualité +5) et d'armure. 600 PO.*

ALBERIA

Capitale : Belfort.
Population : 2 900 000 env.
Ethnies principales : celsus (93%), asher (3%), zinner (2%), aion (1%).
Type de gouvernement : monarchie (Principauté Impériale).
Langues : ailish, latin.
Religion : lillium, christianisme.
Niveau technologique : 2.
Dénomination : Albériens.
Drapeau : un chêne avec deux cerfs de chaque côté sur fond vert.

Noms masculins : Angus, Banagher, Blaine, Boyd, Brynn, Callahan, Calum, Cian, Edan, Fearghus, Gallagher, Kael, Keiran, Monahan, Neil, Sheridan, Zephan.

Noms féminins : Aileen, Alana, Bridget, Carlin, Corentine, Edana, Fenella, Kara, Keira, Meghan, Myrna, Phiala, Reagan, Skyla, Tara, Trista, Vevina.

Noms de famille : Abercrombie, Abernethy, Adair, Athol, Ballard, Barr, Campbell, Conway, Cormac, Dougall, Flaherty, Kavanagh, McFadden, McNamara, Owen, Sullivan.

Albéria est un ancien mot d'un dialecte de l'ailish qui signifie « le royaume des pluies éternelles », nom sans aucun doute approprié pour l'une des nations les plus vieilles de l'histoire de l'homme.

Les territoires qui comprennent actuellement l'Albéria sont situés dans la partie méridionale de l'Empire, dans la région connue sous le nom de péninsule nord. Presque toute l'étendue de terre de la principauté est couverte d'épaisses forêts de monts verdoyants qui ne nourrissent des pluies constantes et des grandes rivières qui la traversent. Ce n'est que sur sa frange nord qu'il y a de grandes masses montagneuses, majoritairement gelées à cause de l'altitude. Le climat tend à être froid et humide pendant toute l'année et, à la saison des tempêtes (c'est-à-dire normalement avant l'été), il y a de grands orages. L'Albéria ne jouit pas seulement d'une grande variété de végétation autochtone, elle possède également de nombreuses espèces animales singulières qui ne vivent que dans ses forêts.

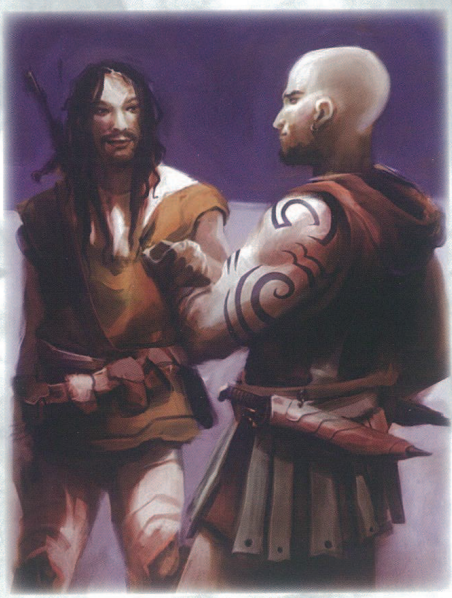
Le royaume des pluies entretient une fragile économie basée sur le commerce intérieur, car ses villages ont tendance à traiter entre eux, ignorant les autres principautés. Beaucoup pourraient supposer que ceci est dû au fait que sa frontière avec le Galgados est pratiquement bloquée par les montagnes, tandis que le Dalaborn n'a pas besoin de ses produits, mais la vérité est que les habitants de l'Albéria ne montrent pas non plus un grand intérêt pour s'ouvrir à de nouveaux marchés. Ce n'est qu'en de rares occasions qu'ils commercent avec leurs deux voisins ou avec le Kanon, leur vendant parfois des chargements de bois rares.

Le gouvernement de l'Albéria possède certaines particularités qui le rendent différent des autres régions de l'Empire. Il conserve un système politique où le prince dirige un parlement de vingt personnes élues démocratiquement par le peuple. N'importe qui, indépendamment de sa condition sociale, peut être élu, ce qui a créé une tension considérable entre la noblesse et le bas peuple, étant donné que l'aristocratie se sent très défavorisée.

Bien qu'il y ait de centaines de bourgs et de villages de tailles très diverses, les grandes villes sont très peu nombreuses, et il n'y a pas une seule grande métropole dans toute la principauté, pas même sa capitale. Ses armées ne sont pas très nombreuses, mais presque tous ses habitants sont très bien entraînés pour la guerre. Dans une situation de danger, les milices de ses villages prouveraient qu'elles sont aussi dangereuses que n'importe quelle armée professionnelle.

La position de la principauté face au Sacro-saint Empire est ambivalente. Elle ne se sent pas très attachée à lui culturellement, mais le sens de l'honneur de ses habitants la lie à Abel de par les engagements pris tant de fois dans le passé. Pour le moment, elle essaie de rester à l'écart de tout conflit, car ses dirigeants comprennent le désir qu'ont d'autres principautés de se séparer de l'Empire après les terribles évènements qui eurent lieu sous le mandat d'Eljared. Néanmoins, même s'ils ne se sentent pas très enclins à appuyer une attaque contre d'autres principautés, au cas où l'intégrité actuelle de l'Empire se verrait menacée, ils n'hésiteraient pas à prendre les armes quel que fusse leur ennemi.

L'actuel prince de l'Albéria est Aidem Roy, qui vient de succéder à son père Arthur.



Deux explorateurs albériens

Illustration Luis NCT

Culture et société

Les gens de l'Albéria sont vus comme des individus étranges par la grande majorité des habitants de l'Empire. Il s'agit de personnes à l'écart de la société d'Abel, qui suivent depuis des siècles leurs propres traditions et coutumes, héritées de leurs ancêtres. Ils sont généralement conservateurs par nature, ressentant très peu d'intérêt pour l'altération de leurs habitudes ou l'introduction de changements dans leurs pratiques. Culturellement, chaque village ou communauté possède ses propres variantes des rites et usages, mais ils maintiennent dans leur ensemble un fort sentiment de groupe. Ils estiment par dessus tout l'honneur et leur parole, et très souvent leurs enfants héritent des promesses des parents comme une partie supplémentaire de leur legs. Par tradition, peu de choses peuvent faire qu'une parole donnée ne soit pas tenue, et ceux qui manquent à leur promesse sont méprisés par les autres.

La plupart des Albériens parlent différents dialectes de l'ailish, la langue ancestrale de leur nation. Dans de nombreux bourgs, on ne connaît pas le latin, et la langue de l'Empire n'est parlée que dans la capitale et dans quelques petites villes.

La noblesse détient un grand pouvoir dans le territoire et les petits fiefs abondent dans toute la principauté. Cela est souvent dû au fait que les habitants d'un village en particulier ont fait une promesse de vassalité à leur seigneur et se voient obligés à la suivre par tradition. Même ainsi, les bourgs n'ayant pas de noble à seconder sont bien plus communs. Sans riche commerce, la bourgeoisie est pratiquement inexistante sur le territoire. Dans les rares occasions où ils commercent, le bois représente la principale source de revenus des terres intérieures, tout comme la pêche l'est pour les régions côtières.

Bien que, sur le papier, la religion officielle de la principauté soit le christianisme, seules les villes suivent réellement son credo. La grande majorité des bourgs et villages, au contraire, ont leurs propres croyances religieuses, basées sur les esprits et les pouvoirs des anciens mythes et légendes. Même les curés ruraux, dans les villages, mêlent fréquemment les vieilles traditions au christianisme. En Albéria, il existe de saints hommes, appelés lilliums, qui sont les prêtres des anciennes croyances et mythes. Bien qu'ils soient de plus en plus rares, leur voix continue d'avoir un poids énorme dans les villages les plus isolés, où l'on croit en eux avec une véritable dévotion.

Peu habitués à recevoir des visites, les Albériens sont très méfiants avec les étrangers, en particulier ceux qui proviennent de principautés détachées de l'Empire. Étant données leurs promesses envers Abel, les séparatistes sont pour eux des individus qui ont trahi leur parole et, par conséquent, ne mérite pas leur respect.

Une figure mérite une attention particulière au sein de la culture de l'Albéria : celle des bardes et des poètes, qui voyagent d'un lieu à l'autre en contant des histoires et des légendes. Contrairement à d'autres pays, où ils ne sont considérés que comme de simples troubadours qui amusent la populace, les bardes albériens sont honorés comme des sages dont l'arrivée dans un village est d'habitude toujours la bienvenue. Les plus respectés d'entre eux ont un pouvoir énorme sur les gens, car leurs conseils sont pris pour la sagesse des anciens.

Le plus gros problème interne de la société de l'Albéria est apparu il y a à peine quelques décennies, avec la création du parlement du peuple par l'ancien prince Arthur. Ce parlement est la confirmation officielle d'une vieille tradition appelée le Cercle de Rochers, d'après laquelle le gouvernant pouvait convoquer les voix du peuple et de la noblesse pour qu'ils l'aident à prendre des décisions. À présent, le peuple jouit d'un véritable pouvoir pour élire ses porte-parole, ce qui déplaît énormément à la noblesse et à ses partisans, car ils considèrent que l'on est en train de leur arracher le pouvoir qu'ils ont toujours eu.

Affronter le surnaturel

Les habitants de l'Albéria se nourrissent des centaines de contes, mythes et légendes qui peuplent leurs forêts, ce qui suppose un contact presque quotidien avec la croyance que le surnaturel existe. De plus, nombre de leurs propres pratiques et traditions sont basées sur des éléments de rites arcanes, comme dessiner des symboles sur leurs portes pour éloigner les esprits obscurs, ou faire une quelconque offrande aux

Les Tuan Dalyr

Les Tuan Dalyr, mot ailish qui signifie « ceux qui restèrent en arrière », constituent une des légendes les plus enracinées parmi les albériens. Même si pour de nombreux habitants des villes ils ne sont rien de plus qu'un mythe sans fondement, les Tuan Dalyr existent réellement. Il s'agit des descendants de ces hommes et de ces femmes qui, par le passé, se soumirent aux esprits des bêtes, s'unissant charnellement à elles et cessant d'être de simples humains.

Les Tuan Dalyr possèdent des pouvoirs et des capacités animales, pouvant souvent altérer leur corps pour prendre une forme bestiale. Ils sont à l'origine de nombres de mythes de lycanthropes, de même que l'étroite relation entre leurs pouvoirs et les phases de la lune. Physiquement, il est impossible de les différencier d'une personne normale, même si l'on dit que, lorsqu'ils se mettent en colère, ils ne peuvent éviter que leurs yeux prennent une forme animale. Contrairement à ce que les gens pensent, ils ne « transmettent » pas leur nature par morsure ou griffure.

La grande majorité des Tuan Dalyr furent exterminés par les soldats de Zhorne lors de la grande bataille de la forêt des Murmures, et les rares survivants durent s'enfuir et se disperser. Certains se réfugièrent à l'est, dans les steppes gelées du Goldar et du Haufman, bien que la plupart aient trouvé leur foyer dans les profondeurs des bois septentrionaux. Ils se cachèrent là des siècles durant, se sachant incapables de se venger, conservant et accumulant une haine profonde envers l'homme.

À plusieurs reprises, un groupe de Tuan Dalyr a attaqué de petits villages, exterminant même parfois complètement des habitants. Cela n'a fait qu'étendre leur mythe et la peur que bien des gens ressentent envers eux. Ils ne sont absolument pas sauvages, comme beaucoup le croient, mais ils ne construisent pas de bourgs et ne s'installent pas trop longtemps au même endroit.

En l'an 450, lorsque la présence des Tuan Dalyr était devenue très forte, une large division de l'Inquisition et de soldats ecclésiastiques lança une offensive contre ceux qui étaient pour eux des bêtes démoniaques. Bien que leur succès fût partiel, car leurs ennemis connaissaient trop bien la forêt, les hommes-bêtes réduirent leur activité, espaçant leurs attaques.

bois. Par conséquent, les gens ne conçoivent pas les pouvoirs surnaturels comme quelque chose de maléfique, mais préfèrent juger d'abord l'usage que l'on en fait. Si un sorcier utilisait ses capacités de manière bénéfique, il ne serait pas mal accueilli parmi eux ; plus encore, il serait probablement admiré pour ses pouvoirs. Malgré tout, les mauvaises expériences que le contact avec les esprits et les bêtes surnaturelles leur a causées font que les Albériens éprouvent un rejet initial envers ce qu'ils ne connaissent pas, car cela apporte généralement plus de mal que de bien.

L'Inquisition bénéficie d'une présence de plus en plus forte dans le territoire, surtout dans les villes ; mais, contrairement aux autres principautés, elle n'agit généralement pas de manière officielle et garde secrètes ses opérations. Si nécessaire, elle en finira avec ses objectifs sans se faire connaître ou bien les capturera pour les emmener dans une grande ville.

Histoire de l'Albéria

Il y a des milliers d'années, les forêts méridionales d'Albéria abritaient de petits clans itinérants qui décidèrent de faire de cette région leur foyer. Ces gens prirent bien soin de ne pas trop s'approcher des forêts du nord, car ils ne tardèrent pas à découvrir que des entités millénaires y habitaient, coexistant avec d'autres grandes puissances. Le secteur septentrional était le cœur des nations sylvaines, qui ignorèrent les petites tribus humaines en considérant qu'elles n'avaient pas d'importance et ne représentaient aucun danger. Ainsi, pendant des siècles, les gens des bois vécurent en respectant les seigneurs de la forêt et en apprenant à craindre les conséquences de leur colère.

La Guerre de Dieu représenta une crise déchirante pour les habitants qui, voyant les forteresses flottantes duk'zarists en action, pensèrent que le monde touchait à sa fin. Par chance, les Sylvains réussirent à bloquer l'avancée de leurs ennemis ancestraux et les dégâts sur le territoire furent limités, bien que leurs forces aient été brisées et qu'ils aient disparu après l'activation de la machine de Rah.

Sans le contrôle ni la surveillance des Sylvains, de nombreuses entités maléfiques des forêts pensèrent que le moment était venu pour elles de prendre le pouvoir. Elles attaquèrent les hommes en détruisant tout ce qu'elles trouvèrent sur leur passage. Pour la première fois depuis des siècles, les clans albériens s'unirent sous le commandement de la famille Roy pour faire face à la singulière menace qui planait sur eux. Quoiqu'ils aient obtenu de nombreuses victoires, au fil des ans ils se virent obligés de reculer vers les frondaisons, pénétrant dans les territoires qu'ils n'avaient jusqu'alors osé fouler. Alors que la situation devenait vraiment critique, Zhorne et les armées de l'Empire firent irruption en Albéria, venant à bout de toutes les bêtes surnaturelles et sauvant ses habitants d'un destin pire que la mort. Aujourd'hui encore, cette dette contractée avec le premier empereur pèse énormément sur les Albériens qui n'oublient pas leur fidélité à l'Empire.

Avec l'appui d'Abel, les clans obtinrent la sécurité et le contrôle total de l'Albéria, commençant à s'étendre sur tout le territoire. Certaines familles retournèrent dans les anciens bois d'où elles avaient été expulsées, tandis que beaucoup d'autres restèrent dans les nouvelles régions qu'elles avaient colonisées. De cette manière, en l'an 265, l'Albéria se rattachait à l'Empire en tant que principauté contrôlée par la famille Roy.

Les siècles suivants furent doux pour la progression de l'Albéria, et bien des villes et villages se construisirent alors. Néanmoins, il y eut en même temps pas mal de frictions et de problèmes ; d'abord avec l'Église et les dogmes chrétiens, et plus tard entre plusieurs nobles autochtones qui commencèrent à guerroyer pour accroître leurs terres. Par chance, les seigneurs de la dynastie Roy réussirent toujours à esquiver efficacement tous les soucis par d'intelligentes manœuvres ou une inflexible détermination.

L'un des évènements les plus inhabituels dont on se souvienne eut lieu en l'an 899, lorsqu'une troupe de soldats impériaux qui dépassait le demi million d'hommes fut mobilisé dans la principauté sans raison apparente. Beaucoup de nobles furent scandalisés par une telle démonstration de force, mais les armées restèrent à peine un mois sur le territoire et repartirent, laissant derrière elles un contingent de Tol Rauko qui se trouve aujourd'hui encore dans la région nord de l'Albéria.

Mais la véritable révolution pour le royaume des pluies éternelles eut lieu il y a cinquante ans à peine, lorsque le plus grand de tous les seigneurs de l'Albéria, Arthur Roy, officialisa un parlement, conférant au peuple le pouvoir d'élire ses représentants. En réponse, plusieurs nobles se rebellèrent contre le prince, bien que celui-ci réussît à soumettre tous les dissidents par la force des armes. Arthur est encore en vie, mais il a abdiqué en faveur de son fils unique, Aidem, un jeune idéaliste qui poursuit le rêve de son père de construire une meilleure nation pour tous.

Aspects géographiques notables

La plus grande part de l'Albéria est constituée de petites zones boisées et dispersées, de dizaines de rivières, de lacs et de prairies vertes. Généralement, le ciel est toujours couvert de nuages, ce qui donne à tous ses verts paysages un aspect sombre et gris. Nombre des forêts n'ont pas encore été explorées ou colonisées. Les gens ignorent ce qui peut se trouver à l'intérieur, ce qui engendre ainsi de nombreux mythes et légendes. Celles que vous trouverez ci-dessous sont quelques-unes des forêts les plus représentatives, mais certainement pas les seules.

Forêt des Murmures : la forêt des Murmures fut le lieu où se déchaîna le plus grand des conflits entre les esprits et les clans de l'Albéria. Plusieurs milliers de combattants des deux camps perdirent la vie dans ces bois denses et, comme sur d'autres champs de bataille, la lutte laissa une forte trace dans la Veille. Le nom de la forêt provient des sons étranges portés par le vent, parfois même confondus avec des mots.

Une vieille tradition lillium assure que quiconque tenterait de traverser les bois, ce que l'on ne fait qu'en dernière extrémité, doit porter quelques feuilles de gui sur son revers de veste en signe de respect pour ceux qui sont morts. Ainsi, les esprits des défunts reposent en paix et veillent à la sécurité des voyageurs. Mais il existe aussi à cet endroit un côté sombre et ténébreux. Les visiteurs doivent prendre le plus grand soin d'éviter de faire couler du sang ou de dégager son odeur à l'intérieur de la forêt, car dans le cas contraire, les spectres voraces qui pensent encore qu'ils sont en guerre pourraient se réveiller afin de consommer leur chair.

Une fois tous les vingt-sept ans, les lilliums effectuent un rituel au centre des bois pour commémorer les morts et s'assurer que leurs esprits reposent en paix. En réalité, ce rite apaise les spectres de la Veille et évite qu'ils tentent d'interférer avec le monde réel.

Illustration Raúl Rosell

Forêt du Brouillard : ce sombre endroit, situé dans la partie occidentale de la principauté, a toujours été source de nombreuses légendes à cause de la brume qui y naît. Ce dense brouillard ne se lève jamais, même quand il pleut ou qu'il fait une chaleur torride, ce qui est pour beaucoup provoqué par d'anciens esprits qui habitent à l'intérieur. Pourtant, personne ne saurait dire avec certitude si elle est réellement le foyer de tels êtres.

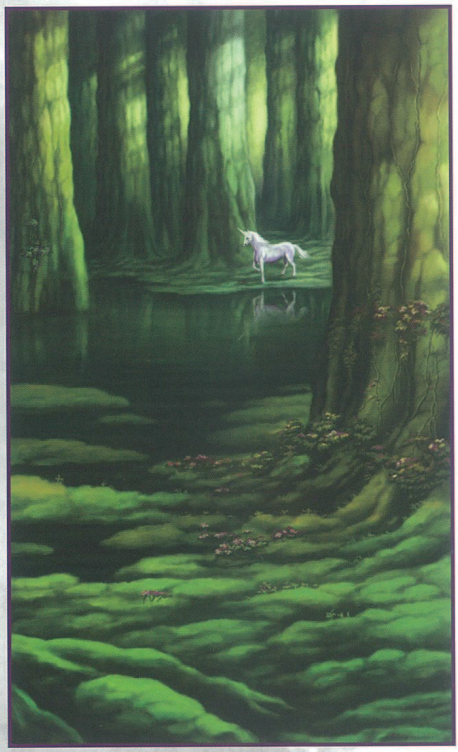
Forêt de Glenda : également connue comme la forêt Antique, cet immense bois de chênes se trouve au centre de l'Albéria. Dans la tradition lillium, Glenda est le cœur de leur église et l'endroit où ils se réunissent annuellement pour fêter les changements de saisons. Il est rempli de loups, de grands ours et d'autres animaux sauvages, mais ils ne s'attaquent jamais à l'homme sauf pour se protéger. Glenda est également un puissant noyau surnaturel où la magie et les énergies mystiques se régénèrent à un rythme bien plus rapide que la moyenne. Au centre de la forêt se trouve la clairière de la chênaie, un lieu fortement lié aux esprits. La membrane qui sépare les deux mondes est si faible que même les personnes n'ayant pas la capacité de voir le surnaturel peuvent apercevoir là les âmes qui peuplent les bois. Le petit lac qui se trouve au centre est un portail vers la Veille qui ne s'ouvre qu'aux nuits de nouvelle lune ou bien les jours de grande tempête.

Forêt du Miroir : d'après la légende qui entoure ce ténébreux bois de sorbiers, la forêt du Miroir est vivante et se nourrit des péchés de ses visiteurs. Ceux qui pénètrent en ces lieux se retrouvent assaillis par des souvenirs et des images de leur passé qu'ils voudraient oublier, bien que cela puisse également éveiller leur mémoire perdue. Parfois même, ils se voient obligés d'affronter leur propre reflet, des copies exactes avec leurs compétences et leurs pouvoirs. En de très rares occasions, il est possible que, si l'un de ces doubles assassine l'individu original et que ce dernier possède un grand pouvoir, sa force existentielle soit si grande qu'elle lui permette de prendre forme et de sortir de la forêt en tant que sosie fantomatique. Cette étrange distorsion de la réalité est provoquée par une rupture de l'équilibre entre la Veille et Gaïa, ce qui fait que les souvenirs et les images des gens s'en échappent. Au cœur des bois, à mi-chemin entre les deux mondes, se trouve une sorte de force en sommeil, connue sous le nom de Septième Dormeur, qui est à l'origine de la disruption.

Forêt Grise : cette silencieuse forêt d'ifs et de saules se trouve près de Belfort, séparant plusieurs communautés. Les gens n'aiment pas la traverser, et encore moins s'écarter des chemins, afin d'éviter dans la mesure du possible les prédateurs et les dangers qu'on lui attribue. Depuis des années, de mystérieuses disparitions ont eu lieu dans le secteur, de gens dont on n'a plus jamais eu de nouvelles. En réalité, la forêt Grise abrite un énorme nid de lagors (voir le Bestiaire du manuel de base) qui chassent aussi bien les animaux du coin que les humains imprudents qui sont la proie de leurs pouvoirs psychiques.

Forêt des Âmes : la forêt des Âmes est, sans aucun doute, l'un des lieux les plus sacrés de tout l'Albéria. D'après la légende, lorsque les premiers habitants humains établirent des relations avec les grands esprits, ils signèrent au centre de cette forêt un pacte qui les lierait tous deux pour toujours. Que cela soit vrai ou non, il est certain que le cycle de vie des arbres de ces lieux n'est absolument pas naturel. La plupart d'entre eux croissent et s'épanouissent complètement en quelques années seulement mais, de la même façon, ils dépérissent et meurent en quelques décennies. Si l'on en croit le mythe, cela est dû au fait que tous les arbres sont liés à la vie d'une personne précise, grandissant et se développant comme un reflet de l'existence de cet individu.

Naturellement, couper ou blesser n'importe quel arbre est interdit par la tradition, et pour de nombreux clans qui suivent la croyance lillium, la peine pour les coupables est la même que pour avoir commis un assassinat. L'endroit n'a pas de protection officielle de la principauté, mais tous les villages sont obligés par les vieilles coutumes d'envoyer un guerrier à chaque génération pour sauvegarder la forêt.



Un des gardiens de la forêt des Âmes

Forêt de Caitleen : il s'agit d'un tout petit bois d'arbres albinos qui se dresse dans la région nord-est de l'Albéria. Dans l'antiquité, la forêt appartenait aux Sylvains, qui l'avaient consacrée à la Béryl Raphaël. Elle était par bien des côtés semblable à la célèbre forêt Blanche du Kanon. À l'intérieur vit un puissant esprit de la nature qui veille sur la verdure et s'assure que personne ne lui fasse de mal. Parfois, certains arbres sont coupés et vendus à la principauté voisine pour construire des Sy´luen, mais tant que le chiffre en reste limité et que cela ne représente pas un danger pour la forêt, son gardien ne juge pas nécessaire d'intervenir.



Illustration Wen Yu Li

Un maître chasseur de Herne

Forêt de la Nuit éternelle : cette dense forêt d'arbres noirs ne laisse pas entrer la lumière à l'intérieur. Situé dans la région septentrionale la moins explorée de la principauté, les rares qui la connaissent ou en ont entendu parler l'évitent, terrifiés, car ils affirment que c'est un puits d'obscurité et de malignité directement relié aux profondeurs de l'enfer. Les Sylvains eux-mêmes évitaient de s'y rendre il y a des siècles, croyant que la forêt s'était formée lorsqu'une goutte du sang de Zemial avait coulé sur la terre.

Mais au-delà des mythes et des origines dignes d'un conte, la forêt de la Nuit éternelle est un endroit réellement terrifiant. Imprégnée d'obscurité, la zone périphérique est la demeure d'ombres, d'esprits obscurs et d'autres entités ténébreuses. Son centre est un véritable cauchemar : le courant des ruisseaux transporte du sang au lieu d'eau, on entend des cris déchirants de toutes parts et, lorsque vous regardez l'obscurité, celle-ci vous renvoie votre regard. Peut-être la forêt elle-même est-elle, à plus d'un titre, une entité vivante qui dégage une méchanceté pure.

Forêt Eamon : cette énorme forêt de bouleaux, de pommiers et d'ifs marque la frontière méridionale de la principauté, la séparant de l'énorme étendue du Dalaborn. L'Eamon est un endroit très fréquenté, plein de chemins sous les frondaisons et de petites localités. C'est aussi une excellente réserve de chasse sauvage, où de nombreux jeunes forestiers s'entraînent pour perfectionner leurs compétences. On dit que les pommes sauvages qui poussent ici sont les plus savoureuses de tout Gaïa, et qu'elles ont même quelques propriétés curatives.

Forêt de l'Oubli : située dans la région orientale de l'Albéria, près de la ville de Grafthon, cette grande forêt est connue pour être un endroit tranquille et plein de beaux paysages. Avec des dizaines de tout petit lacs, des clairières couvertes de fleurs et une odeur rafraîchissante, elle est le meilleur représentant de la beauté sauvage et naturelle. On dit que beaucoup de gens la visitent pour oublier leurs problèmes (d'où son nom), et que bardes et poètes s'y perdent à la recherche d'inspiration.

Monts de la Lumière : une des rares élévations que l'on peut trouver dans la principauté, les monts de la Lumière sont un ensemble de montagnes qui entoure complètement l'immense lac qui naît du Shea. Tout au long de ces monts se trouvent de petites fortifications de Tol Rauko, où demeurent plusieurs templiers et leurs troupes. Autrefois existaient les Trois Grands Passages, de majestueux tunnels creusés magiquement dans la roche, mais cela fait des siècles qu'ils ont été abattus et rendus inutilisables. Même ainsi, il continue d'y avoir de nombreuses grottes et passages entre les montagnes qui permettent d'atteindre le lac. Il est possible que, si quelqu'un perdu dans les bois cherche un refuge dans les cavernes, il traverse les montagnes sans se rendre compte de l'existence des templiers. Sylvania, la cité de légende, est située au milieu du grand lac.

Fleuve Shea : le Shea est le fleuve à plus fort débit de l'Albéria, naissant d'une gigantesque cascade dans les monts de la Lumière et parcourant la principauté jusqu'à se jeter dans la mer du Nord. À cause de l'incroyable puissance de ses eaux, il est très difficile de le traverser, pour ne pas dire presque impossible, et jusqu'à présent toutes les tentatives pour construire un pont se sont révélées totalement infructueuses. Parfois, il est nécessaire de le remonter sur plusieurs kilomètres afin de pouvoir le franchir à gué.

Cordillère de Fallon : au nord, tout près de la côte, se dresse la cordillère de Fallon, un ensemble de montagnes et de forêts glacées peu encourageantes. Étant donné les parages inhospitaliers où elle se trouve, la région est toujours pratiquement inexplorée et inhabitée. Les rares à s'être aventurés dans le coin n'ont rien trouvé d'autre que des bois couverts de neige, des animaux sauvages tels qu'ils n'en avaient jamais vu auparavant et, dans le pire des cas, la mort.

Lieux intéressants

Avec des habitants accoutumés à vivre dans de petites agglomérations rurales, l'Albéria ne possède pas de grandes villes. La majorité des villages sont si petits qu'ils n'apparaissent même pas sur les cartes, de même que la plupart des châteaux féodaux.

Belfort
(Ville, 104 000 habitants)

Belfort commença à être bâtie quelques années après la fin de la guerre des esprits. À l'origine, elle ne devait être qu'un énorme château pour que la cour y réside et que les armées de la principauté s'y entraînent, mais de nombreuses familles de tardèrent pas à élever leurs maisons autour de la forteresse, fondant la grande cité qu'elle a finie par être aujourd'hui.

Bien qu'elle ne soit peut-être pas aussi riche que le port de Grafthon, Belfort est sans aucun doute la plus grande ville de toute la principauté. Les maisons, presque toutes petites et en pierre grise, s'étendent telle une fourmilière sur des kilomètres et des kilomètres. La plupart des rues ne sont pas pavées et, à cause de la pluie, il est très souvent difficile de marcher dans certaines voies très fréquentées. Il n'y a pas beaucoup de grandes demeures ni de monuments, à part quelques églises et grosses tours. Le bâtiment qui se distingue le plus est sans aucun doute la cathédrale Saint-Iain, une spectaculaire construction financée par l'Église en mémoire du prêtre qui réussit à écarter les lilliums des grandes villes. Dans les souterrains de la cathédrale se trouve une prison secrète de l'Inquisition, où l'on emmène de nombreux prisonniers pour les interroger.

Le centre de Belfort est bâti sur les flancs d'un grand mont au sommet duquel se dresse le château de Connely, résidence du prince Aidem Roy (Paladin Nv 6, ♂) et des ses chevaliers, l'Ordre du Creuset.

Desmont

(Village, sans habitants)

Il y a quelques années seulement, le village écarté de Desmont commença à prospérer lorsque le riche et excentrique marchand Dylan Ferris décida de construire à quelques kilomètres un immense manoir dans lequel il investit des sommes d'argent exorbitantes. Presque tout le village se mit à travailler pour Ferris d'une manière ou d'une autre et, grâce à l'énorme afflux d'or, les gens ne posaient guère de questions.

Ferris était un membre haut placé de Soleil Noir qui travaillait directement pour la famille Delacroix, et que l'on avait chargé de développer de nouvelles armes nécromantiques en utilisant une copie incomplète du Livre des Morts. Le manoir Ferris était un immense et labyrinthique laboratoire de recherche, où plusieurs dizaines de scientifiques et d'alchimistes de Soleil Noir expérimentaient sur des créatures insolites et des méthodes pour les contrôler. En plus d'animaux non morts, de zombies, d'égorgeurs et d'autres extravagances, leur projet le plus important était de créer une nouvelle sorte de bête morte-vivante, en utilisant comme base quelques Tuan Dalyr captifs. Malheureusement, quelque chose tourna mal et les créatures se déchaînèrent, exterminant tous les chercheurs sans exception et, peu après, les habitants de Desmont. Ce fut un véritable massacre et il n'y eut aucun survivant.

À grand-peine et en utilisant ses meilleurs groupes d'extermination, Soleil Noir réussit à détruire la plupart des entités libérées et, grâce à son influence politique, l'organisation parvint à faire croire que Desmont avait été attaquée par les Tuan Dalyr. À présent, le village est désert, et le manoir, complètement isolé au moyen des systèmes de contention, a été abandonné, même si d'innombrables expériences pullulent encore à l'intérieur.

Sylvania

(Métropole fantôme, sans habitants connus)

La grande Sylvania, la cité qui marqua la fin des contes de fées, se trouve au milieu du lac des monts de la Lumière. Son histoire et sa description apparaissent en détail dans le chapitre Contes de Gaïa de ce livre.

Grafthon

(Ville, 87 000 habitants)

Le port de Grafthon est le plus grand centre mercantile de la principauté, grâce au commerce maritime. Cela ne signifie pas grand-chose s'agissant de l'Albéria, mais de nombreux navires traversant la mer du Nord utilisent le port comme escale obligatoire. Endroit gris, construit sur de la pierre massive, sa sobriété n'est comparable qu'au dur effort que font chaque jour ses habitants dans leur travail habituel. À cause des épais brouillards qui enveloppent généralement la côte, de nombreux phares, que les gens nomment « les lumières des fées » ont été construits autour de Grafthon.

Il existe dans la ville une tension considérable entre ceux qui suivent la religion chrétienne, à présent majoritaire, et ceux qui maintiennent les vieilles traditions lilliums. De grandes disputes ont même parfois eu lieu (voire quelques bastonnades nocturnes), mais jusqu'à présent aucun décès n'est à déplorer. Par chance, l'édit impérial d'Elisabeth concernant la religion a légèrement adouci cette situation.

On dit que Grafthon est le plus grand foyer de bardes de toute la principauté. Une fois tous les trois ans a lieu la compétition de la Voix, un championnat unique lors duquel les meilleurs d'entre eux racontent des histoires, récitent de la poésie et chantent afin d'être nommé « Barde d'Albéria », sans aucun doute l'un des titres les plus prestigieux que quiconque puisse exhiber au royaume des pluies éternelles.

Le seigneur de la ville est le second noble le plus puissant de l'Albéria, le duc Allen Konagar (Maître d'armes Nv 4, ♂), qui entretient une rivalité notoire avec Aidem Roy. Allen est marié avec la sœur du prince, Meriel Roy (Convocatrice Nv 6, ♀), qui est en secret une grande prêtresse lillium. Inexplicablement, à cause d'une invocation ratée, Meriel souffre de double personnalité : elle est parfois l'agréable jeune fille qu'elle a toujours été, et à d'autres moments elle se comporte de manière cruelle et sanguinaire. Son mari, qui l'aime de tout son cœur, ne sait rien de ce qui lui arrive, car quand elle est avec lui elle est toujours affable et charmante.



Les restes de la grande cité de Sylvania

Illustration Raúl Rosell

Le cercle de pierres

(Bâtiment, sans habitants)

Il s'agit d'un cercle de dolmens et de monolithes de métal stellaire situé sur une colline à quelques kilomètres au nord de Belfort. Dans l'antiquité, il était utilisé par les chefs des clans pour se réunir avec les lilliums et prendre les décisions les plus importantes. C'est ici, lorsque débuta la guerre des esprits, que la famille Roy fut choisie pour les diriger. Que ce soit par tradition ou comme symbole de chance, le cercle est actuellement utilisé pour que le parlement et le prince discutent des affaires essentielles.

Herne

(Village, 500 habitants)

Pour beaucoup, Herne est un village agonisant, car il y a quelques décennies seulement sa population était pratiquement le double de ce qu'elle est aujourd'hui. Même ainsi, ses habitants ont la réputation méritée d'être les meilleurs chasseurs, trappeurs, explorateurs et guides de tout l'Albéria. Leur talent est très apprécié des étrangers, qui louent souvent les services des forestiers de la communauté pour visiter les lieux les moins connus et les plus inhospitaliers du royaume des pluies éternelles.

Faolan

(Village, 300 habitants)

Bien qu'à première vue Faolan ne soit rien d'autre qu'un tout petit village perdu dans les bois de l'Albéria, il s'agit de la première et, jusqu'à présent, de la seule agglomération de Tuan Dalyr existante. Il y a trente ans environ, ses habitants décidèrent de s'installer et, las de tant de mort, tentèrent de vérifier s'il était pour eux possible de vivre comme un village humain de plus. Depuis lors, ils cachent leur identité, évitant dans la mesure du possible les relations avec d'autres bourgs. Les habitants de Faolan sont renfrognés et ne s'entendent pas bien avec les visiteurs, mais ils feront tout leur possible pour donner l'apparence d'une certaine normalité. Lorsqu'ils sont découverts, ils essaient d'en finir avec quiconque connaît leur secret fin de protéger leur village.

Le chef de la communauté est Kellan le Loup (Explorateur Nv 6, ♂), le principal promoteur de l'idée qu'il est possible de cohabiter avec l'homme. Le problème est que Raghnall (Ombre Nv 5, ♂), son fils unique, est dégoûté par cette vision et désire seulement que les siens redeviennent des nomades sauvages comme d'autres tribus Tuan Dalyr. D'une manière ou d'une autre, il projette de provoquer quelque chose qui oblige les siens à retourner à leurs origines, exterminant sur le chemin autant d'humains que possible.

Autres agglomerations : *Annan, Keith, Reston, Gretma, Nairn.*

Scénarios

Les forêts millénaires de l'Albéria cachent nombre de dangers et d'histoires oubliées au fil du temps. Un lieu aussi empli de contes et de légendes que le royaume des pluies éternelles offre d'innombrables possibilités de jeu. Il est possible que, tandis que les personnages visitent un petit village, un groupe de Tuan Dalyr lance une sanglante attaque surprise, ou peut-être pénétreront-ils lors de leurs voyages dans un bois qui leur est inconnu et qui renferme bien plus que ce qu'il n'y paraît à première vue.

L'homme sans passé : un individu à l'air fatigué et abattu connu seulement sous le nom de Délano (à l'origine, Mage de bataille Nv 5, ♂) recherche assez désespérément de l'aide. Bien qu'il soit relativement jeune (on suppose qu'il a environ trente ans), son aspect est presque celui d'un vieillard à cause des ses cheveux blancs et de ses profondes cernes. Apparemment, Délano souffre d'une étrange amnésie et rien ne peut lui rendre ses souvenirs. Cela est devenu pour lui une obsession qui ne le laisse pas dormir en paix et est peu à peu en train de ruiner sa santé physique et mentale. Il a entendu parler d'un endroit, la forêt du Miroir, dont on dit qu'elle permet de ses rappeler tout ce que l'on a oublié. Faible et apeuré, il ne se sent pas capable de faire seul le voyage et encore moins vers un lieu dont on raconte tant de sombres histoires. Bien qu'il ne sache pas pourquoi, il possède de grandes quantités d'argent et même certains objets surnaturels de faible pouvoir, et il est prêt à payer ce qu'il faudra à quiconque l'accompagnera à l'intérieur.

La vérité est qu'il n'est pas lui-même une personne réelle, mais le reflet créé il y a des années par la forêt elle-même. À mesure qu'il pénètrera de plus en plus dans ses profondeurs, il récupérera ses souvenirs et avec eux une apparence saine. Mais, en même temps, il comprendra qu'il n'est qu'une simple ombre du véritable Délano qu'il a lui-même tué, ce qui, entre rires et larmes, achèvera de le rendre fou.

Faux soupçons : durant les derniers mois, une série d'assassinats violents et macabres se sont produits dans les villages, fermes et cabanes proches de Faolan. Toutes les morts ont en commun de sembler provoquées par des animaux sauvages de taille gigantesque. La plupart des habitants de la région pensent qu'il s'agit d'attaques de Tuan Dalyr qui sont réapparus, et les personnages peuvent être engagés comme mercenaires pour en finir avec le problème.

Toutes les pistes semblent conduire à Faolan, et plus encore du fait que les personnages découvriront des traces qui semblent indiquer que quelqu'un de là-bas est capable de se transformer en animal. Cependant, les Tuan Dalyr n'ont rien à voir avec les assassinats, c'est même tout le contraire : ils tentent de les arrêter pour éviter que les gens ne découvrent leur identité. En fait, des asagiris, des esprits de la chasse (voir le Bestiaire du livre de base), ont possédé plusieurs demoiselles des environs. La raison pour laquelle autant d'entre elles ont disparu en même temps est que la partie obscure de la princesse Meriel Roy est en train de libérer des esprits simplement pour le plaisir.

La réouverture du manoir Ferris : quelques mois après les tragiques évènements qui ont eu lieu à Desmont, Nuala Ferris, sœur du défunt Dylan et, comme lui, membre de Soleil Noir, a reçu l'ordre de rouvrir le laboratoire du manoir. Nuala (Sorcière Nv 6, ♀) qui ignore ce qui a pu exactement provoquer l'incident, s'imagine que l'énorme complexe peut être encore plus dangereux, et elle ne souhaite pas s'y risquer, elle et son équipe. Son plan est simple : elle engagera ou persuadera quelques personnes ne sachant rien de la situation pour qu'ils se rendent au manoir en portant sans le savoir un transmetteur surnaturel qui lui permettra d'observer ce qui se passe. Si tout va bien, elle y pénétrera peu après avec un groupe réduit d'agents des opérations spéciales de Soleil Noir, laissant les inconnus être le fer de lance.

Les systèmes surnaturels de contention du manoir agissent d'une façon très particulière : ils permettent d'entrer librement, mais ne laissent sortir aucun de ses occupants à moins de désactiver les nœuds de pouvoir. C'est pour cette raison que des dizaines de zombies et d'expériences errent encore dans les différentes sections de la maison, tous plus dangereux les uns que les autres. Il est clair que le fait que le précédent propriétaire et constructeur ait été un homme retors et amoureux des casse-tête ne facilite en rien la tâche.

Archétypes génériques de l'Albéria

Voici quelques fiches génériques des habitants les plus communs de l'Albéria. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Garde alberien

Classe Explorateur ; **Niveau** 1
Ini 60/40 ; **PV** 95 ; **IP** Non ; **Att** 90 ; **Esq** 80 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 8 DEX : 7 CON : 6 FOR : 6 PER : 8 INT : 6 VOL : 5 POU : 6
Compétences : Animaux 50, Athlétisme 20, Commandement 10, Équitation 40, Escalade 15, Herboristerie 20, Intimidation 10, Médecine 10, Natation 15, Observation 40, Pièges 15, Pistage 60, Saut 10, Style 10, Vigilance 60.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 35, RPsy 30.

Guide professionnel

Classe Explorateur ; **Niveau** 3
Ini 70/65/40 ; **PV** 125 ; **IP** Peau ; **Att** 100 ; **Esq** 100 ; **Armes** Arc court / Épée courte ; **Dégâts** Flèche 45 / Épée courte 45.
AGI : 8 DEX : 7 CON : 7 FOR : 5 PER : 8 INT : 7 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Animaux 30, Athlétisme 20, Camouflage 40, Discrétion 50, Escalade 20, Habileté manuelle 20, Herboristerie 30, Médecine 15, Natation 15, Observation 60, Pièges 60, Pistage 60, Poisons 15, Saut 15, Vigilance 60.
Spécial : Module d'armes de chasseur
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 40.

Barde Lillium

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 65 ; **PV** 85 ; **IP** Non ; **Att** 40 ; **Esq** 40 ; **Armes** Poignard ; **Dégâts** 40
AGI : 5 DEX : 8 CON : 5 FOR : 5 PER : 7 INT : 7 VOL : 7 POU : 7
Compétences : Acrobaties 10, Camouflage 20, Danse 40, Déguisement 30, Discrétion 10, Équitation 10, Escalade 10, Habileté manuelle 60, Histoire 35, Larcin 15, Musique 130, Natation 10, Observation 15, Occultisme 15, Persuasion 75, Saut 10, Serrurerie 20, Style 60, Vigilance 25.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 45, RPsy 45.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Animaux +10, Athlétisme +10, Discrétion +10, Escalade +10, Herboristerie +10, Pièges +10, Pistage +10, Vigilance +10.

Noblesse : Athlétisme +10, Commandement +15, Escalade +10, Histoire (locale) +10, Musique +15, Persuasion +10, Vigilance +10.

Tableau 5: Alberia

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Quelques vêtements, un manteau imperméable et arme vieille ou usée. 3 PC.
11-80	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, un sac à dos plein de matériel divers. 80 PA.
81-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, des rations de qualité pour plus d'une semaine, une monture, du matériel de voyage assez complet, une bonne arme ou un instrument de musique de qualité. 60 PO.

GALGADOS

Capitale : Hécate.
Population : 4 200 000 env.
Ethnies principales : asher (89%), aion (7%), celsus (3%), zinner (1%).
Type de gouvernement : monarchie (Principauté Impériale).
Langues : latin (avec une multitude de dialectes).
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Galiens.
Drapeau : tricolore blanc, rouge et blanc avec un faucon au centre.
Noms masculins : Andras, Arwel, Braith, Cadell, Cecil, Cedric, Creighton, Dylan, Evan, Grigor, Iago, Morgan, Myrddin, Owain, Rheinallt, Steffan, Trevor, Wallace, Yale.
Noms féminins : Anwen, Ariane, Brynn, Crystin, Dilys, Elain, Gwen, Heledd, Lynn, Megan, Meinir, Morwenna, Rhian, Rhowenn, Seren, Tegan, Wendy.
Noms de famille : Adams, Austin, Belth, Bevan, Bound, Canton, Clement, Devonald, Francis, Hughes, Kendrick, Landeg, Mendus, Nash, Rees, Treharne, Trevor, Voyle, Wynne, Yorath.

La principauté du Galgados, également appelée Pays des Vallées, est un membre précieux et immense du Sacro-saint Empire. Le vaste territoire qui la constitue se trouve isolé du reste du continent par deux grandes masses montagneuses pratiquement impénétrables, la cordillère des Vents et celle de Zhoria. Le seul passage entre les deux formations est Hécate, où est située la capitale même. À l'intérieur, le Galgados est plein de dizaines de vallées productives, séparées les unes des autres par des plateaux et des montagnes peu élevées. Alors que la végétation est rare dans la zone montagneuse, pour ne pas dire pratiquement inexistante, les vallées jouissent d'un sol fertile plein de prairies grasses et de bois verts. Malheureusement, le climat est assez défavorable pour ses habitants, car les forts vents qui proviennent de la côte Ébréchée frappent tout particulièrement le territoire à cause de la géographie abrupte.

Le Galgados est une principauté autosuffisante dont les vallées, riches en agriculture et en élevage, produisent assez de nourriture pour vivre sans inquiétude. Néanmoins, étant données ses grandes difficultés pour exporter des matériaux depuis l'intérieur, le commerce est réduit et se limite aux énormes quantités de fer et d'acier extraites de ses mines. Tout ce minerai finit habituellement par être acheté par le Dalaborn qui l'utilise pour forger ses armes.

À cause de sa structure géographique complexe, le territoire n'a pas besoin de grandes armées. Chaque vallée se limite à posséder quelques gardes pour sa propre sécurité, ce qui fait que la seule grande concentration de soldats de la principauté se trouve à la Passe d'Hécate. Même ainsi, si cela était nécessaire, le vice-roi (un titre équivalant à celui de prince) pourrait appeler les milices de vallées à prendre les armes, qui représentent sans aucun doute une force considérable.

Le système de gouvernement suit le modèle commun d'Abel. Le vice-roi se trouve au sommet du pouvoir et se réunit périodiquement avec les maires et les délégués des vallées intérieures.

Malgré le calme apparent qui règne, la situation interne actuelle traverse une période assez tendue après la mort de Victor Daorland, le vice-roi précédent. Le problème est que ses trois enfants, la jeune Marina et les jumeaux Karlson et Frederic, se disputent durement le contrôle du Galgados. La situation est épineuse du fait que l'on a jamais établi exactement lequel des deux frères était le premier en terme de succession et que Marina, l'aînée, affirme que son droit à la couronne est le même que celui qui accorde à l'impératrice elle-même le trône du Sacro-saint Empire.

Les chevauchevents

L'un des éléments les plus frappants et en même temps extravagants de la culture du Galgados est sans aucun doute ce que l'on appelle les chevauchevents, de grands engins qui permettent aux habitants des vallées de sillonner les cieux en utilisant les courants aériens comme s'il s'agissait d'énormes océans.

En réalité, les chevauchevents ne peuvent voler par eux-mêmes, mais sont lancés depuis des lieux élevés, se laissant porter par les vents forts et planants d'un endroit à l'autre. Ceux qui les utilisent sont appelés cavaliers des vents et les gens les regardent avec une certaine admiration. Il n'est pas un seul enfant des vallées qui n'ait rêvé au moins une fois de fendre le firmament comme eux quand ils seraient grands. Ils sont toujours en train de s'entraîner avec leurs cerfs-volants, le jouet le plus populaire des vallées. Les cavaliers des vents les plus expérimentés sont capables de dominer les courants d'air et de rester dans le ciel des heures durant, parcourant ainsi d'énormes distances. Pour beaucoup, se laissez porter par les rafales aux côtés des oiseaux est un acte de liberté absolue.

Ces machines sont de véritables œuvres d'art de l'aérodynamique, construites en utilisant des métaux légers et des soies résistantes, traitées avec divers composés pour leur donner de la fermeté. La plupart des habitants des vallées ignorent l'origine de ces appareils et d'où a surgi l'idée de leur création. Même les maîtres artisans qui les fabriquent savent seulement qu'ils font la même chose que leur père et leur grand-père depuis qu'ils sont arrivés dans les vallées. Seules quelques légendes anciennes qui parlent des « chevaliers du vent » racontent comment, il y a des siècles, avant même la naissance du Christ, les anciens habitants des vallées enseignèrent aux premiers galiens à les créer.

Les chevauchevents sont utiles à plus d'un titre, du transport de courrier et de messages d'un lieu à l'autre au commerce à petite échelle. De cette façon, de nombreuses vallées théoriquement isolées par les montagnes peuvent communiquer avec l'extérieur.

Culture et société

On pourrait dire que la société du Galgados, à l'écart des traditions communes de l'Empire, est assez variée, car généralement chaque vallée a ses propres us et coutumes. Ce sont des gens qui vivent de manière sereine et tranquille, prenant la vie avec le sourire et essayant toujours de voir le côté positif des choses, même quand celles-ci semblent aller mal. Habitués au milieu rural, la structure sociale du Galgados ne fait pas de grandes différences entre la bourgeoisie, le clergé et le bas peuple. Même les commerçants les plus riches de la région sont simplement des privilégiés par leur argent, mais on ne considère pas qu'il existe un échelon qui les différencie des gens normaux. Les nobles tendent eux aussi à être de basse lignée et vivent normalement dans les villages et les petites villes dont ils sont caciques ou maires. Seule l'aristocratie la plus importante possède ses propres châteaux indépendants, quoique jamais trop à l'écart des agglomérations qu'elle gouverne.

La religion est vue comme quelque chose dont l'objectif est de tirer le meilleur de ce que chacun porte en soi. Ainsi, le christianisme est pris depuis son point de vue le plus lumineux. L'Église n'a pas une hiérarchie de pouvoir très structurée dans la région, et il n'y a dans chaque vallée que quelques curés locaux qui sont généralement des membres importants de la communauté dans laquelle ils vivent.

Bien qu'il y ait plusieurs petites villes réparties à travers les vallées, les plus courants sont les petits bourgs et villages. Il n'y a d'ailleurs qu'une seule grande métropole dans la principauté, sa capitale Hécate.

À cause de son extravagante géographie, le Galgados reçoit très peu de visiteurs. Ses habitants ne sont donc pas très habitués à traiter avec des étrangers. Ils sont néanmoins d'ordinaire très hospitaliers et toujours désireux d'entendre des choses de l'extérieur, dont ils se sentent très détachés.

Depuis environ un an, les différents partisans des trois héritiers au poste de vice-roi ont provoqué une certaine tension parmi les habitants. Les choses sont encore loin d'avoir eu des conséquences sérieuses, mais le sentiment d'inquiétude continue de croître.

Affronter le surnaturel

Contrairement à d'autres principautés, qui pensent que les choses comme la magie ou le surnaturel ne sont rien d'autre que des contes de fée, de nombreux habitants du Galgados savent que les anciens mythes sont une réalité. Cela est dû aux grandes ruines qu'ils découvrent de temps à autre dans une ancienne vallée, ou les faits inexplicables dont certains de ses gens sont témoins lorsqu'ils s'y attendent le moins. Face à ce type d'évènements, les vieux du pays ont coutume de dire que c'est « à cause d'anciens pouvoirs » et que le mieux est de les laisser en paix.

Les occupants de vallées regarderont avec méfiance quiconque ferait étalage de pouvoirs surnaturels de toutes sortes, qu'ils soient magiques, psychiques ou de la puissance intérieure du Ki, mais ne les considéreront pas automatiquement comme quelque chose de démoniaque. Au contraire, ils tiendront compte de l'usage qui en est fait et des conséquences, bénéfiques ou préjudiciables, qu'entraîneront de tels pouvoirs. De toutes manières, et sachant qu'une telle personne est source de problèmes, ils lui demanderont de partir au plus vite et le plus loin possible.



Un aventurier du Galgados

Histoire du Galgados

Dans l'antiquité, avant même la fondation des Royaumes Saints ou l'arrivée du Messie, toute l'étendue de terre du Galgados faisait partie des grandes nations sylvaines occidentales, les mêmes qui durant l'Ère du Chaos combattirent contre les Dieux Primordiaux jusqu'à ce qu'ils arrivent à les contenir à l'intérieur de la cordillère des Vents. Malheureusement, les protections naturelles de la région ne servirent pas à grand-chose face aux forteresses flottantes des Duk'zarists lorsque éclata la Guerre de Dieu. Après avoir été pratiquement exterminés et leurs cités détruites, les vallées furent repeuplées par des réfugiés humains qui recherchaient la sécurité que leur offraient les montagnes. Certains vivaient dans la région depuis des siècles avec l'accord des Sylvains, tandis que d'autres traversèrent la Passe d'Hécate depuis les grandes plaines du continent. Ces habitants fondèrent des centaines de villages, dont certains ne tardèrent pas à croître jusqu'à devenir de grandes communautés. Durant une longue période, chaque vallée vécut et se développa de manière indépendante, à l'écart des autres, se défendant des attaques ponctuelles de bandits et pillards.

Les armées d'Abel établirent un premier contact avec le territoire en l'an 229, laissant un contingent de soldats à la Passe d'Hécate, mais préférant ne pas trop pénétrer dans les vallées. Ce n'est que plus de soixante-dix ans après, en 301, qu'elles feraient finalement irruption à l'intérieur dans le but de les annexer à Abel. Certaines vallées s'étaient déjà alors constituées en petits royaumes qui ne virent pas d'un bon œil le fait qu'on les oblige à se lier à une puissance inconnue. Néanmoins, malgré les premières frictions et problèmes, l'union de la principauté fut pacifique après qu'ils eurent découvert les grands avantages que cela leur apporterait. Le plus grand et le plus puissant des monarques reçut la charge de vice-roi (qui équivaudrait à prince du Galgados), tandis que le reste adopta les titres aristocratiques de duc ou de comte en plus d'un large contrôle sur leurs propres territoires. De nombreuses vallées mirent des années à apprendre l'existence de l'Empire (on croit même qu'il est possible aujourd'hui qu'il reste encore un village perdu qui ignore l'existence d'Abel).

Durant les siècles suivants, le Galgados prospéra de manière pacifique, profitant des bénéfices que l'Empire lui apportait dans le domaine légal, économique et de la sécurité. Le vice-roi fit de la ville d'Hécate la capitale, depuis laquelle il contrôlait les différentes vallées en utilisant le service rapide de courrier que les cavaliers du vent lui offraient. Le seul ennui important eu lieu en l'an 678, lorsque la vallée d'Adalia, jusqu'alors calme, prit les armes et commença inexplicablement à attaquer les communautés voisines. Commandés par le duc Heinz Herzerg, les assaillants, agissant tels des fous possédés, avancèrent durant une semaine, rasant tout sur leur passage, sans monter la moindre fatigue ni pitié. Ils furent finalement exterminés par une coalition des armées du vice-roi et des seigneurs de la guerre (ainsi qu'un nombre réduit de templiers de Tol Rauko qui, sans raison apparente, s'intéressèrent aux évènements), quoique non sans avoir auparavant détruit plusieurs villages entiers. Depuis lors, les choses ont repris leur cours pacifique, et ces faits furent réduits à un cauchemar passager dont personne ne s'attend à ce qu'il se répète.

Le Galgados a complètement ignoré les évènements qui ont entraîné le démembrement de l'Empire, restant toujours uni à Abel. Néanmoins, la mort du vice-roi a amené la principauté dans une situation politique dangereuse pour la succession de la couronne, qui ne semble pas voir de solution facile. Pour le moment, savoir lequel des trois héritiers possibles sera finalement celui qui occupera le poste de son père reste un

Illustration Salvador Espin

Les trois enfants

La guerre interne entre les trois frères et sœur pour le contrôle du territoire est sans aucun doute quelque chose qui est en train de se transformer en casse-tête. Étant donné qu'aucun d'entre eux n'est prêt à en rabattre, la situation est devenue réellement épineuse.

Marina Daorland (Touche-à-tout Nv 6, ♀), l'aînée des trois, est une attirante jeune femme de vingt-cinq ans qui croit fermement en son droit à la couronne bien qu'elle soit une femme. Elle a étudié à la Grande Université du Lucrecio, où elle a prouvé qu'elle possédait un grand talent, en particulier pour l'histoire et pour l'occultisme. De retour au Galgados, elle s'intéressa aux ruines dispersées à travers toute la principauté et mit en route plusieurs expéditions archéologiques qui lui causèrent plus d'un problème avec Tol Rauko. Après la mort de son père, beaucoup furent surpris lorsqu'elle déclara publiquement son intention de lui succéder, même si une grande partie du peuple, qui ressent envers elle une affection particulière à cause de son comportement énergique et du fait qu'elle se préoccupe des gens, ne tarda pas à l'appuyer. Bien qu'elle-même ne domine pas les arts surnaturels, Marina pense que la magie et ce qui est mystique ne sont pas quelque chose de sombre, mais au contraire des phénomènes qui peuvent conduire l'homme vers un brillant avenir. Son but est de mettre la main sur autant d'objets mystiques et de connaissances que possible, obtenant ainsi un pouvoir économique et politique suffisant pour persuader l'impératrice qu'elle est le choix idéal pour la succession du Galgados.

Les jumeaux, Frederic et Karlson, sont aussi identiques physiquement qu'ils sont différents dans leurs comportements. Tous deux viennent d'avoir vingt-deux ans et leurs beaux traits, leurs cheveux blonds et leurs yeux bleus leur donnent l'air d'être des princes de contes de fées. Karlson Daorland (Explorateur Nv 5, ♂) est un jeune homme gai et audacieux qui prend toujours les choses le sourire aux lèvres. Il n'en est pas moins têtu comme une mule et considère que sa sœur est trop ahurie pour être une bonne souveraine (pour lui, ce n'est qu'un caprice qui lui passera bientôt). Bien qu'il ait un lien très spécial avec son frère jumeau et qu'il l'aime de tout son cœur, il perçoit les sentiments ténébreux qui se cachent en lui et il ne souhaite pas qu'il accède au pouvoir. Son passe-temps favori est de sillonner les cieux en tant que cavalier des vents, ce en quoi il est un véritable expert. Karlson reçoit l'appui de quelques nobles qui le considèrent comme leur ami et de nombreux habitants des vallées, où il passe beaucoup de temps à voyager d'un endroit à l'autre.

Frederic (Paladin noir Nv 5, ♂), au contraire, est cruel et manipulateur. Il aspire au pouvoir pour le simple plaisir de voir les autres lui obéir et a le soutien d'un grand nombre de nobles, qu'il a soudoyés ou menacés. Craignant que cela ne soit pas suffisant, Frederic a secrètement pris contact avec Matthew Gaul, seigneur de l'Alliance Azur, qu'il a juré d'appuyer s'il réussit à prendre le pouvoir. Même s'il espère encore obtenir le contrôle de la principauté sans aller jusqu'à utiliser la force, si la situation se retourne contre lui il compte assassiner sa sœur Marina et en accuser son frère Karlson (qu'il ne veut pas voir mourir). Gaul lui a fourni un nombre important d'agents et d'assassins surnaturels grâce auxquels mener son plan à terme.

Marina a quelques soupçons quant aux projets de son frère à cause d'un mystérieux rapport d'origine inconnue. Elle a renforcé sa sécurité avec des gardes du corps dotés de compétences inhabituelles. Sans qu'elle le sache, une tentative d'assassinat a déjà été manquée grâce à une troisième force mystérieuse avant même qu'elle n'ait été lancée. En réalité, les « anges gardiens » de Marina sont un petit escadron de corbeaux de Wissenschaft qui veille de loin à la sécurité de la jeune fille. Les membres haut placés de l'organisation pensent qu'il s'agit d'un plan tordu de leur seigneur pour limiter le pouvoir de l'Alliance et retarder toute offensive à court terme. Ce n'est en fait qu'un des rares caprices de Lucanor (probablement l'un des seuls qu'il se soit permis), car il a connu Marina il y a quelques temps et l'a trouvée amusante. Il souhaite qu'elle continue à vivre pour voir si, à l'avenir, elle est capable de mener à bien tout ce qu'elle s'est fixé.

problème interne, mais de nombreuses voix ont demandé l'intervention de l'impératrice en personne afin de résoudre la crise. Celle-ci n'a pour l'instant encore pris aucune décision et attend, quoique avec de moins en moins d'espoir, que tout puisse avoir une solution sans qu'elle se voie obligée à se prononcer.

Aspects géographiques notables

Le Galgados un territoire abrupt rempli de grands massifs montagneux et d'une multitude de vallée. De nombreux géographes ont consacré des années à essayer de dessiner des cartes précises des canyons et des cols, bien qu'il existe encore quelques désaccords quant à leur corrélation et leur situation exacte. Les visiteurs pensent que c'est une principauté labyrinthique, où il est très facile de se perdre entre tant de gorges et de passages cachés. Son littoral, relié à la section supérieure de la côte Ébréchée, est virtuellement impraticable, et il ne dispose pas de grands ports.

Cordillère de Zhoria (secteur occidental) : la cordillère de Zhoria constitue une frontière naturelle de la principauté au sud, la séparant de l'Arlan et d'Abel. Également connue comme cordillère des Neiges Éternelles, ses hauts pics sont généralement couverts de neige toute l'année. Il existe une vieille légende d'après laquelle, lorsque les vents sont très forts, ils entraînent celle-ci de Zhoria vers les vallées, créant un superbe spectacle appelé les « larmes de la montagne ».

Cordillère des Vents (secteur occidental) : l'immense frange montagneuse de la cordillère des Vents s'étend au nord du Galgados. Encore plus abrupte et élevée que dans sa partie orientale, c'est une ligne complètement infranchissable même pour les alpinistes les plus expérimentés. Elle est pleine de ressources minérales, principalement du fer, qui est souvent extrait pour commercer avec le Dalaborn.

La cordillère des Vents est aussi l'un des lieux au plus grand nombre de reliques et de ruines non humaines de tout Gaïa. Au sommet de plusieurs montagnes s'élèvent les Erai Lahan (ce qui veut dire « pierres de sceau » en langue sylvaine). Ce sont de grandes constructions de marbre et de verre qui renforcent et protègent les sceaux surnaturels situés dans les profondeurs de la roche, gardant en sommeil plusieurs Dieux Primordiaux. Pour réveiller l'une de ces entités, il faut d'abord détruire l'Erai Lahan et, ensuite, pénétrer à l'intérieur de la terre et en finir avec le sceau lui-même. La majeure partie de ces bâtiments est protégée par Tol Rauko, bien qu'ils disposent par eux-mêmes de puissantes défenses mystiques.

Vallée Jaune : cet endroit, une petite vallée de quelques kilomètres carrés à peine, tire son nom de la grande quantité de soufre qui émane de plusieurs fumeroles réparties dans tout le secteur. La vie animale ne survit pas et il est impossible de rester sur les lieux durant une période prolongée, au risque d'être intoxiqué. La région est restée vide pendant des siècles, n'ayant pas d'importance pour les gens. Après la découverte de la poudre, il a commencé à attirer des marchands désireux de se procurer de grandes quantités de soufre.

En réalité, dans les profondeurs de la vallée, repose une créature à l'énorme pouvoir, un seigneur élémentaire de feu nommé Flammergger, qui est attaché à une série de rochers qui l'emprisonnent au sein de la terre. Le centre de ses fers est un cristal de roche qui atteindrait un prix exorbitant sur le marché, mais le retirer ou le détruire libérerait irrémédiablement l'élémentaire.

Ravin de Verdammung : apparemment un vulgaire endroit en pente situé entre la vallée de Luzt et celle de Bremah, c'est devenu un coin très populaire depuis l'apparition de grandes veines d'or qui attirent des centaines de chercheurs de fortune. Comme le terrain est accidenté, avec des côtes très prononcées (certaines sont impraticables), les accidents graves sont tragiquement fréquents. La partie la moins exploitée du ravin se trouve tout au bout de celui-ci, dans la Gorge de Teufel, une crevasse d'un demi-kilomètre de large et dont la profondeur n'a jamais été mesurée. Un faux-pas dans les parages de cette dangereuse gorge équivaut à une chute mortelle. La rumeur parle d'étranges oiseaux de grande taille qui en sortent la nuit et attaquent les insensés qui s'y trouvent après le coucher du soleil. Personne n'a jamais pu prouver que ce soit autre chose qu'une vieille légende.

Grottes de Wolfheim : il s'agit d'un secteur proche de la vallée de Berna, rempli de petites cavernes. L'endroit est riche en vie animale et en ressources végétales, mais très difficile à atteindre ; il est principalement sauvage. Les accès aux grottes et à leur intérieur sont un labyrinthe inextricable presque impossible à mémoriser. La forme de vie dominante est le loup ; en fait, un type de loup d'origine surnaturelle très intelligent, le My´hal, capable de communiquer avec ses congénères par une sorte de lien mental. Ils ne craignent pas les êtres humains et savent qu'ils ne doivent jamais leur permettre d'arriver à leur refuge, étant au courant de ce qu'ils font des animaux de leur espèce. Parfois, un louveteau s'aventure dans les grottes et se perd dans les montagnes, finissant par prendre contact avec les humains. Les plus chanceux deviennent des animaux de compagnie grâce à leur grande intelligence, mais ils gardent toujours en eux l'instinct de retourner auprès des leurs.

Vallée du Lac : toute cette vallée, située près de la cordillère des Vents, est complètement inondée, formant un lac calme et immense, aux eaux propres et cristallines. L'endroit est très beau et attire souvent des visiteurs. Parfois, il est aussi survolé par des cavaliers du vent qui jouissent de la vue exceptionnelle, considérée comme l'une des plus splendides de l'Empire. Construit sur le flanc d'une montagne et descendant presque jusqu'aux eaux tranquilles du lac, se trouve un petit mais luxueux palais qui a traditionnellement rempli les fonctions de résidence d'été et de lieu de retraite pour les vice-rois du Galgados. Il est également fréquent que soient célébrées ici les réceptions de quelques-unes des autorités les plus importantes du Sacro-saint Empire lorsqu'elles visitent l'intérieur du Pays des Vallées.



Hécate, la cité sur les ruines

Lieux intéressants

Le Galgados est la principauté ayant le plus grand nombre de reliques et de constructions d'origine non humaine du monde entier. Il n'est pas surprenant que toutes ses vallées sans exception aient au moins un vestige de ces âges passés, que ce soit une simple ruine ou quelque chose de bien plus grand.

Hecate
(Métropole, 153 000 habitants)

Hécate, ville située dans la passe que forment les cordillères des Vents et de Zhoria, est la plus grande et la plus importante de toutes les cités de la principauté. Elle est devenue capitale en l'an 501, lorsque le vice-roi la transféra ici depuis Ospren. Étant édifiée sur un site inhabituel, Hécate possède une forme très particulière. La ville en elle-même est très étroite, mais elle s'allonge sur plusieurs kilomètres, profitant des deux parois de la gorge pour accueillir une multitude de logements. Avec une architecture baroque, elle est divisée principalement en deux secteurs : la passe de pierre et les maisons suspendues.

La première est la partie de la ville qui se trouve directement bâtie sur le sol entre les deux parois de la gorge, où résident les nobles et les personnes ayant la plus grande capacité économique. C'est le quartier des tavernes, des commerces et autres lieux importants. D'aspect surchargé et ostentatoire, les maisons sont ici extrêmement hautes (jusqu'à quatre ou cinq étages), car on essaye toujours de profiter au maximum de l'espace.

Dans les maisons suspendues vivent les pauvres et les mineurs. Il s'agit de grands édifices de pierre et de bois, construits le long des parois du défilé. Sa structure, pleines d'escaliers complexes et de ponts, se transforme parfois en un véritable labyrinthe. Dans certains endroits, les maisons suspendues sont directement reliées aux zones minières.

Hécate est très fréquentée, étant donné que quiconque voudrait entrer ou sortir du Galgados est obligé d'y passer. Bien que sa principale source de revenus soit le métal extrait des centaines de mines qui s'élèvent sur les deux parois de la gorge, elle a connu durant ces dernières années un grand apogée économique, et de nombreux marchands ont commencé à s'installer pour vendre leurs produits aux voyageurs qui la visitent. De par sa nature, c'est une forteresse impénétrable qui empêche complètement toute tentative d'attaque de la principauté car, à chacune de ses entrées, une énorme porte de métal bloque le passage.

L'actuelle dame de la ville est Marina Daorland, même si l'un de ses deux frères, Karlson, y possède aussi sa résidence. Marina vit dans la tour de Tarth Lömen, une grande construction sylvaine qui préside toute la cité. Faite de marbre blanc, décorée de gargouilles en forme de colombes et avec une grande coupole surmontée de la superbe statue d'une femme levant les bras vers le ciel, l'endroit a une curieuse ressemblance avec la Tour des Vents.

D'après ce que disent les histoires, Hécate fut construite sur les restes d'une citadelle ancestrale qui s'effondra il y a des siècles. Ce fait a été corroboré par les étranges ruines auxquels les mineurs ont parfois accédé au moyen des corridors qu'ils creusent dans les entrailles de la roche.

Illustration Raúl Rosell

Les acces

Dès l'instant où les premières mines commencèrent à être creusées à Hécate, on trouva plusieurs entrées vers la zone périphérique de la Citadelle, qui reçurent le nom d'Accès. Au vu des grands bénéfices obtenus par leur exploration, les vice-rois d'Hécate préférèrent garder secrète leur existence. On créa alors une association corporative d'explorateurs qui se nomma elle-même les Chercheurs et qui se consacrait à l'exploration de la Citadelle en quête des trésors légendaires des âges passés. Comme paiement, ils pouvaient garder la moitié de tout ce qu'ils trouvaient. Après que des disparitions commencèrent à se produire et des choses étranges à être aperçues, l'existence de la Citadelle ne put être niée à Tol Rauko qui se mit en action, scellant toutes les entrées connues et obligeant les monarques à décréter des lois sévères contre la poursuite des explorations.

Mais si de nos jours les Chercheurs n'existent plus officiellement, l'association est toujours là officieusement. Beaucoup travaillent sur commande, que ce soit pour de riches nobles, pour Soleil Noir ou pour Marina Daorland elle-même. C'est pour cela qu'il ne serait pas surprenant que les personnages soient engagés pour explorer les étranges ruines.

La Citadelle

(Métropole fantôme, sans habitants connus)

On connaît sous le nom de la Citadelle l'énorme construction qui s'étend sur des dizaines de kilomètres dans les entrailles de la roche de la Passe d'Hécate. Au fil des siècles, le véritable nom ou origine de la ville s'est perdu, mais la plupart des occultistes qui l'ont visitée pensent qu'il s'agit de l'une des grandes cités sylvaines englouties durant la guerre contre les Dieux Primordiaux. En réalité, il s'agit de la capitale ancestrale des Ebudans qui, il y a des millénaires, sillonnaient les cieux jusqu'à ce que leur race en fût expulsée.

La Citadelle, détruite et plongée à l'intérieur de la terre, se trouve divisée en plusieurs parties. Il est donc impossible d'avoir accès à tout depuis une seule et même entrée. Néanmoins, inexplicablement, les bâtiments restent en bon état. Il est même possible de cheminer dans ses sombres rues et constructions comme s'il s'agissait d'un gigantesque labyrinthe oublié. Comme si ce n'était pas suffisant, les lieux ne sont pas non plus libres de dangers. Autrefois, ils possédaient l'un des plus grands nœuds de magie de leur époque, qui se pervertit de manière terrifiante, corrompant irrémédiablement leurs habitants spirituels. Ces êtres, d'anciens grands Ebudans, dégénérèrent de très diverses manières, créant une légion d'entités différentes et ténébreuses, liées à la ville elle-même.

Vallee d'Ospren

(Ville, 22 000 habitants)

Autrefois capitale de la principauté, la ville d'Ospren est située dans la vallée la plus centrale et importante du Galgados. C'est une grande cité aux beaux bâtiments de bois et de pierre, que l'on pourrait considérer comme le principal centre commercial de tout le territoire intérieur. Presque tous les produits qui entrent ou sortent de la principauté sont distribués ou regroupés dans cette ville, même s'il est vrai qu'ils ne sont pas nombreux. On dit qu'un bon nombre de gens bizarres, provenant d'autres pays, se réunissent ici. Cela est dû au fait que Soleil Noir utilise Ospren comme centre des opérations pour ses Chercheurs.

L'actuel seigneur de la ville est le duc Kelton Smilhaussen (Touche-à-tout Nv 2, ♂), un homme simple et aimé des villageois pour sa bonne humeur. Kelton appuie sans conditions Frederic Daorland comme prochain vice-roi, mais cela n'est dû qu'au fait que ce dernier a enlevé sa fille unique, menaçant de la tuer s'il ne l'aide pas dans ses ambitions de pouvoir.



Illustration Raúl Rosell

Cornes, un des paisibles bourgs de Siebenvolken

Siebenvolken

(Communauté rurale, 6 000 habitants)

Siebenvolken est une florissante communauté constituée de sept vallées contiguës. Prospère et autosuffisant, l'endroit est un véritable verger de paix et d'harmonie. Bien qu'elles soient soumises au vice-roi, le pouvoir n'est pas détenu dans les sept communautés par la noblesse, mais par un conseil composé de sept représentants, un pour chaque vallée, dont l'âge ne peut pas être inférieur à 60 ans. Cette curieuse tradition a deux motifs : s'assurer que leurs dirigeants ont une grande expérience de la vie et qu'il ne leur reste pas grand-chose à faire dans le monde, afin d'éviter que l'un d'entre eux ne se laisse entraîner par la cupidité. Depuis des années le système s'est révélé si efficace que personne ne l'a remis en question. Lorsqu'un désastre naturel a lieu ou qu'une récolte se perd, les sept dirigeants ordonnent généralement une série de mesures consensuelles appropriées pour pallier les effets du malheur. Quoiqu'ils ne soient pas militaristes, les bandits qui de temps à autres attaquent d'autres vallées préfèrent éviter Siebenvolken. Cela est dû au fait que, pour une raison inconnue, les gens du coin possèdent un étrange et démesuré talent pour le combat, et même les plus jeunes, simplement en jouant avec des bâtons, seraient capables de donner une raclée à plusieurs gardes bien entraînés.

Hannelone

(Village, 300 habitants)

En apparence simple village écarté des vallées, Hannelone est probablement la plus grande communauté de Sylvains qui reste actuellement de tout Gaïa. Dotés de grandes capacités magiques et

d'une grande maîtrise de l'illusion, ses habitants vivent depuis des siècles comme un simple et pacifique village des vallées, sans que personne ne soupçonne que pas un d'entre eux n'est humain. Bien que cela soit inhabituel, ils ont parfois des contacts avec d'autres bourgs afin de maintenir l'apparence de la normalité, même s'ils sont toujours très réservés. Ils ont même réussi à cacher leur identité à Samael et aux templiers de Tol Rauko qui, par le passé, visitèrent Hannelone sans se douter de rien. Le chef de la communauté est une ancienne reine sylvaine appelée Marionneh Ul Del Liannes (Illusionniste Nv 8, ♀ Sylvaine), une femme pacifique qui ne désire que vivre en harmonie avec autrui. Le seul casse-tête des habitants d'Hannelone sont certains jeunes, bien plus impulsifs que leurs aînés, qui souhaitent quitter la vallée pour voir le monde extérieur. Inutile de dire que certains d'entre eux se sont déjà échappés, pour la plus grande inquiétude de leurs parents. Et le fait que Kaithel Ul Del Liannes (Exploratrice Nv 3, ♀ Sylvain), la fille écervelée de Marionneh en personne, soit l'un d'entre eux, laisse présager encore plus d'un mal de tête pour ses habitants.

Icarus
(Forteresse, 6 000 habitants)

Dans un endroit à l'héritage surnaturel aussi élevé que le Galgados, il est logique que Tol Rauko ait une forte présence. La forteresse d'Icarus est le centre des opérations des templiers dans la principauté, le lieu d'où ils contrôlent et surveillent régulièrement la sécurité des ruines et des artefacts qui se trouvent en ces terres. Leur bastion, doté d'une puissante sécurité surnaturelle, est bâti dans une petite vallée centrale pour laquelle Tol Rauko paya une somme exorbitante au vice-roi du Galgados voici déjà plusieurs siècles. L'actuel seigneur de la forteresse et responsable de la principauté est Milton Droth (Maître d'Armes Nv 7, ♂), un homme d'âge avancé qui prend son travail très à cœur, car il sait quelles terribles répercussions pourrait avoir un échec.

Tour des Vents
(Bâtiment, 100 habitants)

La Tour des Vents est un colossal bâtiment de marbre blanc d'un peu plus d'un kilomètre de haut qui couronne la vallée de Loid. Il s'agit d'un ancestral ouvrage d'origine sylvaine qui a réussi à rester miraculeusement intacte. Actuellement, l'endroit est devenu le siège non officiel des cavaliers des vents, qui voyagent jusque là-bas pour faire étalage de leurs talents, se raconter des histoires et apprendre à sillonner les cieux de la main des grands maîtres. Elle est régentée par un petit groupe de cavaliers, nombre d'entre eux âgés, qui se consacrent à enseigner aux jeunes font le voyage jusqu'ici. La Tour dispose de plusieurs endroits depuis lesquels il est possible de s'élancer et, grâce aux vents forts qui traversent la vallée de Loid, on peut parcourir d'énormes distances. On dit que, depuis la partie la plus élevée, la terrasse connue sous le nom de Porte du Ciel, un cavalier véritablement expert est capable d'aller d'un bout à l'autre du Galgados sur son chevauchevent.

La Tour des Vents fut dans le passé un temple d'Uriel (Aerevah Nul Beryl pour les Sylvains), l'Esprit de la Liberté, et l'endroit inspire encore de nombreux jeunes idéalistes.

Vallee d'adalia
(Ville fantôme, sans habitants)

Jadis florissante et tranquille vallée densément peuplée, depuis le soulèvement militaire de ses habitants qui eut lieu il y a trois siècles, la ville et ses environs sont complètement vides. Les bâtiments, défraîchis par des années d'abandon, sont en train de s'écrouler, ce qui donne à l'endroit un aspect vraiment fantasmagorique. Bien que, il y a des décennies, un groupe nombreux de nomades ait tenté de le repeupler en profitant des constructions, les templiers de Tol Rauko ne tardèrent pas à s'imposer avec force sur les lieux, interdisant l'accès à la vallée. Depuis lors, très rares sont ceux qui ont osé s'aventurer par ici et, mystérieusement, la plupart se sont suicidés ou bien sont devenus de dangereux assassins psychopathes.

Autres agglomeration : *Falsten, Hemingen, Rievem, Sölliken, Renroth, Benken.*

Scénarios

Étant l'une des principautés avec le plus gros héritage surnaturel, il existe des centaines de scénarios possibles où les personnages peuvent s'impliquer : de la recherche de quelques reliques perdues dans les vallées jusqu'à éviter qu'un fou réveille des entités qui ne doivent pas être libérées. D'un autre côté, la singulière situation politique du Galgados donne lieu à de nombreuses situations d'intrigue intense, dans lesquelles les complots et les jeux de pouvoir seront sans aucun doute à l'ordre du jour.

Tournoi du Vent : tous les deux ans, un grand tournoi a lieu où les cavaliers des vents participent pour voir lequel est le meilleur à sillonner les cieux. Les concurrents s'élancent depuis la partie la plus élevée de la Tour des Vents et doivent traverser la vallée et la gorge de Helmos avant d'atteindre la ligne d'arrivée, située dans le proche village de Narsh. Cette compétition éveille un intérêt unanime chez les gens du Galgados, et beaucoup parcourent d'énormes distances afin de pouvoir y assister au moins une fois. Les paris sont fréquents et on y brasse des sommes d'argent incroyables.

Cependant, dans le tournoi de cette année, une curieuse nouveauté est apparue qui en a surpris plus d'un. Frederic Daorland a officiellement proposé que les trois héritiers concourent pour le poste de vice-roi et que les deux perdants retirent leurs aspirations. Naturellement, chacun peut choisir un représentant pour courir en son nom, même si Frederic à l'intention de le faire lui-même. On ignore encore si son frère et sa sœur accepteront, mais s'ils le font, un prodigieux dispositif de sécurité sera sans aucun doute nécessaire pour éviter pièges et incidents. Ce n'est pas tous les jours que les gens jouent la couronne à un tournoi...

Pluie d'œufs sur Hécate : la vie quotidienne à Hécate est généralement calme et pacifique. Néanmoins, durant ces dernières semaines, la population est très agitée : une bande de voyous s'amuse à escalader les montagnes qui entourent la ville et, déguisés en poulets, ils survolent la ville en chevauchevents tout en bombardant d'œufs les citadins. Les autorités sont très occupées avec les conflits et les disputes pour la succession de la couronne, et elles n'ont guère le temps de se charger comme il se doit de ce groupe de fanfarons. Elles ont offert une juteuse récompense à ceux qui les arrêteront (de préférence, sans les blesser gravement, car il s'agit juste d'agitateurs).

Mais en réalité ce ne sont pas seulement des jeunes avec beaucoup de temps libre et un étrange sens de la diversion, mais un plan tracé par Frederic Daorland pour créer un malaise et déstabiliser la population d'Hécate (majoritairement fidèles à Marina), prouvant ainsi l'incapacité de sa sœur à gouverner. En plus de la bande des « poulets », il a également engagé d'autres petits groupes de délinquants juvéniles qui se consacrent à de petits larcins, à briser des vitres ou à empoisonner cochons et moutons. Une fois que Frederic aura démontré l'inaptitude de sa sœur, il compte débarquer à Hécate et « en finir avec la délinquance », gagnant ainsi des points et des votes en sa faveur.

Archétypes génériques du Galgados

Voici la fiche générique d'un Chevauchevent professionnel. Elle a été fabriquée sans tenir compte des Points de Création.

Chevauchevent
Classe Explorateur ; **Niveau** 2
Ini 65 ; **PV** 90 ; **IP** Matelassée ; **Att** 60 ; **Esq** 65 ; **Armes** Poignard ; **Dégâts** 35
AGI : 8 DEX : 7 CON : 5 FOR : 6 PER : 8 INT : 6 VOL : 5 POU : 6
Compétences : Acrobaties 20, Animaux 30, Équitation 20, Escalade 15, Habileté manuelle 20, Herboristerie 20, Médecine 15, Natation 25, Observation 40, Pièges 20, Pilotage 110, Pister 50, Poisons 15, Saut 10, Style 10, Vigilance 40.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 40, RPsy 35.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse / Noblesse : Acrobaties +5, Animaux +10, Athlétisme +15, Discrétion +10, Escalade +10, Herboristerie +10, Observation +10, Vigilance +10.

Tableau 6: Galgados

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions sans valeur ou une arme de mauvaise qualité. 3 PC.
11-80	Classe moyenne	Une tenue de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage, d'escalade et de survie ou une arme. 50 PA.
81-100	Noblesse	Un animal de compagnie, trois ou quatre tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage, d'escalade et de survie qui comprend plusieurs armes. Il est même possible que vous ayez un chevauchevent. 75 PO.

ARLAN

Capitale : Karh.
Population : 3 100 000 env.
Ethnies principales : asher (69%), aion (22%), vildians (5%) zinner (3%).
Type de gouvernement : ploutocratie (Principauté Impériale).
Langues : latin.
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 4.
Dénomination : Arlons.
Drapeau : une cloche ornée sur fond bleu ciel.
Noms masculins : Adrian, Alfred, Arden, Bentley, Blaze, Bradley, Branson, Clark, Dunstan, Edgar, Godwin, Graham, Hudson, Keaton, Norton, Scott, Tucker, Vince, Wolf, Zachary.
Noms féminins : Aura, Blossom, Celeste, Coral, Edith, Ellen, Faith, Ivy, Jera, Mildred, Nicole, Scarlet, Vienne, Willow, Wren.
Noms de famille : Auvrey, Bellecote, Dunham, Dunmore, Elison, Everlee, Frick, Falken, Galdwinn, Harford, Heridan, Jareth, Laith, Markham, Ormand, Remington, Stanfield, Turner, Tannor, Wilburn.

L'Arlan, nation principalement constituée de marchands et de bourgeois, est une importante principauté commerciale qui rapporte des bénéfices considérables à l'Empire.

La région, au climat agréable toute l'année, possède de grandes zones vertes, de petites collines, des bois denses et de vignobles, sa culture la plus caractéristique et avec laquelle on fait de délicieux vins. Sa partie septentrionale est légèrement plus inhospitalière, avec plusieurs montagnes et marais très peu peuplés.

Nation riche et fortunée, elle se nourrit des importants centres commerciaux que sont ses villes et des marchandises que ces dernières produisent et transportent dans le monde entier. Elle se distingue surtout par le fait qu'elle jouit d'un vaste et prospère commerce maritime, sans aucun doute sa principale source de revenus. Ses ports sont d'ailleurs considérés comme les plus importants de toute la côte Ébréchée, et des milliers de produits exotiques en provenance du Nouveau Continent passent par ici chaque jour en direction des confins de Gaïa.

C'est par tradition une nation sans prince et, à sa place, les sept hommes et femmes les plus riches du territoire gouvernent. Connus sous le nom de Conseil Commercial, ils contrôlent le commerce et l'administration de toutes les villes et ports. Les gens de la région se sentent très à l'aise sous leur mandat, car ils agissent généralement de manière fructueuse pour la principauté.

Aux quatre coins du territoire il y a de grandes cités, la plupart riches et avancées, parmi lesquelles se distingue sa capitale, Karh. Il y a aussi de nombreux bourgs agricoles, spécialisés dans l'approvisionnement en produits de base des grandes villes.

À l'exception d'une importante flotte maritime, l'Arlan ne dispose pas d'une grande armée. En réalité, cela est dû au fait que, pendant des années, le Conseil a toujours dépendu du solide appui des seigneurs de la guerre et de l'absolue sécurité dont ils jouissent avec leur protection. Tout ceci a fait qu'ils considèrent comme inutile et peu rentable d'investir de grandes sommes pour équiper comme il se doit une armée professionnelle. En revanche, ils ont payé d'énormes sommes pour avoir l'un des meilleurs corps de garde du monde, ce qui est reflété par la grande sécurité que l'on respire dans leurs rues.

Actuellement, l'Arlan est un véritable joyau pour l'Empire, car il en tire de gros gains économiques. La principauté et ses gouvernants s'efforcent d'étendre leur contrôle commercial sur les routes maritimes et d'accroître leurs propres richesses. Aujourd'hui plus que jamais, l'Arlan appuie le Sacro-saint Empire, essayant de le renforcer et de lui faire récupérer sa plus grande splendeur. Il aspire à devenir son principal centre commercial mais, surtout, il compte bien conserver l'énorme pouvoir que lui octroie la présence des armées impériales sur son territoire. Ses dirigeants sont inquiets de la formation de l'Alliance Azur et voient avec une certaine crainte comment le Remo, leur ennemi traditionnel, renforce et prépare de grands contingents armés près de la frontière de la Alliance Azur. Ils savent que, si ce n'était le seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman, ils se seraient déjà jetés sur eux.

Culture et société

Les habitants de l'Arlan se caractérisent par un instinct commercial avide qui les pousse à lancer des affaires aussi risquées que fructueuses. La plupart dirigent de bons et prospères négoces qui leur permettent, dans le pire des cas, de mener une vie digne. D'habitude, ils attachent une grande importance à l'argent, car il leur permet de vivre de manière opulente et sans véritables préoccupations. Grâce à la proximité d'Abel, ses habitants jouissent d'un niveau culturel élevé et les écoles sont fréquentes dans leurs grandes villes. D'un autre côté, à cause de leur commerce constant avec d'autres principautés, ils ont une grande ouverture sociale et des voyageurs de toutes origines circulent dans leurs grands ports.

Bien que la noblesse ait un certain pouvoir, la véritable classe prédominante est la bourgeoisie, car ce sont eux qui manient et administrent la quasi totalité des biens du pays. Il y a quelques années que le Conseil Commercial en a fini avec la structure féodale, payant aux rares aristocrates restants des sommes élevées pour leurs terres.

Du fait du récent essor commercial, la principauté a très peu d'indigents, car il est facile dans cette période d'expansion de trouver du travail. Néanmoins, contrairement à ce qui arrive au Gabriel, le déséquilibre économique n'a pas divisé la communauté en deux castes, et les gens ne considèrent pas les plus infortunés comme des rebuts de la société.

Durant ces dernières années, il y a eu depuis les villages une énorme migration de jeunes vers les villes, car ils sont à la recherche de la richesse facile dont ils entendent tant parler les voyageurs, afin de sortir du milieu rural. Si cela continue, cela peut finir par être un problème à long terme à cause du manque de main d'œuvre pour travailler les champs.

Affronter le surnaturel

Le concept du surnaturel pour les gens de l'Arlan est pratiquement identique à celui des habitants d'Abel ; ils ont une certaine tolérance envers des choses apparemment impossibles, du moment que cela ne dépasse pas ce que dicte le sens commun. Malgré tout, n'étant pas aussi habitués à rencontrer des faits inexplicables, la plupart de ses habitants pensent que la magie et les autres pouvoirs mystiques ne sont rien d'autre que des contes sans base crédible.

L'Église, qui détient peu de pouvoir dans la région, a une faible présence dans la principauté, et l'importance de l'Inquisition en est considérablement réduite.



Sylvania
Grafthon
Annan
Shea
Forêt des Murmures
Forêt de l'Oubli
Sölliken
Meyer
Faolan
Keith
Desmont
Hannelone
Vallée Jaune
Forêt du Brouillard
Forêt de Glenda
Sulis
Nairn
Gretma
Cercle de pierres
Forêt Grise
Rievem
Vallée du Lac
Tour des Vents
Icarus
Forêt des Âmes
Belfort
Benken
Fleuve des Vallées
Herne
Galgados
Reston
Forêt Eamon
Cordillère des Vents
Fort Garrison
Ravin de Verdammung
Vallée d'Osyren
Hemingen
Hécate
Château Deniesil
Falsten
Siebenvolken
Anluin
Vallée d'Adalia
Cordillère de Zhoria
Nikoleva
Dalaborn
Pierre Noire
Grottes de Wolfheim
Renroth
Plaines d'Eibron
Shkar
Tzer
Ogara
Sendel
Monts du Maréchal
Bryanta
Forêt de la Lune
Darel
Lac de la Couronne
Bon Repos
Bethar
Pharc de Bronwen
Bosquet de Gwenlynn
Montagnes de Balthus
Ecanus
Prairie Éternelle
Leazhar
Crevasse de l'Épée
Tour de Babel
Ennis
Kalmar
Bhrame
Archange
Londure
Arlan
Abel
Zafir
Renvyl
Dylaen
Lonel
Grandes Plaines
Urim
Karh
Forêt de Lacan
Tharsis
Terres de la Tempête
Eytan
Navan
Gwynn
Sepher
Forêt d'Avalbane
Hod
Marais de Lhenas
Côte d'Alamadir
Aubrey
Iborr
Seifer
Reindhold
Aldon
Champ de Terminus
Doigt de Fer
Reine
Puits des Rejetés
Cratère de Quartz
Col de la Fin
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Le Conseil Commercial

Le Conseil Commercial de l'Arlan, gouvernant suprême de la principauté, se compose des sept personnes les plus riches et les plus influentes du territoire. Ses membres actuels sont :

Le duc Albert Minster (Guerrier Nv 5, ♂) : le duc Albert Minster est l'actuel chef du Conseil et celui qui le représente au Haut Sénat. Il s'agit d'un homme d'un âge avancé qui se caractérise par sa perspicacité aiguisée. La famille Minster est depuis des générations la plus riche et la plus influente de l'Arlan, même si par d'habiles manœuvres, Albert a réussi à accroître encore plus sa fortune et son pouvoir personnel. C'est un vieil ami de Tadeus Van Horsman, et il existe entre eux nombre d'alliances secrètes. Il connaît les intrigues de Soleil Noir et tente de freiner son influence dans la principauté, ce qui lui a fait gagner autant d'ennemis que d'alliés inattendus.

Dame Andrea Rotermaiyer (Touche-à-tout Nv 5, ♀) : connue comme la vieille louve de l'Arlan, Andrea est une féroce femme d'affaires qui a su accroître le pouvoir de sa famille depuis qu'elle en a pris le contrôle. Principale rivale d'Albert Minster pour le poste de chef du Conseil, elle est prête à faire ce qu'il faudra pour accumuler du pouvoir pour ses fils. En plus d'importantes affaires légales, elle contrôle les bas-fonds de l'Arlan et fait secrètement du commerce d'esclaves amenés du Nouveau Continent, qu'elle vend au Kushistan.

Richad Von Burman (Touche-à-tout Nv 3, ♂) : Richad Von Burman est un maître marchand rondouillard qui contrôle la plus grande flotte de navires privée du monde. Il est spécialisé dans le commerce d'épices et autres produits exotiques. Possédant un grand instinct pour les bonnes affaires, il est aveuglé par l'idée de faire de l'Arlan une principauté bien plus riche que le Gabriel, ne serait-ce que par amour propre. Sa seule faiblesse apparente est son attirance pour les belles femmes, pour lesquelles il a plus d'une fois perdu la tête.

Richard Gibson (Touche-à-tout Nv 6, ♂) : c'est un homme froid et calculateur connue pour ses extravagances insolites. Les gens pensent souvent qu'il est complètement fou, jusqu'à ce qu'il surprenne tout le monde avec une idée géniale que personne n'attendait. Commerçant excentrique qui a forgé sa propre fortune à coups de chance et d'ingéniosité, son arrivée au conseil a surpris tout le monde, mais son talent ne fait pas douter un seul instant qu'il mérite ce poste.

Michael Haig (Sorcier Nv 5, ♂) : vieil homme sympathique et débonnaire, il cache bien plus qu'il n'y paraît. C'est le plus grand représentant de Soleil Noir dans la principauté, et il coordonne toutes les opérations directement sous les ordres de la famille Steiner. Jusqu'à présent, il a refusé d'expérimenter avec des entités nécromantiques, essayant de centrer les actions de l'organisation sur ses aspects les moins sombres.

Comtesse Shaila Fernova (Exploratrice Nv 4, ♀) : ayant dix-sept ans seulement, Shaila est la plus jeune des membres du Conseil. Son incroyable fortune familiale, héritée à la mort de ses parents, l'a élevée à une position de pouvoir qu'elle n'est pas sûre de vouloir. Elle aime voyager et, bien qu'elle ne le sache pas, elle a établi une grande amitié personnelle avec l'impératrice, qu'elle a connue sous l'identité d'Anna Never durant l'une de ses traversées maritimes.

Baron Paul Hurley (Paladin Nv 4, ♂) : jeune et idéaliste, le baron Paul Hurley est le représentant de l'une des plus grandes firmes commerciales de l'Arlan. Ayant un comportement impulsif et de grands idéaux, Paul ne possède pas un grand talent pour les affaires à cause de son bon cœur. Il gaspille parfois de grandes quantités de sa fortune personnelle pour aider les plus nécessiteux et il a fondé de nombreux orphelinats et asiles. S'il continue à dépenser l'argent de cette manière, il est possible qu'il se voie bientôt obligé d'abandonner sa position au conseil.

Histoire de l'Arlan

À l'origine, une partie du territoire qui comprend aujourd'hui l'Arlan faisait partie d'Abel. Elle est devenue une principauté indépendante en l'an 284, lorsque Zhorne donna le contrôle de la région au Duc Ernest Bruningham afin qu'il s'occupe de la reconstruire et de la repeupler. Le travail du duc fut excellent, et on lui accorda, à lui et à sa postérité, le titre de princes d'Arlan. Malheureusement, le mandat de la famille Bruningham ne dura que trois générations, car en l'an 327 le dernier membre de la lignée mourut sans descendance. Comme mesure temporaire et dans l'attente de la nomination d'un nouveau souverain, on forma le premier Conseil de nobles, dont le travail dans le territoire fut si habile que l'empereur décida de leur laisser le contrôle plus longtemps. Après quelques temps, le Conseil allait devenir le gouvernement officiel de la principauté.

L'Arlan commença à gagner une importance particulière durant les années de l'occupation du Nouveau Continent, pendant lesquelles de nombreux ports furent construits sur son territoire afin de mieux relier les deux masses continentales. C'est alors que ses habitants profitèrent des infrastructures construites par l'Empire pour consolider la principauté en tant que centre commercial notoire, quoique toujours derrière le Remo, la principale puissance de la côte occidentale à l'époque.

Lorsque le Remo commença à voir sa position de domination commerciale sur le Nouveau Continent menacée, il usa de plusieurs arguties politiques pour déclarer la guerre à l'Arlan à trois reprises, dans le seul but de diminuer le pouvoir économique de son rival. Suivant les normes impériales, les seigneurs de la guerre supervisèrent tous les conflits et, bien que le Remo fût toujours le vainqueur, il ne réussit pas à freiner la vertigineuse floraison commerciale de l'Arlan. Plusieurs décennies plus tard, l'empereur en personne refusa la quatrième déclaration de guerre, donnant à la principauté l'élan dont elle avait besoin pour devenir la plus grande référence économique de la côte occidentale.

L'Arlan appuya l'Empire dans ses jours les plus sombres et il continue de le faire aujourd'hui avec toute sa force économique. Le Conseil Commercial ne cherche que la plus grande stabilité possible pour Abel et considère qu'Elisabeth peut être une magnifique impératrice si on lui en laisse la chance.

Aspects géographiques notables

L'Arlan est une principauté qui ne se distingue pas par sa variété géographique. Sa région orientale a de nombreux points communs avec les grandes prairies d'Abel ; sa terre est fertile et très apte à la culture. Son littoral est délimité par les récifs de la côte Ébréchée, mais il y a en de nombreux points de grandes ouvertures qui permettent aux embarcations d'entrer et de sortir facilement.

Marais de Lhenas : cet infect marécage aux eaux putrides est situé au sud de la principauté et marque une partie de sa frontière avec le Remo. L'endroit est plein de moustiques infectieux capables de transmettre des maladies mortelles et de sables mouvants. Il est donc généralement évité par les visiteurs. Une vieille légende dit que des ruines se trouvent à l'intérieur, où repose une force maléfique. Il y a des siècles, une puissante sorcière qui avait atteint l'immortalité s'enferma elle-même dans les profondeurs de la terre, élevant autour de soi une petite citadelle pour éviter que personne ne vienne jamais la réveiller. Lhenas, car tel était son nom, désire seulement qu'on la laisse en paix dans son sommeil éternel.

Forêt de Lacan : la verte étendue de Lacan est sans aucun doute la plus grande forêt de toute la principauté. Dense et luxuriant, l'endroit bénéficie d'une faune très variée, mais avec très peu d'animaux sauvages. Les habitants de l'Arlan y font fréquemment des coupes, mais en essayant toujours de ne pas exagérer. À l'intérieur des bois, la famille Rotermaiyer a établi un tas d'entrepôts secrets où elle dissimule des marchandises volées et de contrebande. Ces lieux sont bien plus sûrs que les dépôts clandestins des villes, vu que la garde n'a pas juridiction dans ce secteur. Ils ont même été utilisés pour occulter des chargements d'esclaves, dans les cas où des soupçons pesaient sur un navire et où il a fallut les cacher à terre.

Les Grandes Plaines : les vastes prairies centrales de l'Arlan reçoivent le nom de Grandes Plaines, car il s'agit de vastes étendues de végétation fertile. Le territoire est couvert de villages agricoles et d'élevage, trop petits pour figurer sur les cartes, et quelques bois un peu épars. Tout au long des principales routes commerciales sont disséminés quelques postes de garde dont la fonction est de s'assurer que les bandits ne causent pas de gros problèmes aux envois de marchandise.

Monts du Maréchal : situés près de la côte, les monts du Maréchal sont un ensemble de petites élévations rocheuses. Autrefois vieille réserve de chasse pour la noblesse, ces monts continuent d'être habités par quelques animaux sauvages, bien qu'il soit de plus en plus rare qu'ils essaient d'attaquer l'homme.

Crevasse de l'Épée : c'est une énorme fissure qui naît dans la partie la plus élevée des falaises de la côte Ébréchée et qui s'étend sur plusieurs kilomètres à l'intérieur de la principauté. La crevasse, directement reliée à la mer, est remplie d'eau salée et peut être naviguée par des bateaux à faible tirant d'eau. Sa forme étrange, complètement droite et aux parois lisses, a fait spéculer plus d'un occultiste quant à la possibilité qu'elle ait été produite par le déchaînement d'une force surnaturelle au pouvoir immense. Depuis quelques années, Tol Rauko a commencé à s'intéresser au coin, ce qui a également attiré l'attention de Soleil Noir, et ils espèrent que, quoi qui ait été à l'origine de la crevasse, il s'y trouve encore.

Côte d'Alamadir : facile à situer, au sud de Karh, et proche de la frontière avec le Remo, la côte d'Alamadir est un endroit craint de tous les marins qui ont la malchance de naviguer dans les parages durant les dernières semaines de l'été. À cause de l'emplacement particulier de cette enclave géographique, la confluence des courants crée une zone très périlleuse pour la navigation et encore plus en cas de mauvais temps. Les tempêtes proches de la côte sont d'une rare violence et seuls les capitaines les plus expérimentés osent s'approcher lorsque le temps n'est pas au calme. Parfois, plusieurs navires se sont échoués à l'intérieur du golfe, et de nombreux marins ont perdu la vie dans le récif corallien qui s'y trouve. Comme si ce n'était pas suffisant, ce dernier est habité par une étrange espèce nommée roussette du corail, un poisson argenté qui dépasse le mètre cinquante de long. Carnivores et hautement dangereux, ils chassent normalement en solitaire, mais s'ils repèrent une très grande proie, ils produisent un son caractéristique en faisant claquer leur mâchoire pour attirer leurs congénères et partager la nourriture. Les marins appellent ce bruit « la gueule de la mer » et cela provoque la terreur chez la plupart d'entre eux.

Lieux intéressants

Les grands ports commerciaux accaparent la majorité des sites intéressants de la principauté, que ce soit à cause de leur taille considérable ou pour leur commerce varié et les nombreux visiteurs qui les fréquentent.

Londure
(Ville, 32 000 habitants)

Londure est la première cité humaine qui ait été élevée dans la principauté, bien avant que les ports de l'Arlan ne deviennent les centres marchands qu'ils sont à présent. L'endroit, à l'architecture baroque et surchargée, est caractérisé par ses ruelles inextricables et labyrinthiques. Même les gens qui vivent dans cette ville depuis toujours s'y perdent fréquemment ; il n'est pas difficile d'imaginer à quel point cela peut être compliqué pour les étrangers. Londure est très importante pour le commerce de la principauté, car c'est un lieu de passage obligé pour l'envoi de marchandises vers Abel. De nombreux marchands d'Archange, incapables de voyager jusqu'à Karh pour des questions de temps, font leurs achats et passent commande directement ici.



Un capitaine de la garde

Iborr
(Forteresse, 5 000 habitants)

Iborr est une grande forteresse, récemment restaurée, à la frontière méridionale de la principauté, près de l'intersection du Togarini et du Remo. Le bastion, abandonné il y a des siècles une fois la dernière guerre contre le Remo terminée, a été remis au goût du jour et modernisé en un temps record grâce aux fonds investis par le Conseil Commercial. Iborr est la première et, jusqu'à présent, la seule ligne de défense de l'Arlan contre une éventuelle attaque de l'Alliance Azur. Elle abrite actuellement cinq mille soldats du seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman, qui n'a vu aucun inconvénient à mobiliser ses hommes pour renforcer les frontières. On s'attend à ce qu'il envoie sous peu une nouvelle division dans le secteur ; d'ailleurs de nouvelles modifications sont en cours dans la forteresse.

Le seigneur d'Iborr est le gigantesque Fritz Baldwin (Maître d'armes Nv 5, ♂), un homme titanesque de presque deux mètres cinquante de haut qui fait logiquement sursauter quiconque le voit à l'intérieur de sa grande cuirasse et portant sa gigantesque hache à deux mains. Baldwin participa à l'attaque contre le Remo il y a un an et fut brutal. Sa présence dans la forteresse a un caractère clairement dissuasif.

Phare de Bronwen
(Bâtiment, 100 habitants)

On peut voir près des monts du Maréchal les ruines d'une ancienne construction impériale élevée en l'an 332. Il s'agit des restes du premier phare qui montrait le chemin aux navigateurs à travers les récifs de la côte Ébréchée. Le phare s'écroula lors du grand tremblement de terre de 711, et la facilité avec laquelle il tomba fit choisir au Conseil un autre emplacement pour de futurs phares. Une légende de marins dit que, certaines nuits, on peut le voir éclairer la côte pour attirer les navires vers leur perdition. En réalité, les rumeurs ont été répandues par les contrebandiers locaux qui utilisent les immenses grottes se trouvant sous le bâtiment pour décharger leurs marchandises en utilisant des embarcations à faible tirant d'eau. Leurs signaux sont confondus par les marins avec ceux de la légende du phare. Les contrebandiers se sont parfois occupés des curieux d'une manière particulièrement atroce, simplement pour étendre les racontars sur d'éventuels fantômes dans le secteur.

Bhrame
(Ville, 127 000 habitants)

Second port le plus important de l'Arlan, Bhrame est une version réduite de la capitale qui, même s'il n'est pas aussi immensément varié ni voyant que Karh, offre les mêmes services aux commerçants et à leurs embarcations. L'endroit jouit d'une splendide réputation car les incidents et les problèmes sont rares dans ses rues. L'un des gardes de Bhrame, Vincent Remilton (Guerrier acrobate Nv 6, ♂), est devenu exceptionnellement célèbre après être venu à bout à lui seul de tout l'équipage du navire corsaire Châtiment de la Mer, qu'il a utilisé pour attaquer le galion du roi pirate Bloch Yeux-de-Démon. Vincent, fanfaron et coureur de jupons, est considéré comme un véritable héros de la nation, et il attire souvent des combattants qui veulent prouver leur valeur en l'affrontant. Néanmoins, grâce à son habileté et à sa chance diabolique, qui l'a sauvé plus d'une fois de ce qui semblait être une mort assurée, il reste invaincu à cette date.

Bhrame est la ville où Tol Rauko a installé sa base d'opérations dans la principauté, un vaste manoir dans les environs où se réunissent les templiers qui agissent sur le territoire.

Illustration Salvador Espin

Karh

(Métropole, 770 000 habitants)

Karh, la capitale de la principauté, est le plus gros port de toute la côte occidentale du Vieux Continent et aussi la plus grande de ses villes. Construite à l'intérieur du golfe de Bitterwind, la métropole a une structure vraiment inhabituelle puisqu'elle est divisée en deux parties distinctes. La première et la plus grande d'entre elles, appelée la Vieille Ville, est bâtie le long de la zone côtière. La seconde, son noyau principal, est construite sur un énorme îlot de plusieurs kilomètres de rayon qui se trouve au centre du golfe et qui reçoit le nom de Cœur. Pour relier les deux sections, il y a un pont monumental de métal et de pierre décoré de centaines de statues, sans aucun doute la construction la plus caractéristique de la ville.

Occupant près d'un cinquième de la Vieille Ville se trouve le quartier des sept guildes, la principale attraction pour les visiteurs car c'est l'endroit où se concentrent tous les articles commerciaux qui ne proviennent pas d'outremer. Chacun des secteurs est nommé d'après le type de négoce qui s'y est installé au fil des ans et qui appartient à l'une des confréries : Potiers, Armuriers, Constructeurs, Libraires, Orfèvres, Tailleurs et Cuisiniers. Dans le Cœur se fait le commerce de produits d'outremer et se trouve la place du Grand Marché, présidée par le bâtiment du Conseil Commercial.

Les milliers de navires qui visitent Karh utilisent comme embarcadère toute l'étendue de la paroi du golfe, où ils reçoivent un accueil sans pareil et ont accès aux grands entrepôts de la ville. La cité se distingue également par ses gardes, probablement l'un des meilleurs corps du monde, qui s'occupent d'en faire un lieu sûr. Seul un vrai fou oserait les affronter, car on sait qu'ils ont même réussit à venir à bout de groupes de mercenaires sans recevoir une seule blessure.

Karh est directement contrôlée par le Conseil Commercial qui administre les municipalités et impose péages et taxes douanières.

Le Concours des Guildes

Une fois par an, après les festivités des récoltes, une grande foire est célébrée dans la capitale, où se rendent les commerçants et les artisans des principautés voisines, attirés par la perspective de bénéfices rapides. Cette foire est le scénario où les familles du Conseil décident du résultat de nombreuses disputes grâce au Concours des Guildes. Riches bourgeois et nobles de haute lignée exercent leur mécénat sur les artisans les plus prestigieux, qui exposent leurs meilleures œuvres ou inventions afin que le public décide qui sont les vainqueurs. Le prix rapporte un grand prestige, et les mécènes des gagnants obtiennent un énorme poids politique face au Conseil et aux confréries. Le Concours est libre et, théoriquement, n'importe qui peut se présenter. Dans la pratique, si un artisan n'appartient pas à l'une des Guildes de la ville, il est assez rare qu'il parvienne à concourir. Soit il est abordé lors de la sélection des candidats avec une bonne offre pour qu'il se retire, soit son travail est tout simplement ignoré. Inutile de préciser que plus d'une famille fera ce qui est nécessaire pour atteindre cette position privilégiée, et il n'est pas rare qu'aient lieu des accidents, des sabotages ou même que soient commis des enlèvements ou des assassinats. Les vainqueurs de ces trois dernières années ont été les artisans de la famille Rotermaiyer, même si beaucoup affirment qu'il pourrait y avoir eu quelques irrégularités. Cette année, la compétition promet d'être atroce.



L'immense ville commerciale de Karh

Illustration Luis NCT

Dylaen
(Ville, 17 000 habitants)

Si l'on suit la côte au nord-est de Karh, on trouve Dylaen, une petite ville dont la principale activité est la fabrication d'embarcations. Ses chantiers ont une réputation méritée, grâce au savoir-faire de ses travailleurs et artisans, de même qu'à la matière première qu'ils emploient. Bien que leurs navires ne puissent rivaliser avec l'extraordinaire qualité de ceux du Kanon ou de l'Arabal, les gens de Dylaen, dans la ligne de l'esprit commercial de l'Arlan, ont obtenu de grands bénéfices du fait de l'énorme compétitivité de leurs prix. Quiconque recherche un bateau pour une somme raisonnable s'adressera aux arsenaux de la ville. La localité est entourée d'un bois touffu dont profitent les habitants pour obtenir tout le bois nécessaire pour couvrir leurs commandes. En prévision de l'avenir, les dirigeants des chantiers navals consacrent une bonne partie de leur personnel à planter de nouveaux arbres, conscients que leurs descendants pourront un jour en dépendre.

Le seigneur de la ville est son maire Harold Weis (Touche-à-tout Nv 2, ♂), un homme d'affaire qui prévoit d'étendre le pouvoir de Dylaen en soudoyant certaines personnalités de l'Empire, avec l'intention d'obtenir qu'ils lui passent une importante commande afin d'agrandir l'armada d'Abel face à une éventuelle guerre.

Bosquet de Gwenlynn
(Village, 100 habitants)

Située dans la partie supérieure de la principauté, le bosquet se trouve dans une petite vallée sous la protection d'anciens esprits de la nature et des rares habitants des lieux. Un petit groupe d'adeptes de Raphaël vit dans la vallée, qu'ils considèrent comme une enclave sacrée, afin de la protéger sous le voile d'une simple bourgade de chasseurs et de gardes forestiers. Leur chef, le plus sage et le plus vieux d'entre eux, prend le titre de Gaius. La région est riche en ressources naturelles, telles toutes sortes d'herbes médicinales (certaines d'entre elles vraiment curieuses) et une faune variée, principalement herbivore, quoique pas libre de prédateurs inhabituels. Au printemps, il est assez courant qu'ils reçoivent la visite d'herboristes, qui prennent généralement contact avec les gardes forestiers locaux qui s'assurent que l'on ne perturbe pas trop la paix du bosquet. La présence de braconniers n'est pas fréquente, mais nombre de ceux qui entrent sans guide disparaissent à l'intérieur sans qu'on les revoie jamais. Du fait que les familles du Conseil reçoivent tous les ans un chargement de précieuses herbes et épices de la tribu de la vallée, les demandes d'exploitation massive de la part d'autres commerçants sont ignorées, laissant la concession du lieu à ceux qui sont traditionnellement considérés comme ses propriétaires légitimes. Tol Rauko est au courant des rumeurs mais n'a rien obtenu de concluant à ce sujet ; il préfère employer ses ressources dans des endroits plus intéressants.

Sirius

Autres agglomerations : *Kalmar, Ennis, Renvyl, Navan.*

Scénarios

S'agissant d'une importante principauté commerciale, les personnages peuvent facilement être engagés pour assurer le transport d'un chargement ou pour veiller à la sécurité d'un traité mercantile. De plus, si l'on tient compte du grand afflux de produits apportés du Nouveau Continent, il est possible qu'ils se retrouvent, sans le savoir, en train de surveiller un puissant artefact surnaturel.

La jeune esclave : alors que les personnages voyagent près de la forêt de Lacan, une enfant s'approchera d'eux, l'air désespérée, vêtue de simples lambeaux de vêtements. La jeune fille, une vraie beauté à la peau sombre, vient de l'Itzi, où elle a été capturée par un groupe d'esclavagistes et amenée en Arlan à la demande de la famille Rotermayer pour être vendue au Stygia. Bien qu'elle ne comprenne ni ne parle pas un mot de latin, elle tentera de leur expliquer qu'elle a besoin d'aide pour délivrer ses compagnes qui sont enfermées dans un entrepôt à l'intérieur des bois. Elle n'a rien avec quoi les payer mais, dans son désespoir, elle s'offrira elle-même en compensation. Ses ravisseurs se sont rendu compte de sa fuite et ont envoyé un groupe de poursuivants à sa recherche. Même ainsi, inquiets que la nouvelle parvienne à la garde, ils prévoient de brûler l'entrepôt dès que possible pour éviter d'être incriminés, même s'ils doivent le faire avec les prisonnières à l'intérieur.

En plus de tout ça, il existe une complication supplémentaire. La jeune fille qui leur a demandé du secours, dont le véritable nom est Gaika Mzilaki (Touche-à-tout Nv 1, ♀), est la princesse d'une tribu de l'Itzi qui a été offerte en sacrifice à un vieil esprit démoniaque de la pourriture nommé Kuazkelmonde. À cause de la marque d'âme que le démon a posé sur elle dès l'instant où elle est née, la jeune fille dégage une aura surnaturelle qui fait que l'esprit peut la sentir de n'importe où. Il traverse en ce moment l'océan à travers la Veille pour récupérer sa proie convoitée.

Les décès de la pleine lune : le maire de Londure, Sorah Baxter (Touche-à-tout Nv 1, ♂), a un sérieux problème. Son épouse bien-aimée Eléonore a été possédée par l'esprit d'une asagiri (voir le Bestiaire dans le livre de base). Croyant se trouver face à un cas incurable de lycanthropie, il l'enferme dans les sous-sols de son manoir les nuits de pleine lune avec quelques pauvres malheureux, pour qu'elle assouvisse son instinct prédateur. Le maire a engagé un groupe de mercenaires immoraux appelé les Chanteurs pour qu'ils lui fournissent des victimes, qu'ils trouvent généralement parmi les ivrognes et mendiants qui rôdent dans les ruelles tard dans la nuit. Pour éviter les soupçons, les Chanteurs ont récemment été nommés gardes de la ville et patrouillent dans le secteur où ont lieu les mystérieuses disparitions. Eléonore ne se doute pas de son état et Sorah est de plus en plus bouleversé par les atrocités qu'il se voit obligé d'appuyer pour sa femme.

La dernière victime, un jeune homme de seize ans, est le fils d'un vieux bourgeois qui refuse d'accepter la perte de son fils. L'homme, fou de rage, veut le trouver à tout prix ou bien, au cas où il serait déjà trop tard, faire payer les coupables pour leurs actes. Ce désir le mènera à engager un groupe d'enquêteurs, car la garde ne semble rien faire pour résoudre la question. Une autre possibilité intéressante serait qu'une connaissance des personnages, ou même l'un d'eux, ait été enlevée par les Chanteurs.

Vin dangereux : Les produits de plus grande qualité de l'Arlan sont ses vins, et parmi les rouges, certains des meilleurs sont ceux qui proviennent des caves de la famille Gudmunson, dont la production et la distribution est en ce moment à la charge de Simon Gudmunson et de sa promise Christina, résidant tous deux à Karh. Depuis des années, une grande partie de leur récolte était vendue à un capricieux propriétaire terrien du Togarini amateur du vin des

Illustration Wen Yu Li

Gudmunson mais, à cause des récents affrontements avec l'Alliance Azur, le commerce est devenu plus compliqué. Cependant Simon, homme plein de ressources, n'a pas l'intention de renoncer à son meilleur client et dévie les envois à travers d'autres principautés neutres.

Durant les derniers mois, Paul Wedger (Assassin Nv 4, ♂), un producteur de vin de qualité douteuse et voisin de Simon, s'est épris de Christina. Il a essayé de la conquérir sans succès à plusieurs reprises, car elle est amoureuse de son futur mari. Néanmoins, Paul ne renonce pas à son objectif et à l'intention de l'obtenir à n'importe quel prix. C'est en réalité un espion qui travaille pour les Jaegers. Vu qu'il y a peu de temps qu'il est au courant des exportations des Gudmunson au Togarini, il s'est arrangé pour glisser des informations secrètes dans l'envoi de vin et prévoit de vendre ensuite Simon afin d'obtenir son arrestation. Cependant, comme il ne veut pas non plus perdre les informations, il a opté pour menacer d'abord Christina de dénoncer son fiancé pour trahison si elle ne l'abandonne pas. La jeune femme n'a pas l'intention de céder au chantage de Paul, mais elle ne veut pas en parler à Simon, car elle craint qu'il décide d'affronter le maître chanteur et soit dénoncé tout pareil.

Ainsi, Christina pourrait prendre contact avec les personnages pour leur demander de l'aide. Peu importe comment ils s'y prennent, du moment qu'ils évitent d'avoir recours à la violence, car elle déteste ça. La jeune fille espère simplement pourvoir poursuivre tranquillement sa vie, épouser son fiancé et que ce dernier continue son commerce. Elle ne pourra même pas les payer, car elle n'a pas de revenus à part ceux de Simon, elle ne souhaite pas qu'il apprenne quoi que ce soit de ce qui est arrivé ; mais elle pourra les récompenser avec plusieurs caisses de vin de garde qui peuvent être vendues à bon prix. Il est clair que même elle ne comprend pas très bien à quel point Paul est dangereux.

Archétypes génériques de l'Arlan

Voici quelques fiches génériques des habitants les plus communs de l'Arlan. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Bourgeois arlon

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 65/45 ; **PV** 95 ; **IP** Non ; **Att** 60 ; **Esq** 60 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 6 INT : 7 VOL : 7 POU : 7
Compétences : Animaux 40, Commandement 40, Danse 10, Équitation 20, Évaluation 100, Histoire 20, Impassibilité 20, Intimidation 15, Mémorisation 40, Natation 15, Observation 10, Persuasion 80, Science 20, Style 20, Vigilance 30.
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 45.

Commerçant arlon

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 55/50 ; **PV** 85 ; **IP** Non ; **Att** 20 ; **Esq** 20 ; **Armes** Épée courte ; **Dégâts** 45
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 6 INT : 7 VOL : 6 POU : 6
Compétences : Équitation 10, Évaluation 95, Herboristerie 40, Intimidation 10, Mémorisation 70, Natation 10, Observation 10, Persuasion 75, Science 10, Vigilance 40.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 35, RPsy 35.

Garde de l'arlan

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 3
Ini 85/65 ; **PV** 135 ; **IP** Cuir bouilli ; **Att** 115 ; **Esq** 120 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 8 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 6 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 50, Athlétisme 50, Commandement 10, Discrétion 20, Équitation 40, Escalade 20, Habileté manuelle 45, Impassibilité 10, Natation 60, Observation 15, Persuasion 15, Saut 55, Style 40, Vigilance 30.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 40.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Équitation +5, Évaluation +20, Histoire (locale) +10, Natation +10, Navigation +15, Persuasion +20.

Bourgeois / Grande bourgeoisie : Équitation +10, Évaluation +20, Histoire (locale) +10, Natation +10, Navigation +5, Persuasion +20, Style +5.

Tableau 7: Arlan

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-5	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour quelques jours, quelques possessions de peu de valeur ou une arme de petite qualité. 3 PC.
6-70	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage assez complet, une arme ou un produit du Nouveau Continent. 75 PA.
71-100	Bourgeois	Une monture ou une barcasse, des vêtements de rechange variés, des rations de qualité pour plus d'une semaine, du matériel assez complet qui peut comprendre une arme, une armure légère et des produits du Nouveau Continent. 50 PO.
Priv.	*Haute bourgeoisie*	*Un voilier à deux ou trois mâts, quelques montures (y compris des pur-sang), toutes sortes de vêtements de qualité, accès à du matériel varié de n'importe quel endroit du monde et tout type d'arme ou armure. 500 PO.*

KANON

Capitale : Brudge.
Population : 3 100 000 env.
Ethnies principales : asher (82%), aion (10%), vildians (6%), daevar (1%).
Type de gouvernement : monarchie (Principauté Impériale).
Langues : latin.
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Kaniens.
Drapeau : blanc et bleu avec un navire au centre.
Noms masculins : Alesky, Aron, Borys, Celestyn, Dawid, Ferdynand, Gustaw, Ignacy, Iwan, Janek, Kornel, Ludwik, Marek, Miloslaw, Tymon, Witold, Zygfryd.
Noms féminins : Ania, Edyta, Ewa, Hania, Kaja, Lidia, Malwina, Melania, Ola, Patrycja, Seweryna, Sylwia, Urszula, Waleria, Wiola, Zoja.
Noms de famille : Adamski, Aviza, Bielenda, Ceran, Czekaj, Derda, Dubilas, Faron, Harasym, Jaktorowo, Kalak, Nowak, Parzysz, Polek, Rawa, Tokarski, Wyrostek, Zachemski.

Le Kanon est la principauté située le plus au sud de toutes celles qui sont restée intégrées au Sacro-saint empire ; c'est une terre chaude et sujette aux précipitations, aux sols fertiles et à la végétation variée. Le territoire a peu de relief et se caractérise par ses grandes étendues désertiques, ses plaines et ses vastes forêts de hêtres.

Le Kanon maintient une économie forte grâce à ses célèbres arsenaux, où l'on fabrique plus d'une centaine de grands galions par an et d'innombrables navires plus petits. Ses vaisseaux, dont la réputation s'étend sur tout le continent, sont largement reconnus comme les meilleurs du monde. Les Kaniens obtiennent également de grands revenus de l'exportation de poisson et des taxes qu'ils font payer aux embarcations des autres nations pour leur escorte maritime. Le pays est pauvre en ressources minérales et doit importer des métaux d'autres endroits. Il pallie cette carence grâce aux grandes quantités de bois de qualité qu'il extrait de ses forêts.


†Archange
ABEL
Zafir
Sura
†Yirath
Tharsis
†Eytan
FORÊT D'AVALBANE
†Port d'Eburah
CÔTE DES DÉSIRS ARDENTS
†Port d'Eien
CÔTE DES REGRETS
†Île Sans Nom
Arias
Yura
PRESTA
KIRDAN
Hod
Reisz
†Brudge
CORDILLÈRE DE LA CICATRICE
†Aldon
fleuve Calme
FORÊT BLANCHE
†Morín
COL DE LA FIN
†église Saint-Barnabé
ADLIA
FORÊT DE COZAL
LAC VERT
†Alanis
†Ferrant
CHAMPBRÛLÉ
Berke
†Bendeck
†château d'Odessa
KANON
†Kassia
ÎLE DE PALIAS
TERRE DE CENDRES
Khora
Terhel
†Waldermar
†Americh
FORÊT DE SCHAEFER
PRAIRIE DES TUÉS
LAC DE CRISTAL
†Raverna
Korin
†Malakai
Lenard
†Hirsch
PLAINES SAINTES
Ciavolo
†Holzburg
PLAINES DE FUCHS
Turin
Enna
BELLAFONTE
†Grande Université
LUCRECIO
†Elisio
FORÊT DE METZGER
†Du'Lucart
†Krause
CHAÎNES BLANCHES
LÉGENDE
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Le gouvernement du Kanon suit depuis ses origines le modèle traditionnel du Sacro-saint Empire ; tout le territoire est régit par un prince qui exerce les fonctions de monarque suprême, appuyé par un conseil de grands nobles. Milek Vanderveer Janssen est le gouvernant actuel, un homme entre deux âges caractérisé par son comportement méditatif. Cela fait des années qu'il essaye d'accaparer plus de pouvoir personnel, ce qui a provoqué quelques frictions avec l'aristocratie.

Il n'y a pas beaucoup de villes de grande taille et, à part deux énormes ports, tout le territoire intérieur est couvert de granges dispersées ou de petites propriétés consacrées à l'agriculture ou à l'exploitation forestière, qui subviennent aux besoins des noyaux de population.

La principauté dispose d'une armée bien entraînée, mais qui fait pâle figure en comparaison avec sa flotte. Si l'on ajoute ses propres galions à ceux qui se trouvent sous le contrôle du seigneur de la guerre sur ses côtes, c'est presque soixante-dix pour cent des forces navales du Sacro-saint Empire qui sont réunies au Kanon.

L'actuelle fragmentation d'Abel a légèrement affecté la stabilité du territoire, car certains nobles importants ont pensé que, suite à la mort d'Elias Barbados, c'était le moment idéal pour se séparer de l'Empire. La situation aurait facilement pu se transformer en une importante guerre civile si les armées impériales n'avaient agit rapidement dans le pays, unissant leurs forces à celle du prince pour réussir à calmer bientôt les esprits des insurgés sans effusion de sang. Actuellement, ses habitants tentent de poursuivre leur vie normalement, mais beaucoup sentent la tension guerrière que représente le fait d'être à la frontière avec le Togarini et le Bellafonte, où leur puissante armada leur serait d'un piètre secours. De nombreux stratèges pensent que, au cas où la guerre que tous redoutent finissait par se produire, l'étape logique pour l'Alliance serait d'attaquer en premier lieu le Kanon. Bien entendu, les Kaniens ne sont pas très rassurés par cette idée.

Sy´luen, Les Seigneurs de l'Eau

Parmi toutes les merveilleuses sortes d'embarcations construites dans les chantiers du Kanon, on distingue en particulier les Sy´luen, les Seigneurs de l'Eau. Il s'agit de navires extraordinaires qui associent les principes aérodynamiques les plus avancés avec quelques éléments mystiques. Ils peuvent être de presque n'importe quelle taille ou catégorie, mais tous se caractérisent par le bois blanc utilisé dans leur fabrication et les symboles inextricables qui les recouvrent. Un Seigneur de l'Eau est non seulement bien plus rapide qu'un autre navire de sa classe, mais il permet également de manœuvrer et de résister aux assauts de la mer de façon incroyable. Jusqu'à aujourd'hui, aucun d'entre eux n'a coulé pour des causes naturelles.

Les Seigneurs de l'Eau s'inspirent des embarcations ancestrales des Duk´zarists, dont les premiers maîtres charpentiers tentèrent de copier la manufacture. Incapables d'utiliser de manière appropriée le bois de Ghestal, ils employèrent celui qui provenait des forêts sacrées elfiques pour confectionner les Sy´luen, obtenant des résultats surprenants.

Seul un nombre limité de maîtres charpentiers connaît les complexes techniques de fabrication des Sy´luen, et tous sont considérés comme étant d'importance capitale pour la principauté. Le Sacro-saint Empire leur fournit habituellement un corps de protection de chevaliers de l'Ordre du Ciel, s'assurant ainsi que leurs secrets ne tombent pas entre des mains dangereuses.

Normalement, tous les Sy´luen bâtis sont à usage impérial, mais on en a à l'occasion fabriqué sur commande privée, ce qui implique l'investissement de sommes astronomiques. Dans ces cas-là, il est nécessaire d'obtenir une permission impériale ou du prince du Kanon, ce qui est extrêmement rare.

Culture et société

La plupart des habitants du Kanon sont des fermiers et des agriculteurs qui vivent dans de petites communautés rurales ou de grosses fermes indépendantes. Peu habitués à la vie agitée des villes, ce sont généralement des gens calmes qui passent leurs vies en suivant les vieilles coutumes que leurs pères et leurs grands-pères pratiquèrent avant eux. La famille a une grande valeur dans leur société et il est courant que les différents parents se connaissent et s'entraident, même lorsqu'ils se trouvent à des centaines de kilomètres. Ils pensent que l'éducation scolaire n'est rien d'autre qu'une perte de temps, et les parents préfèrent inculquer eux-mêmes à leurs enfants ce qu'ils considèrent comme étant important.

Il est très fréquent que les enfants héritent de la profession de leurs parents. Par conséquent, les occupations sont généralement fermées et il est difficile pour un jeune de sortir du cercle que les siens lui destinent. Le seul service vu avec une certaine fierté dans toutes les familles est de faire partie de la flotte impériale, ce qui devient une échappatoire facile pour ceux qui ne souhaitent pas suivre les pas de leurs ancêtres.

Le Kanon possède une forte présence féodale et presque toutes les familles entretiennent des liens de servitude envers une grande maison noble. La structure rigide des états interdit complètement les mariages entre nobles et roturiers, au risque de perdre tous les titres.

D'habitude, les gens de la côte sont beaucoup plus métropolitains que ceux de la campagne, mais ils continuent malgré tout d'agir d'une manière traditionnelle très semblable au style de ceux de l'intérieur.

Affronter le surnaturel

La mentalité des gens du Kanon est assez fermée vis-à-vis de l'inexplicable. Depuis l'aube de l'Empire, ses habitants ont toujours vu le surnaturel comme une force obscure qu'il faut craindre, car elle n'entraîne que douleur, perversion et mort. La forte présence de l'Église dans la principauté a également favorisé la généralisation de la croyance que toute compétence incompréhensible est une chose démoniaque, et qu'il faut les tuer dans l'œuf afin d'éviter un plus grand mal.

Paradoxalement, les maîtres charpentiers de marine utilisent des formules surnaturelles mineures pour la construction des Sy´luen. L'Église, incapable d'attaquer une tradition si enracinée et importante pour la flotte de l'Empire, a déclaré il y a des siècles que ces pratiques étaient basées sur les bénédictions des saints et des anges.

Si les habitants du Kanon sont témoins d'actes inexplicables, ils n'hésiteront pas à accuser de sorcellerie quiconque les aura effectués, informant scrupuleusement l'Inquisition. Des cas de lynchage ont même parfois eu lieu lorsque l'usage de pouvoirs surnaturels a été violent ou avait un but délictueux.

Histoire du Kanon

Avant la fondation de l'Empire, les terres de la principauté du Kanon étaient une région sauvage où cohabitaient différents groupes ethniques. Durant l'Ère du Chaos, les nations sylvaines tentèrent d'unifier le territoire, mais la présence de centaines de dragons et hauts élémentaires rendit cela virtuellement impossible. Les rares hommes qui habitaient là apprirent à vivre aux côtés de grandes forces surnaturelles, y survivant lorsque c'était possible. Aux temps qui suivirent le Messie, l'insignifiante présence humaine dans le secteur fit qu'aucun des Royaumes Saints ne ressentit l'intérêt d'annexer ces terres, et moins encore sachant quelles forces cela les amènerait à affronter.

La proximité du territoire avec la mer Intérieure fit que l'activation de la machine de Rah eût de terribles conséquences pour les entités qui s'y trouvaient, les détruisant ou, dans le meilleur des cas, les endormant pour des siècles. Cela provoqua une rapide expansion des familles humaines résidant dans la région, qui se virent bientôt renforcées par les réfugiés de la guerre.

Le Kanon devint principauté de l'Empire en 235, un an après que les forces d'Abel avaient fait irruption dans la région. Malheureusement, son prince Jareck Stanislaw fut assassiné par un groupe de sorciers qui tentèrent de prendre le pouvoir en une rapide révolte. Résolu à donner

l'exemple, Zhorne chargea un de ses vieux compagnons de guerre, Kaz Vanderveer Janssen, de la pacification du territoire. Il extermina toute résistance surnaturelle de manière frappante et devint le nouveau prince. Durant les années suivantes, il y eu plusieurs soulèvements de clans familiaux qui, habitués à l'utilisation de forces mystiques, n'admettaient pas l'imposition des doctrines chrétiennes qui interdisaient la magie. Même ainsi, une forte présence de l'Église et le précieux appui d'Abel au développement et à la sécurité du territoire réussirent à ce que la quasi totalité du Kanon abandonne de tels arts.

Pendant le cinquième siècle, les villes côtières commencèrent à connaître un grand fleurissement et, voyant la qualité de leurs embarcations, l'Empire décida d'investir beaucoup d'argent et d'effort pour rénover complètement sa flotte. Cela entraîna l'intégration de milliers de jeunes gens à la marine, faisant ainsi les premiers pas pour former la gigantesque force navale de la principauté.

En 652, et plus tard en 701, elle entra en guerre contre le Lucrecio, même si les deux conflits, dont le Kanon sortit vainqueur, se déroulèrent avec très peu de victimes, suivant les normes impériales et sous le strict arbitrage des seigneurs de la guerre.

La division du Sacro-saint Empire et la mort de l'empereur causèrent temporairement un état de confusion dans la principauté. Certains nobles exigèrent au prince Milek de se séparer d'Abel, mais celui-ci, appuyé par une grande majorité du peuple, préféra rester loyal à la couronne et jurer fidélité à l'impératrice. Même comme ça, un petit nombre de familles nobles importantes conservent de forts liens avec le Togarini et appuient l'Alliance Azur, ce qui accentue encore plus le sentiment de tension face à la possibilité d'une guerre.

Aspects géographiques notables

Le Kanon est un territoire plat, dépourvu dans sa quasi-totalité de montagnes ou de dénivelés importants. La seule chose qui le caractérise vraiment, ce sont ses grandes prairies et forêts dispersées à travers toute la principauté.

Champbrûlé : la région actuellement connue sous le nom de Champbrûlé était il y a peu encore un bois vert et touffu. Malgré sa petite taille, la terre était particulièrement riche et les arbres poussaient hauts et forts, ce qui représentait une grande source de bois de qualité. Malheureusement, il y a moins de cinq ans, la plupart des arbres tombèrent malades et leurs feuilles commencèrent à tomber, tandis que leur tronc pourrissait. Herboristes et botanistes de tout l'Empire accoururent pour essayer de sauver la forêt, mais ils n'obtinrent aucun résultat. Finalement, et pour empêcher que la maladie ne s'étende à la forêt de Cozal, l'armée se vit obligée de provoquer un feu qui embrasa tout.

Depuis lors, la région est connue sous le nom de Champbrûlé et n'est guère qu'une étendue de terre nue et noire, avec quelques vestiges épars d'arbres carbonisés qui sont encore sur pied. Heureusement, la méthode draconienne a été efficace et on a réussi à venir à bout de la maladie, évitant ainsi qu'elle ne s'étende à d'autres bois.

Même ainsi, aussi bien les membres de Samael que l'Ordre de Magus sont extrêmement inquiets, car la forte atmosphère surnaturelle qui recouvrit le bois peu avant qu'il ne pourrisse est un indice clair que la maladie était de caractère mystique, bien que l'on ignore qui ou quoi a pu en être la cause. Les deux organisations ont entamé des recherches indépendantes, craignant que ce qui est arrivé dans la région puisse se développer et causer des problèmes. Quoi qu'il en soit, il existe encore la possibilité que ce qui l'a provoqué se trouve quelque part dans la forêt.

Forêt Blanche : ce petit bois d'arbres albinos, appelés qualdem, est un vieux réduit des rares habitants sylvains qui autrefois habitèrent la région. Il s'agit d'un lieu sacré dédié à la Béryl Raphaël, et tout ce qui pousse à l'intérieur est imbu d'une forte présence lumineuse. Le bois extrait de ces arbres millénaires est celui utilisé pour construire les Sy'luen et il n'est possible d'en couper qu'un nombre limité par an. L'endroit est considéré comme un trésor impérial et il est protégé par un petit détachement de chevaliers de l'Ordre du Ciel.

Lac vert : ce site étrange est l'un des endroits les plus représentatifs du Kanon, un lieu incontournable pour ceux qui veulent profiter d'un beau paysage. Dans ce grand lac pousse une curieuse sorte d'arbre capable de se développer dans les profondeurs aquatiques. Leurs cimes ressortent à plusieurs mètres au-dessus de la surface, s'y reflétant et donnant aux eaux cristallines une superbe teinte verdâtre.

Prairie des Tués : c'est ainsi que se nomme l'étroit territoire qui s'étend au sud-est de la principauté sur la côte de la mer Intérieure, au-delà de la Terre de Cendres. C'est une région de plaines couvertes de fleurs blanches et de douces collines. Il y a sur le littoral quelques villages de pêcheurs, qui se consacrent principalement à la récolte de fruits de mer. Malgré l'apparence paisible et détendue de la région, d'importantes batailles furent autrefois livrées ici, lorsqu'en 652 et en 701 le Kanon entra en guerre avec le Lucrecio. Bien qu'il n'y eût pas autant de morts que sur d'autres théâtres de conflits militaires, le reflet de la Veille fut curieusement affecté. Cela explique que les fleurs albinos sont ici teintées d'une couleur rouge sang. Ceux qui les sentent se trouvent somnolents et, s'ils ne réussissent pas à s'échapper rapidement, ils restent plongés dans un sommeil éternel dont ils ne peuvent se réveiller. La « clé » pour ouvrir la Veille dans la prairie des Tués est de faire couler du sang sur les fleurs, même si cela ne fonctionne pas toujours.

Forêt de Cozal : située dans la région centrale du Kanon, Cozal est la forêt la plus étendue de la principauté, un endroit connu pour ses grands hêtres et sapins. Des centaines d'arbres sont coupés chaque jour pour fournir le précieux bois des scieries. À cause de sa grande taille, il a toujours été impossible de le nettoyer des dangereux animaux sauvages qui habitent à l'intérieur, quoique ceux-ci aient appris à ne pas trop s'approcher de la lisière et se contentent d'attaquer ceux qui s'y enfoncent trop en solitaire.

Dans les profondeurs des bois, il y a de vastes secteurs complètement inondés où il est très difficile de passer. Jusqu'à présent, rares sont ceux qui sont arrivés aussi loin, et personne ne peut affirmer avec certitude ce qu'il peut y avoir au cœur de la grande forêt.



Les profondeurs de la forêt de Cozal

Illustration Rafil Raufl

Terre de Cendres : dans la partie sud-est de la principauté se trouve sa région la plus inhospitalière, une zone aride et rocheuse qui s'étend sur plusieurs kilomètres. Tout le secteur est couvert de fumerolles et la température atteint des températures extrêmes, allant parfois jusqu'à dépasser les cinquante degrés. Certains géologues ont avancé que tout était dû à l'existence de courants de lave souterrains à l'origine de la chaleur et les échappements continuels de gaz. Néanmoins, le secret que cachent les fumeroles est tout autre. Sous terre sommeillent plus d'une centaine de dragons, endormis durant sept cents ans par le pouvoir déchaîné par Rah. Seule une des créatures est éveillée, veillant sur eux et faisant que leurs rêves n'influencent pas le comportement de l'homme : Manah, l'immortelle Wrym de Gaira qui est liée au Shajad Erebus, seigneur des rêves et du surnaturel. Grâce à son pouvoir, elle prend la forme d'une belle femme aux yeux dorés et aux cheveux couleur de cendre, bien qu'elle se transforme également en corbeau lorsqu'elle veut fuir quelqu'un. Elle erre généralement à travers la Terre des Cendres en évitant d'être vue des hommes, sauf quand elle s'ennuie mortellement et souhaite parler un moment avec quelqu'un. Bien entendu, elle ne révèle jamais sa véritable nature. Personne ne sait pourquoi elle reste ici depuis des siècles sans rien faire d'autre que d'observer.

Lieux intéressants

À part ses ports et ses chantiers navals, le Kanon ne possède pas de grandes agglomérations ou villes. Il y a en revanche des centaines de tout petit villages ruraux, de grandes propriétés privées et quelques fermes écartées.

Aldon
(Communauté rurale, 5 000 habitants)

La communauté d'Aldon est un groupe de tout petit villages et granges qui s'étendent au nord-ouest de la principauté. À part quelques bâtiments de pierre, les logements sont de simples fermes en bois peu sophistiquées. Bien que chaque agglomération soit légèrement séparée des autres (parfois même par deux heures de route), toutes possèdent un sentiment d'unité enraciné qui remonte à plusieurs siècles dans le passé. Habituées à travailler coude à coude pendant les années difficiles, les familles qui composent Aldon ont entre elles des dettes importantes dont leurs enfants héritent depuis des générations. La communauté est gouvernée par les barons de Roza : Taid et Olesia (Touche-à-tout Nv 2, ♂ et Guerrière acrobate Nv 3, ♀), que les gens apprécient et acceptent comme d'autres membres de leur communauté.

Bendeck
(Ville, 238 000 habitants)

Les étrangers pensent généralement que Bendeck est la capitale du Kanon, car il s'agit de sa plus grande cité. C'était à l'origine une grande forteresse militaire édifiée durant les années de la construction de l'Empire, autour de laquelle les victimes de la guerre élevèrent leurs maisons. Le centre de la ville est constitué par les quartiers les plus anciens et les plus pauvres, tandis que ceux de la périphérie appartiennent à des bourgeois ou à des familles nobles. La grande majorité des constructions sont faites en pierre, bien qu'il y ait des centaines d'arbres et de parcs dispersés partout. Bendek est le principal centre commercial de la principauté de part sa proximité avec Americh, ce qui suppose un flux incessant de marchandises et d'argent grâce aux produits qui entrent et sortent de la ville du libre commerce.

Elle est aussi particulièrement célèbre pour la cathédrale du Dragon, un énorme sanctuaire où est exhibé le crâne de l'une de ces bêtes grandioses. Ces restes ont été l'objet d'une polémique pendant des années, car aussi bien Tol Rauko qu'un important secteur de l'Église trouvaient cet étalage inadéquat, même s'ils décidèrent finalement de les laisser là suite à l'intervention de l'empereur lui-même.

Le seigneur de Bendek est le baron Brede Kazaria (Touche-à-tout Nv 3, ♂), qui entretient une étroite relation mercantile avec le conseil des commerçants d'Americh.

L'eglise Saint-Barnabe
(Bâtiment, 100 habitants)

Située à faible distance de la côte dans la partie sud de la principauté se trouve l'église Saint-Barnabé. Le bâtiment fut construit il y a deux siècles pour commémorer le lieu où naquit le saint qui lui donne son nom et qui consacra sa vie à aider les enfants défavorisés. L'église, un grand édifice entouré de vastes prairies vertes, leur sert actuellement d'orphelinat. Il y a en ce moment près d'une centaine de petits qui grandissent heureux aux côtés de leurs tuteurs comme dans une grande famille. Saint-Barnabé est dirigé par deux jeunes sœurs et le père Alexias, un homme entre deux âges, affable et tendre, que tout le monde aime.

Alexias, l'ange extermimateur

Le père Alexias (Ombre Nv 11, ♂ Ancien) est en réalité l'un des plus importants et des plus puissants Hauts Inquisiteurs de l'Église, craint même par les siens car il est un tueur né doté de grands pouvoirs et compétences. Vêtu d'une sombre gabardine noire et avec ses Législateurs jumeaux, Umbra et Thanathos, il a apporté la mort à tellement d'entités considérées comme immortelles qu'il a reçu le surnom d'« ange exterminateur ». Son travail l'oblige parfois à s'absenter de Saint-Barnabé durant de longues périodes, mais il revient toujours à l'orphelinat pour s'occuper des enfants qui sont pour lui sa lumière. Le treizième cardinal utilise Alexias uniquement pour des missions spéciales, et la simple mention de son nom provoque la terreur parmi les membres de Samael, de Magus ou de Yehudah. Naturellement, personne à Saint-Bernabé ne connaît son secret, de même que ses ennemis ignorent où l'ange exterminateur passe son temps.

Sombre, cruel et sans pitié envers le surnaturel, et en même temps chaleureux et tendre avec les enfants, il y a seulement quelques mois Alexias s'est retrouvé face au plus grand dilemme moral qu'il eut jamais cru affronter. Après avoir implacablement exécuté un couple de Daimahs, il entendit des pleurs et découvrit la fille de ses deux victimes, d'à peine cinq ans. Voyant la petite fille apeurée le regarder, les yeux vitreux, il sentit ses forces flancher et se vit incapable de la tuer. Sans comprendre lui-même pourquoi, il la recueillit et l'emmena avec lui à Saint-Barnabé, où l'affectueuse enfant s'attacha à lui comme s'il était son père. Alexias craint qu'un jour il ne puisse cacher à ses collègues la présence de la petite fille lorsqu'ils devront lui confier une mission, mais il est en même temps incapable de l'exécuter.

Pour la première fois de sa vie, l'ange exterminateur ne sait vraiment pas quoi faire.

Chateau d'Odessa
(Forteresse, 3 000 habitants)

Il y a quelques mois encore, la forteresse d'Odessa était occupée par les barons de Rasia, un couple de puissants nobles sur lesquels l'Inquisition enquêta autrefois en tant qu'éventuels pratiquants de la sorcellerie. Les barons appartiennent au groupe d'aristocrates qui souhaitèrent la séparation entre le Kanon et l'Empire et envoyèrent même des assassins pour attenter à la vie du prince Mileck et, au milieu du désordre provoqué par sa mort, prendre le contrôle grâce à un traité avec l'Alliance Azur. Après avoir été découverts et leur complot désorganisé, le couple s'enfuit et se trouve dans un endroit inconnu.

Le château en soi est un énorme bastion très bien conservé, avec une demi-douzaine de grandes tours et deux vastes basses-cours. Suite au départ des barons, la forteresse a été occupée par les hommes du seigneur de la guerre, qui a l'intention de l'utiliser comme important bastion de défense. Jusqu'à présent, les chercheurs du petit régiment ont découvert qu'Odessa cache des centaines de complexes corridors et chambres secrètes, dans certaines desquelles on a trouvé des objets et des textes de sombre provenance.

Kassia
(Forteresse, 8 000 habitants)

Forteresse construite par la famille Vanderveer en l'an 653 après la première guerre avec le Lucrecio, cet ancien bastion a prouvé qu'il était d'une importance vitale pour l'Empire à présent que le Kanon se trouve à la frontière avec l'Alliance Azur. C'est un bâtiment avec trois tours et de hautes murailles, situé sur un petit plateau qui lui donne une énorme valeur stratégique. L'endroit, où se trouvaient il y a encore quelques années seulement une centaine de soldats de la principauté, a été renforcé à toute vitesse avec des troupes du Kanon et du seigneur de la guerre.

Kassia se trouve sous les ordres de la commandante Lidia Piryk (Guerrière Nv 5, ♀), une des rares femmes ayant réussi à monter jusqu'à un tel rang dans l'armée impériale. Bien que sa tâche principale soit de surveiller les actions de l'Alliance, elle ne peut s'empêcher de se sentir inquiète en étant aussi près du Lucrecio et de son prince.

Brudge
(Ville, 79 000 habitants)

La capitale du Kanon se voit parfois éclipsée par d'autres villes de grand renom comme Bendeck mais, malgré cela, c'est la cité la plus importante de la principauté. Elle fut bâtie au quatrième siècle en utilisant comme base un petit village de pêcheurs. À cette époque où les premiers navires de l'Empire commençaient à être fabriqués, l'Empire investissait de fortes sommes dans la construction des plus grands chantiers navals de la mer Intérieure. Avec autant d'or en circulation, la ville se développa de façon prospère et le prince y éleva le siège du gouvernement afin de surveiller correctement la création de la nouvelle flotte impériale. Brudge est un énorme bastion de pierre, bois et métal, magnifiquement tracé par les architectes d'Abel. La ville associe les beaux ornements à l'utilité militaire de n'importe quelle cité-forteresse du Dalaborn. Les bâtiments sont généralement assez sobres, mais il y a aussi de nombreux monuments et grands hôtels particuliers. Son port est spectaculaire et jusqu'à plusieurs centaines de galions se sont souvent réunis sur ses quais. Un des lieux les plus représentatifs est le célèbre musée de l'armada, où est conservé toute sorte de matériel de guerre, des simples épées aux navires entiers, utilisé lors de tous les conflits de l'Empire durant les sept derniers siècles.

Plus de la moitié de la population sont des marins de la flotte ou des ouvriers des arsenaux. Il y a également beaucoup de nobles qui vivent en ville, presque toujours installés à des hauts postes de la marine.

Riche en manufacture (particulièrement l'artisanat du bois), Brudge dispose de nombreuses lignes commerciales, bien que ses immenses chantiers soient ce qui rapporte la vraie fortune à ses habitants.

La ville ne possède pas de murailles côté terre, mais compte sur un système de défense maritime sophistiqué appelé « le Pouce de Dieu », qui assure la protection de la flotte tant qu'elle est aux amarres. Il s'agit d'un mécanisme complexe qui s'étend sous la mer et permet de soulever d'énormes arêtes de métal depuis les fonds marins. Le système de contrôle se trouve dans la Tour du Pouce, un bâtiment qui jouit d'une incroyable sécurité. Personne ne sait exactement comment un tel artefact a été construit ni qui l'a fait, mais nombreux sont ceux qui pensent que, loin de le bâtir, les seigneurs de la guerre trouvèrent « le Pouce de Dieu » par pur hasard.

La cité est commandée par le prince Milek Vanderveer Janssen en personne (Guerrier Nv 5, ♂), conque pour son caractère sérieux et sa fidélité à l'Empire.

Autres agglomerations : *Berke, Reisz, Terhel.*

Scénarios

Même si les grandes plaines du Kanon sont généralement un endroit tranquille, il existe toutes sortes d'éléments que les personnages peuvent devoir affronter dans un endroit où la tension guerrière est si évidente. De plus, le Kanon, principauté connue pour ses navires mercenaires, est toujours à la recherche de nouveaux talents pour aider à protéger les embarcations que ceux-ci escortent.

La Vieille Dame : si les personnages se trouvent en route pour les énormes prairies du Kanon et cherchent à se loger, ils rencontreront la petite et tranquille ferme de Roza Telki, une sympathique vieille dame au sourire affable mais un peu pointilleuse. Roza leur offrira un abri gratuit, du moment qu'ils l'aident à effectuer quelques tâches simples comme paiement. Malheureusement, la grand-mère n'est absolument pas ce qu'elle semble. Dernière descendante de la lignée d'une brutale famille de ritualistes malveillants, elle assassine ses hôtes pour dévorer leur chair et prolonger sa vie. Elle est âgée de près de deux siècles et est devenue une reine ghoule, ni vivante ni morte, capable de prendre apparence humaine.

Roza tentera de les droguer en utilisant un puissant somnifère dans le dîner et, si elle réussit, elle les jettera sans armes dans le complexe réseau de tunnels qui parcourent sa ferme et où se trouvent ses rejetons, pour que ceux-ci mangent leur corps et lui laissent seulement les cœurs. Ses « enfants » sont un groupe de ghoules qui connaissent parfaitement le parcours labyrinthique des cavernes.

La commande des barons : les barons de Rasia, Gerick et Gizella (Sorcier mentaliste Nv 5, ♂ et Illusionniste Nv 6, ♀ respectivement), qui se sont vus obligés de s'échapper à toute vitesse du château d'Odessa, accusés de haute trahison, se trouvent actuellement sous la protection de l'Alliance Azur au Bellafonte. Tous deux puissants sorciers partageant un étrange goût pour les expériences surnaturelles, cachent à l'intérieur de leur château quelques artefacts qu'ils ont dû abandonner dans leur fuite précipitée. Évitant d'avoir à donner des explications sur leurs pouvoirs aux nobles de Bellafonte, ils ont décidé d'employer d'autres personnes pour récupérer leurs possessions, quel qu'en soit le coût.

Si les personnages sont en contact avec Soleil Noir, le couple pourrait tenter de les approcher grâce à leur relation avec l'organisation. Il est aussi possible que leur réputation dans certains cercles sombres les précède et que les barons décident d'avoir directement recours à eux.

Les barons leur donneront des informations sur la manière de pénétrer à Odessa en utilisant certains des passages secrets, et sur comment arriver jusqu'aux salons occultes où se trouve le Salaeth Darh, l'« étoile du changement », et les notes qu'ils recherchent tant. Naturellement, ils ne doivent pas se laisser voir par la garnison du château. S'ils suivent les instructions des barons au pied de la lettre, en tentant de s'échapper par la sortie secrète ils libèreront sans le vouloir les terribles expériences des Rasia, humains et animaux magiquement altérés jusqu'à devenir des monstres. Ces êtres bloqueront leur issue, les obligeant à les combattre tout en essayant de s'échapper.

Archétypes génériques du Kanon

Voici quelques fiches génériques des habitants les plus communs du Kanon, qui se distinguent d'autres individus courants de l'Empire. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Maitre charpentier de marine
Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 6
Ini 80/60 ; **PV** 100 ; **IP** Non ; **Att** 50 ; **Esq** 45 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 5 DEX : 8 CON : 5 FOR : 6 PER : 7 INT : 7 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Art 150, Forge (navires) 210, Habileté manuelle 20, Histoire 25, Natation 100, Navigation 15, Observation 30, Occultisme 105, Persuasion 25, Prouesse de force 50, Science 105, Style 35, Vigilance 35.
Résistances : RPhy 55, RMal 55, RPoi 55, RMys 60, RPsy 60.

Capitaine de fregate
Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 70/60 ; **PV** 95 ; **IP** Non ; **Att** 90 ; **Esq** 95 ; **Armes** Sabre ; **Dégâts** 50
AGI : 8 DEX : 8 CON : 6 FOR : 6 PER : 5 INT : 7 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Acrobaties 15, Commandement 45, Escalade 20, Intimidation 15, Mémorisation 20, Natation 40, Navigation 85, Observation 10, Persuasion 25, Style 35, Vigilance 35.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 40, RPsy 40.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Animaux +10, Athlétisme +10, Équitation +10, Herboristerie +10, Natation +15, Navigation +15, Vigilance +10.

Noblesse : Athlétisme +10, Commandement +10, Équitation +10, Histoire (locale) +10, Navigation +20, Persuasion +10, Vigilance +10.

Tableau 8: Kanon

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, des rations pour un jour ou deux, quelques possessions de faible valeur ou une arme de petite qualité. 3 PC.
11-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage ou une arme. 75 PA.
86-100	Noblesse	Un petit voilier, une ou deux montures, une grande quantité de vêtements variés de qualité, d'excellentes rations pour plus d'une semaine, toute sorte de matériel de voyage pouvant comprendre des armes et armures moyennes. 60 PO.

L'Alliance Azur

L'Alliance Azur est actuellement le principal bloc d'opposition au Sacro-saint Empire d'Abel. Elle se compose de trois des anciennes principautés les plus puissantes du monde, économiquement et militairement, qui ont choisi de se proclamer nations indépendantes après la mort de l'empereur précédent. Cependant, contrairement à d'autres pays séparatistes, dont l'objectif principal est de se distancer d'Abel, l'Alliance a apparemment l'intention de prendre le contrôle de l'Empire ou de détruire ce qu'il en reste.

Les territoires qui la constituent sont situés dans la partie sud du Vieux Continent. Ils ont un climat tempéré et une végétation semblable au reste, avec de grandes forêts, de vertes plaines et de nombreuses régions montagneuses.

Durant les sept derniers siècles, l'histoire de ces principautés a été la même que celle de l'Empire, car elles en firent partie dès ses débuts. La seule différence est que, vu qu'elles se trouvaient sous l'influence du seigneur de la guerre du Sud, elles ont toujours été assez unies et ont eu entre elles de bonnes relations.

Désormais complètement séparé d'Abel et de ses lois, chaque membre de l'Alliance conserve son autonomie politique, mais ils forment un front commun d'opposition à l'Empire. Afin de décider ensemble de leurs actions, ils ont constitué un organe qui imite le Haut Sénat et reçoit le nom de Triumvirat, car il se compose des trois gouvernants de chaque État. Parmi eux, Matthew Gaul, ancien seigneur de la guerre et à présent souverain suprême du Togarini, est considéré par le peuple comme le chef. Il s'est lui-même proclamé héritier du véritable esprit d'Abel, et nombreux sont ceux qui considèrent qu'il souhaite constituer son propre Empire. Pour l'instant, le lien qui unit les trois anciennes principautés est fort grâce à leur haine commune, mais fonctionnant depuis quelques mois seulement, il n'a souffert d'aucun problème ou mésentente interne.

Les armées de l'Alliance agissent séparément mais, afin d'obtenir une plus grande efficacité, leurs actions sont coordonnées par les Arbitres d'Azur, d'anciens hauts généraux du seigneur de la guerre. En unissant les considérables légions privées de chaque principauté aux troupes extrêmement puissantes de Gaul lui-même, l'Alliance dispose de la deuxième plus grande armée du monde et, contrairement à Abel, elle peut la regrouper sur un seul front.

Le système légal de l'Alliance n'a guère changé par rapport au fonctionnement traditionnel de l'Empire, mis à part l'annulation de toutes les prérogatives et édits d'Abel, accordant à présent le contrôle suprême au gouvernant de chaque principauté. Dans les affaires militaires, ce sont les tribunaux du Triumvirat eux-mêmes qui ont le dernier mot.

L'Alliance Azur entretient habituellement des relations très diverses avec les différentes principautés. Tout en souhaitant s'emparer de certains territoires pour accroître son pouvoir économique, comme c'est le cas du Kashmir et du Baho, elle a tenté d'établir des contacts amicaux avec des alliés potentiels. Le Gabriel et le Phaïon leur offrent un appui commercial limité car, bien qu'ils essaient de distraire l'attention de l'Empire vers le sud, ils ne souhaitent pas non plus soutenir l'Alliance. Dans le cas du Lucrecio, que l'Alliance a invité à plusieurs reprises à se joindre à elle, elle n'a pas obtenu de réponse, favorable ou négative. Finalement, tentant un rapprochement avec l'Église, le Triumvirat a pleinement reconnu la nomination de L'archevêque suprême Magnus, et a offert un traitement de faveur à l'Inquisition plutôt qu'à Tol Rauko. Naturellement, son opposition la plus directe est envers le Sacro-saint Empire.

La plupart des habitants de l'Alliance considèrent que l'Empire a sombré dans la dépravation la plus totale et que, depuis la fin de la dynastie Giovanni, le trône n'a pas eu d'empereur légitime. Les terribles actes d'Elias sous l'influence d'Eljared se révélèrent néfastes et ils considèrent que sa fille, pour eux simple marionnette de Tadeus Van Horsman et de l'Ordre du Ciel, ne fera qu'apporter une nouvelle ère d'obscurantisme et de chaos. D'ailleurs, le fait qu'Elisabeth n'ait pas lancé l'attaque avec des forces supérieures n'est qu'une preuve supplémentaire de sa faiblesse et de son incapacité à occuper le poste de Sacro-sainte Impératrice. Nombreux sont ceux qui souhaitent revenir à ces anciens temps de prospérité et qui considèrent que, pour que l'Empire renaisse, il faut d'abord détruire tout le mal qui se cache en son sein. Afin d'ouvrir ce qui est pour eux une nouvelle ère, ils ont proclamé le commencement d'un nouveau calendrier et commencent à frapper leur propre monnaie, effaçant la marque d'Abel des anciennes.

Archétypes génériques de l'Alliance Azur

Voici quelques fiches génériques des habitants à la fois les plus remarquables et les plus communs de l'Alliance. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Soldat d'Azur

Classe Guerrier ; **Niveau** 1
Ini 55/25 ; **PV** 110 ; **IP** Cuir bouilli ; **Att** 60 ; **Par** 70 ; **Armes** Glaive ; **Dégâts** 60
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 25(30), Équitation 25, Escalade 10(15), Impassibilité 10, Natation 5(15), Observation 10, Prouesses de force 50, Résistance à la douleur 20, Saut 5(10), Vigilance 20.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Soldat professionnel d'Azur

Classe Guerrier ; **Niveau** 3
Ini 65/40 ; **PV** 140 ; **IP** Mailles ; **Att** 100 ; **Par** 100 ; **Armes** Glaive ; **Dégâts** 65
AGI : 7 DEX : 6 CON : 7 FOR : 8 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 30, Équitation 40, Escalade 5(15), Impassibilité 10, Natation 0(15), Observation 20, Prouesses de force 85, Résistance à la douleur 25, Saut 15, Vigilance 35.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 40.

Officier d'Azur

Classe Paladin ; **Niveau** 4
Ini 70/25 ; **PV** 155 ; **IP** Plaques partielle ; **Att** 110 ; **Par** 110 ; **Armes** Glaive ; **Dégâts** 60
AGI : 7 DEX : 6 CON : 7 FOR : 8 PER : 7 INT : 6 VOL : 7 POU : 8
Compétences : Commandement 130, Équitation 65, Impassibilité 55, Intimidation 45, Observation 20, Persuasion 35, Résistance à la douleur 60, Style 40, Vigilance 50.
Spécial : Module d'armes de chevalier
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 55, RPsy 50.

Les Arbitres d'Azur

Peu de gens dégagent une aura de respect, de vénération et de crainte semblable à celle des Arbitres d'Azur. Ce sont les généraux suprêmes de l'Alliance, qui coordonnent et commandent les actions conjointes de leurs armées. Ils sont actuellement dix, bien que le Triumvirat étudie sérieusement la possibilité d'en nommer trois autres à court terme.

Les premiers arbitres furent créés il y a un peu plus de trois siècles par Renard Osborn, le seigneur de la guerre qui contrôlait les territoires du sud. Ils étaient ses généraux, dont le titre était dû à leur capacité pour arbitrer les guerres et à déclarer vainqueur l'un ou l'autre camp. À présent, avec la création de l'Alliance, la plupart d'entre eux sont restés fidèles à leur supérieur direct, adoptant le rôle d'organisateurs, de stratèges et de maréchaux de camp. Depuis qu'il a été nommé seigneur de la guerre, Matthew Gaul a commencé à réunir des Arbitres toujours plus proches de sa philosophie personnelle.

La véritable identité d'un Arbitre est inconnue car, lorsqu'ils reçoivent le titre, ils se détachent complètement de leur vie antérieure, adoptant un nouveau nom. À partir de ce moment, c'est celui qu'ils utiliseront jusqu'à la fin de leurs jours. De plus, ils cachent leur visage derrière un masque ou un heaume de métal dont ils ne se défont jamais en public. Les heaumes en question, accompagnés d'armures surnaturelles caractéristiques, sont des artefacts ayant la capacité d'altérer la voix de leur utilisateur et de le protéger de tout sortilège ou capacité d'identification ou de localisation.

La plupart sont dotés d'un type spécifique de pouvoir surnaturel qu'ils ne craignent pas d'utiliser afin d'atteindre leurs objectifs et ceux de l'Alliance. Pour l'instant, seuls six des dix agissent ouvertement à l'intérieur des frontières de leur territoire, tandis que l'endroit où se trouvent trois des quatre restants et leur fonction sont inconnus. Le dixième est au Kashmir en train d'organiser la conquête de la principauté.

Généralement, Gaul est toujours accompagné de deux célèbres Arbitres, Kariagne (Virtuose martial Nv 10, ♂) et Aizen (Assassin Nv 10, ♂ D'Anjayni), que l'on appelle habituellement « les Mains de Gaul ».

TOGARINI

Capitale : Kaine.
Population : 7 200 000 env.
Ethnies principales : daevar (76%), vildians (14%), asher (6%), aion (3%).
Type de gouvernement : dictature.
Langues : latin.
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 5.
Dénomination : Togariens.
Drapeau : un drapeau noir séparé en deux horizontalement par une ligne rouge avec une étoile dans la partie inférieure.
Noms masculins : Alaric, Arnold, Berg, Bert, Braun, Carl, Diedrick, Durin, Emil, Franz, Gunther, Heinrich, Herman, Kaiser, Koen, Luther, Roland, Seifer, Werner.
Noms féminins : Adalia, Allison, Analise, Annika, Bertha, Clove, Crescentia, Edda, Emera, Griselda, Ida, Liesel, Mariel, Marlene, Milla, Rae, Walda, Wilhelmina.
Noms de famille : Aachen, Adler, Barth, Berg, Eichel, Esisenberg, Fassbinder, Fiedler, Gloeckner, Hertz, Hirsch, Kalb, Mauser, Nacht, Reinhard, Roth, Sankt, Schneider, Strauss, Weiss.

Le Togarini, fondateur de l'Alliance Azur, est l'une des nations les plus avancées culturellement et militairement de tout Gaïa. Elle est pour beaucoup un clair reflet de la gloire et de la splendeur d'Abel, car elle fut même autrefois appréciée en tant que principauté la plus importante de l'Empire. Ironiquement, elle est devenue aujourd'hui sa plus grande menace.

Terre fertile s'il en est, aux cultures et forêts abondantes, le Togarini est un véritable verger au climat agréable. La plus grande partie du territoire se compose de grandes plaines et prairies, bien qu'il y ait à l'ouest une grande masse montagneuse et des plateaux très au-dessus du niveau de la mer. Très avancée et fortunée, la principauté peut se permettre une grande quantité de chaussés pavées qui relient les principales villes et améliorent considérablement les voies commerciales. Toute la région est remplie de bourgs prospères et de grandes cités, parmi lesquelles se distingue sa capitale, Kaine, une cité-forteresse construite au sommet d'une meseta.

Étant donné qu'il dispose de nombreuses manufactures corporatives, de grandes avancées en infrastructures et d'une riche agriculture, le Togarini jouit d'une grande prospérité économique. De plus, les vins et boissons élaborés dans ses vignes sont reconnus sur tout Gaïa comme étant les meilleurs, et il n'est de grande célébration qui ne profite de ses excellentes récoltes. Néanmoins, la véritable richesse du territoire provient de ses mines d'or, éparpillées le long de sa grande ligne de plateaux.

Suite à la chute d'Elias Barbados, le seigneur de la guerre Matthew Gaul déposa militairement le prince Jestin Thule, se proclamant archonte suprême, un titre de suprématie qui défiait la tradition impériale. Depuis lors, il a exercé un contrôle absolu sur le Togarini, qu'il a déclarée nation au lieu de principauté. Gaul continue d'utiliser le vieux système administratif du prince déchu, de même qu'il a permis aux nobles et membres du haut clergé qui lui ont juré fidélité de conserver leur pouvoir. Il s'est également entouré de ses officiers de plus grande confiance, auxquels il a offert plusieurs titres nobiliaires et les terres de ceux qui s'étaient opposés à lui.

Militairement, Gaul a rattaché ses propres soldats à l'ancienne armée de la principauté, qui était déjà particulièrement imposante, créant ainsi l'un des bras militaires les plus puissants d'aujourd'hui. Il investit en outre d'énormes quantités d'argent dans la recherche et le développement d'armement, afin que ses légions disposent du meilleur équipement que l'on puisse acheter. Si nous ajoutons à tout cela le commandement des énigmatiques mais infaillibles Arbitres, il n'est pas surprenant que bien peu puissent faire face aux forces du Togarini.

En tant que chef officieux de l'Alliance Azur, il entretient actuellement une étroite relation avec le Remo et le Bellafonte, alors que la tension avec l'Empire est de plus en plus forte. Le fait que ses frontières septentrionales touchent Abel ne fait qu'augmenter les possibilités qu'une guerre éclate au moment le plus inattendu, même si aucun des deux camps ne le souhaite car ils ne se sentent pas prêts.

Culture et société

La plupart des habitants du Togarini jouissent d'un niveau culturel semblable à celui d'Abel, mais sans les avantages que lui donne la richesse ethnique que seul possède le cœur de l'Empire. Les gens, qui il y a un peu plus d'un an vivaient encore sans inquiétude, ont commencé à ressentir la tension que représente le nouvel état social dans lequel ils se trouvent. Même s'ils se rendent sans aucun doute compte des énormes progrès qu'ils vont faire, nombreux sont ceux qui craignent de sacrifier peut-être quelque chose de très important lors du processus : une partie de leur liberté. Même ainsi, ils se réconfortent avec l'idée qu'ils sont supérieurs aux autres et qu'ensemble ils bâtiront un nouvel Empire, bien plus fort que ne l'a jamais été Abel.

Tous les hommes du Togarini doivent servir pendant un an dans l'armée, sauf s'ils prouvent qu'ils sont inaptes ou bien paient un considérable tribut de cinq cents écus d'or, chose que seuls les bourgeois ou les nobles les plus riches peuvent se permettre. Les classes sont assez fermées. Depuis toujours, la noblesse, en majorité d'ethnie daevar, a détenu une supériorité absolue sur toutes les autres strates sociales, y compris le clergé, exerçant un contrôle total sur la principauté. Par conséquent, la structure féodale est très enracinée, avec de grandes forteresses indépendantes qui ont à présent et sans exception été unie aux armées de l'Alliance. La bourgeoisie a réussi à obtenir un pouvoir équivalent à celui de la basse noblesse grâce à sa capacité économique élevée, même si on ne lui a jamais permis d'acheter des titres. Jusqu'à présent, les mariages entre différentes classes sont interdits ; non seulement cela est considéré comme inapproprié et désagréable, mais de plus de telles unions n'ont aucune validité formelle et sont immédiatement annulées.



Illustration Wen Ya Li

Togariens d'ethnie daevar

Les grandes villes, très communes au Togarini, sont généralement dirigées par un noble de très haut lignage qui organise et administre ses ressources en tant que seigneur. Plusieurs d'entre eux ont été déposés avec l'arrivée de Gaul au pouvoir, qui les a remplacés par des nobles plus en accord avec lui. De plus, afin de garantir la stabilité dans ce qu'il considère comme une époque de crise, l'archonte suprême a instauré un corps militaire privé appelé les Jaegers qui agit comme police secrète. Sa fonction est d'enquêter et de résoudre tout problème ou menace interne qui pourrait mettre en danger la sécurité du Togarini. L'organisation est contrôlée par l'Arbitre Aizen, l'un des hommes les plus proches de l'archonte.

Le pays est principalement fréquenté par des marchands et des commerçants, mais ses résidants n'apprécient pas particulièrement les étrangers. Actuellement, tout individu extérieur à l'Alliance ou n'étant pas considéré comme un allié potentiel (comme c'est le cas de ceux originaires du Gabriel ou du Phaïon) est regardé avec méfiance. Il est même possible qu'ils puissent être temporairement arrêtés par les Jaegers afin de s'assurer qu'ils ne sont pas des espions d'Abel.

Affronter le surnaturel

Les gens du Togarini éprouvent un véritable rejet envers le surnaturel, car ils considèrent de telles pratiques comme de la sorcellerie et du satanisme. En général, ils affronteront ouvertement quiconque semblerait posséder un pouvoir inexplicable non reconnu par l'Église comme « miracle ». Face à une telle situation, ils n'hésiteront pas à faire appel à l'Inquisition ou aux autorités afin d'accuser tout suspect.

Paradoxalement, l'actuelle politique privée du prince agit de manière très différente. Si les Jaegers soupçonnent que des individus sont doués de capacités surnaturelles, ils les arrêteront pour leur offrir un poste dans leurs rangs. S'ils acceptent, ils recevront une permission limitée d'utiliser leurs pouvoirs, qui seront dès lors considérés comme des dons divins. Même comme ça, ils devront faire attention à ne pas utiliser leurs pouvoirs trop ouvertement, quoique l'organisation se chargera dans la mesure du possible de couvrir leurs actions. Au cas où la réponse serait négative, ils finiront entre les mains de l'Inquisition, où les attend un destin beaucoup moins agréable.

Histoire du Togarini

Le Togarini est l'ancestral « Démon de la Guerre », un nom sans aucun doute mérité pour une terre qui a connu plus de conflits que ce que la mémoire de l'homme peut se rappeler. Historiquement, les prédécesseurs de la principauté faisaient partie de territoires qui furent violemment subjugués par l'empire de Salomon, jusqu'à ce que ce dernier perde son pouvoir. Liée par aucun contrôle, toute la région fut plongée dans l'anarchie, et mille ans durant mort et guerre furent synonymes de ces terres. Numais, Jayans et Daimahs eurent des combats sanglants entre eux et contre toutes sortes de bêtes, sans qu'aucun n'atteigne vraiment une domination claire. La situation empira lorsqu'une forteresse volante des Duk'zarists arriva dans la région, ce qui poussa les Sylvains à se mêler au conflit afin d'éviter que leurs vieux ennemis soient de nouveau présents près de leur Empire. Ce n'est que lorsque apparut l'Ordre de Yehudah, société de puissants sorciers qui frisaient l'immortalité, que le Togarini s'unit sous un seul drapeau. Mais même ainsi ce ne fut pas une époque de paix. Non seulement Yehudah, qui croyait fermement que les mages étaient des êtres supérieurs destinés à gouverner les hommes, engagea de nombreux conflits avec des nations voisines, mais en plus ses dirigeants se disputèrent le pouvoir en de continuelles guerres civiles.

Avec l'arrivée du Messie, l'Ordre et sa magnocratie furent détruits et le Togarini devint une partie des Onze Royaumes Saints. Malheureusement, cela ne représenterait que deux petits siècles de tranquillité, car la Guerre de Dieu se déchaîna avec une intensité particulière dans le royaume. Ces terres furent le théâtre des combats les plus sanglants, et aussi le lieu où les chemins de Zhorne et de certains membres de la Confrérie de Rah se croisèrent.

La guerre terminée, le Togarini était redevenu un lieu d'authentique chaos, où des survivants de toutes les races s'entretuaient, poussés par la haine raciale qui s'était éveillée. En réponse, Zhorne entra dans le territoire avec une énorme force armée en l'an 230, expulsant ou détruisant toute entité non humaine et freinant les pillages. Après avoir ramené un calme apparent dans la région, sous la surveillance de l'un de ses généraux, il partit vers le nord. Mais, comme s'il s'agissait d'un héritage maudit, les choses ne restèrent pas en ordre pendant très longtemps. Un groupe de sorciers s'autoproclamèrent descendants de l'Ordre de Yehudah et prirent le contrôle par la force, lançant une guerre sanglante qui dura presque deux ans. Avec des fronts ouverts de toutes parts, Zhorne revint pour venir finalement à bout des rois sorciers et de tous leurs partisans. Ainsi, le Togarini devint une principauté avec la proclamation de l'Empire, atteignant aussitôt une grande prospérité grâce à la proximité d'Abel et aux grandes ressources naturelles dont il disposait.

Durant les siècles suivants, le pays avança à pas de géant, même si les conflits internes de la haute noblesse furent fréquents. La principauté changea de famille gouvernante à trois reprises, après quelques disputes arbitrées par l'Empire. Par chance, les cent cinquante dernières années s'écoulèrent sans trop de conflits sous le contrôle des Thule, ce qui permit au Togarini de finir de fleurir jusqu'à être l'incroyable puissance d'aujourd'hui. Avec la chute de la lignée Giovanni et la montée d'Elias sur le trône impérial, le jeune et ambitieux Matthew Gaul devint le seigneur de la guerre du Sud et fit de Kaine, la capitale de la principauté, sa résidence. Resté passif face à l'insurrection provoquée par Eljared, et ignorant les ordres d'attaquer le Bellafonte, il profita de la mort de l'empereur et de la période de chaos qui s'ensuivit pour obtenir le contrôle absolu sur le Togarini, le transformant en son propre pays. Après avoir refusé de reconnaître Elisabeth comme son suzerain, il employa une rapide manœuvre militaire pour en finir avec le prince Jestin Thule et tous ses proches. Ensuite, il se proclama archonte du royaume et fonda l'Alliance Azur pour s'opposer à Abel et tout ce qu'il représente maintenant.

Comme beaucoup le craignent, le spectre de la guerre se lève à nouveau en ces terres, et aujourd'hui personne ne peut affirmer si finalement tout se résoudra sans effusions de sang, ou si les flammes et la fumée couvriront de nouveau l'horizon.



ARLAN
ABEL
KANON
TOGARINI
REMO
BELLAFONTE
MER BLANCHE
CORDILLÈRE DE LA CICATRICE
GRANDES PLAINES
TERRES DE LA TEMPÊTE
FORÊT DE LACAN
FORÊT D'AVALBANE
FORÊT BLANCHE
FORÊT DE COZAL
FORÊT DE LIRA
FORÊT MAZGO
FORÊT DE METZGER
MARAIS DE LHENAS
MARAIS VERCELIS
PLATEAU BLANC
PLAINES ÉCARLATES
PLATEAU OUEST
CHAMP DE TERMINUS
CRATÈRE DE QUARTZ
COL DE LA FIN
CHAMPBRÛLÉ
CRATÈRES DE LA STRIE
LAC DE CRISTAL
PLAINES SAINTES
ROCHE D'AZUR
LAGUNES DE MERLE
CHAÎNES BLANCHES
CARRIÈRE DE LAVIN
CÔTE DE LA PERLE
Londure
Renvyl
Dylaen
Karh
Navan
Gwynn
Lonel
Urim
Tharsis
Eytan
Zafir
Sura
Yirath
Port d'Eburah
Sepher
Hod
Reisz
Brudge
Aubrey
Seifer
Reindhold
Aldon
fleuve Calme
Reine
Puits des Rejetés
Doigt de Fer
Hausburz
monastère de l'Illumination Sacrée
château d'Odessa
Berke
Bendeck
Adami
Itzelhaya
Schank
Kaine
Waldermar
Bastel
Caliardo
Wilkend
Ciavolo
Caoria
Allegro
Terravecchia
Uzure
Enna
Holzburg
Elisio
Ascani
Albino
Harma
Dei Filio
Cedonia
Ann
Musevera
Bellio
Port Misrech
Wideann
Port de Ripia
Phare de Lucerna
LÉGENDE
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Aspects géographiques notables

Le Togarini se caractérise par le fait que son territoire est divisé en deux sections assez différentes. Dans sa partie occidentale, il y a de vastes plaines et quelques forêts, tandis qu'à l'est se trouvent des masses montagneuses et des plateaux élevés.

Cordillère de la cicatrice : situées dans le secteur le plus oriental du Togarini, juste à sa frontière avec le Kanon, se dressent les montagnes de la Cicatrice. C'est un lieu inhospitalier, si haut, abrupt et escarpé qu'il en est complètement inhabitable. Généralement, les sommets de la cordillère sont gelés presque toute l'année et, en association avec les tempêtes de neige et l'altitude, les températures de la région atteignent des valeurs extrêmement basses. Les plus grands affluents de l'Eloir, qui traverse le Kanon, y naissent.

Inconnu de tous sauf d'une petite partie de Tol Rauko, sur la cime des montagnes, presque totalement couverte de neige, se trouve l'une des grandes citadelles de guerre flottantes des Duk´zarists. Autrefois abattue par les Sylvains après un sanglant affrontement, la forteresse fut abandonnée, non sans avoir auparavant activé un nombre considérable de défenses surnaturelles pour empêcher des envahisseurs de s'emparer de ses secrets. Bien que les dégâts massifs reçus ne lui permettent plus de s'élever à nouveau, personne ne sait ce qui peut encore se cacher à l'intérieur. Tol Rauko tente de la garder dans le secret le plus absolu, car il soupçonne que si Gaul connaissait son existence, il ne reculerait devant rien pour y entrer, à la recherche de tout type de pouvoir militaire qu'elle pourrait conserver.

Les plaines écarlates : la partie occidentale de la principauté est une grande plaine à la végétation riche. On dit que son nom provient de l'immense quantité de sang versé là dans le passé. En réalité, quand le soleil est sur le point de se coucher, toute la flore prend une belle teinte rougeâtre qui est sans aucun doute la vraie inspiration. Malgré la légende, les plaines sont actuellement splendides et remplies de vie, avec de gros bourgs et quelques villes. Nombre des chemins qui la traversent sont même pavés.

Col de la Fin : le col de la Fin est la plus grande ouverture qui traverse la cordillère de la Cicatrice, reliant le Togarini au Kanon. Il reçoit son nom car il s'agit du chemin que suivirent les armées de Rah en se repliant vers l'intérieur, après leur défaite à Terminus. Autrefois utilisé comme voie commerciale, c'est actuellement un passage vital pour les troupes de la principauté.

Le cratère de quartz : ce lieu étrange, situé dans la partie centrale du plateau Ouest, a durant des siècles nourri l'imagination des gens du Togarini. Il s'agit, comme le dit son nom, d'un cratère d'un kilomètre entièrement cristallisé dont la surface ressemble à un énorme diamant poli. Des arêtes tranchantes pointent de partout, semblables à de hautes colonnes de cristal, lui donnant une apparence non naturelle et fantasmagorique. Le cratère est devenu une sorte de mythe obscur chez les habitants du royaume, et l'Église elle-même l'a déclaré officiellement endroit maudit. La tradition raconte que c'est là que Keith Khaiel Sith, le plus puissant des membres de la Confrérie, trouva sa fin, et que l'environnement n'est rien d'autre que le reflet des conséquences de son pouvoir déchaîné. Que ce soit vrai ou pas, il est sûr que l'endroit provoque un fort malaise, et ceux qui le visitent ne tardent pas à ressentir nausées, inquiétude et froid intense.

À cause du pouvoir mystique démesuré que renferme la région, l'Ordre de Yehudah a effectué diverses expériences dans le cratère, mais elles se sont toujours soldées par des échecs retentissants. Tout ce qu'ils ont réussi à certifier, c'est que l'endroit augmente de manière exponentielle la force des pouvoirs de convocation et d'autres capacités similaires, ainsi que le risque qu'elles échouent lamentablement. Leur dernier essai coûta la vie à quatre de ses membres les plus puissants, dont les corps furent retrouvés en miettes à travers tout le cratère, leurs esprits totalement consumés. Ce qui est réellement arrivé reste un mystère.

Inexplicablement, la région n'a pas de reflet dans la Veille ou, tout du moins, pas un où l'on puisse accéder par un moyen surnaturel connu. Même les Seigneurs des Cauchemars ont été complètement incapables d'y parvenir.

Plateau Ouest : également appelé « les plans d'Emment », le plateau Ouest est le relief qui occupe la plus grande partie de la surface du Togarini. Il s'agit d'une immense élévation qui s'étend dans la région orientale du royaume, où sont bâties de nombreuses villes importantes. Le secteur, bien qu'il ne jouisse pas de la même fertilité que les prairies de l'ouest, possède une riche végétation et quelques forêts. Néanmoins, l'importance fondamentale du plateau est due aux énormes gisements d'or qu'il contient, car ils sont sans aucun doute la plus grande source de ressources économiques du royaume. Il y a par conséquent des dizaines de grandes carrières et mines consacrées à l'extraction du précieux métal.

Si l'on en croit la légende et les études de certains géographes, le plateau ne s'est pas formé de manière naturelle. L'histoire la plus sombre affirme que toute cette gigantesque étendue de terre fut dévastée lors des affrontements entre la Confrérie et les forces combinées de Zhorne et Taumiel Sylvanus.

Les champs de Terminus : c'est le nom que reçoit l'étendue de terrain où fut livrée la plus grande des batailles qu'ait enregistrée l'histoire de l'homme. Si l'on en croit la légende, presque vingt millions de vies furent perdues ici au cours des trois jours que dura le conflit qui allait marquer le début de la fin de la Guerre de Dieu. Plus d'une décennie après, quelques personnes commencèrent à élever des pierres tombales ou à planter des épées sur les sépultures en mémoire des morts, ce qui devint une sorte de rite ou de tradition tant pour les gens d'Abel que pour ceux du Togarini. Lentement mais inexorablement, Terminus finit par devenir le plus grand cimetière du monde. Le soir, avec la lueur rougeâtre du soleil teignant les milliers de tombes ou épées, le spectacle qu'offre l'horizon est assez saisissant.

En tant que plus grand champ de bataille de ces mille dernières années, le reflet de la Veille à Terminus est un lieu chaotique, sombre et turbulent. On dit qu'une infinité de souvenirs et de résonances des morts combattent encore continuellement dans un conflit qui, pour eux, ne s'achèvera jamais. Par chance, tout ceci a une faible répercussion sur le monde réel, car la membrane qui sépare Gaïa de la Veille est très forte grâce aux Cinq Trônes, une série d'obélisques mystiques qui se trouvent à chacun des coins de Terminus, formant un grand pentagramme. On ignore qui ou ce qui les installa.

Lieux intéressants

Le Togarini possède d'énormes villes et des bourgs importants bien que, après avoir vécu tant de conflits au long de son histoire, il conserve également quantité de lieux exceptionnels des temps passés.

Aubrey
(Ville, 26 000 habitants)

Aubrey, située au nord, près de la frontière avec l'Arlan, est la ville la plus ancienne du Togarini. Ses origines remontent à l'époque de splendeur de Salomon, époque durant laquelle elle servit de poste avancé de l'ancien Empire. L'agglomération fut un grand bastion militaire, jusqu'à ce qu'elle tombe en une seule nuit, aussi inexplicablement que le reste de sa civilisation. Plusieurs tribus nomades profitèrent des rares structures qui soient restées sur pied pour la reconstruire et, depuis lors, elle a été l'objet d'innombrables luttes internes pour le pouvoir.

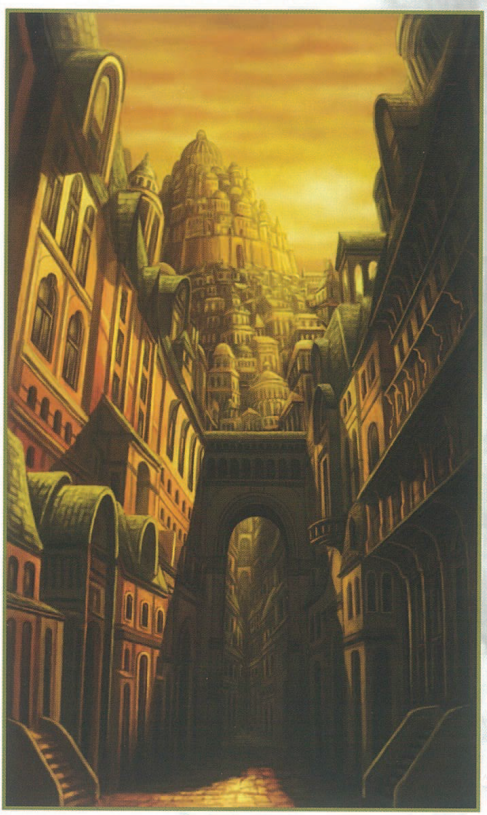
Actuellement, le quartier central d'Aubrey jouit encore d'un certain héritage de ses racines ancestrales de Salomon même si, de manière générale, le reste de la ville est construite dans un style gothique sombre qui laisse peu d'éclairage aux rues, lui donnant une apparence légèrement ténébreuse. Elle dispose d'une bonne sidérurgie et la réputation de ses luxueuses armures ouvragées n'est en rien usurpée. Il y a peu encore, sa principale source de revenus était le commerce avec les villes du nord mais, après la fermeture des frontières avec Abel, l'économie s'est considérablement affaiblie.

Bien qu'elle ne se trouve pas en première ligne et que sa position n'ait pas une grande valeur stratégique, Gaul a transféré d'innombrables troupes dans le secteur et y voyage même fréquemment en personne. À la surprise de tous, il a proclamé la loi martiale tout en investissant de grandes sommes pour améliorer les infrastructures locales. Peu comprennent pourquoi Aubrey est devenu un point si important pour l'ancien seigneur de la guerre : en tant qu'ancien bastion militaire de Salomon, les entrailles de la ville cachent une partie de cette technologie du passé. Pour l'archonte, qui souhaite désespérément posséder les pouvoirs des Loges Perdues, Aubrey est la véritable pièce maîtresse qui peut inverser en sa faveur le douteux équilibre du pouvoir.

Wilkend
(Ville, 8 000 habitants)

Cette ville connaît depuis quelques temps toutes sortes de problèmes qu'elle a réussi à résoudre uniquement grâce à la solide détermination de ses habitants. De la peste à la famine, en passant par plusieurs conflits surnaturels qui réussirent même à faire exploser un quartier tout entier (et que l'Église parvint à grand-peine à camoufler, affirmant que tout avait été provoqué par l'explosion d'un dépôt clandestin de poudre), Wilkend est arrivée à dépasser tous les moments difficiles vers un plus grand progrès.

On la nomme « la cité des armes » car sa principale mission est de produire des armes pour les troupes de la principauté. Si l'on tient compte de la situation actuelle du Togarini, il n'est pas surprenant que ses habitants soient à présent plus occupés que jamais.



Kaine

Les gens d'ici sont connus pour leur précision et la ville possède l'un des meilleurs régiments d'archers de la principauté. Tous les ans, au moment des fêtes estivales, on organise des compétitions d'archerie avec de juteux prix en liquide.

Il y a peu, son gouvernant a été exécuté pour s'être ouvertement opposé à l'archonte Matthew Gaul et, à sa place, se trouve le fraîchement promu baron Alosyus (Paladin Nv 4, ♂), l'un des anciens généraux du seigneur de la guerre. Alosyus est un homme charismatique et affable qui a su se faire accepter du peuple en quelques semaines seulement. Il cache pourtant une personnalité cruelle et impitoyable qui prend plaisir à faire souffrir autrui.

Kaine
(Métropole, 980 000 habitants)

Une opinion répandue veut que Kaine soit la seconde ville la plus importante de tout l'ancien Empire, la seule qui puisse tenter de concurrencer Archange en beauté et grandeur. C'est la capitale de la principauté, dont les origines remontent à l'époque où l'Ordre de Yehudah unifia la région pour la première fois. Après avoir été rasée et reconstruite un nombre infini de fois, elle atteignit avec la création du Sacro-saint Empire la magnificence dont elle jouit de nos jours.

Kaine est construite sur un grand plateau qui lui offre une exceptionnelle défense naturelle contre tout type d'attaque. La partie la plus ancienne et la plus riche de la ville, où résident la noblesse et les bourgeois les plus riches, est séparée du reste par de vastes murailles de pierre. Là s'élèvent des châteaux gothiques et des cathédrales, des rues pleines de magnifiques monuments et même une université. La plus grande de toutes les constructions est la forteresse d'Alarice, actuelle résidence de l'archonte depuis la disparition du prince Jestin Thule. La zone extérieure n'est pas aussi luxueuse, mais les bâtiments n'en restent pas moins imposants et sont caractérisés par les grands arcs de pierre qui les relient les uns aux autres.

Kaine dispose de nombreux modernismes, la plupart d'entre eux adaptés depuis Archange à son propre style. La ville possède un système d'éclairage, d'égouts et des citernes d'eau potable. Elle est si grande qu'elle a même un moyen de transport public pour se déplacer d'un lieu à l'autre, les lignes de wagons : d'énormes voitures tirées par des chevaux qui se déplacent en suivant des rails de métal à travers toute la cité.

Toutes sortes d'organisations et de pouvoirs cachés aux hommes se réunissent à Kaine. Soleil Noir y a une forte présence commerciale en ce qui concerne le marché des objets surnaturels, tandis que l'Ordre de Magnus et celui de Yehudah s'affrontent dans l'ombre. Néanmoins, le véritable noyau du pouvoir dans la ville est détenu par Samael, car c'est non seulement la cité dans laquelle réside le plus grand nombre de membres de la société, mais de plus ses chefs, les mystérieux Anges Déchus, s'y réunissent pour prendre les décisions les plus importantes. Grâce à ses agents et à l'influence qu'ont ceux-ci sur les nobles les plus notables, Samael peut subtilement contrôler presque tout évènement ayant lieu à l'intérieur des murailles. L'apparition actuelle des Jaegers comme force surnaturelle sur le plateau de jeu n'a fait que compliquer le difficile équilibre des pouvoirs dans la cité.

Le seigneur de la ville est l'archonte suprême Matthew Gaul en personne, mais comme il y passe peu de temps, l'Arbitre Raimi (Sorcier Nv 9, ♂) gouverne en l'absence de son seigneur. De plus, chaque quartier est organisé et dirigé par l'une des familles nobles, qui entretiennent presque toujours une grande rivalité.

Reindhold
(Métropole, 123 000 habitants)

Reindhold est une ville relativement jeune, mais en moins de cent ans d'histoire elle est passée de village insignifiant à centre économique essentiel. Ce n'était à l'origine qu'un bourg minier situé près d'une large gorge du plateau Ouest mais, après la découverte d'une immense veine d'or, en moins d'une décennie elle a grandit à une vitesse énorme.

Illustration Raïl Roell

Archonte Suprême Matthew Gaul



Illustration Wen Yu Li

À vingt et un ans seulement, Matthew Gaul fut le seigneur de la guerre le plus jeune de l'histoire, un poste qu'il réussit à atteindre grâce à un talent comparable à sa seule ambition. Il détruisait tout ce qui se dressait en travers de sa route en utilisant toute méthode à sa portée, quoi ou qui que ce fût.

Né dans la pauvreté, il fut continuellement maltraité pendant son enfance, ce qui explique son obsession pour le pouvoir et le besoin de vaincre ses peurs. À neuf ans, il commença à voyager à travers le monde, apprenant et développant son incroyable talent inné. Après être entré à quatorze ans dans l'armée, son ascension fut rapide, jusqu'à devenir l'adjoint personnel de l'Arbitre Impérial Gainum, qu'il assassina quand il en eu l'opportunité afin d'adopter son identité. Ironie du sort, sous le masque de Gainum ses actions furent bien plus efficaces que celles du véritable Arbitre. Lorsque le précédent seigneur de la guerre du sud décéda, son nom était déjà si connu que l'empereur n'eut pas le moindre doute : il s'agissait de la personne adéquate pour le poste. Étant donné que personne ne connaissait la véritable identité de l'Arbitre, Gaul put se faire connaître comme celui qu'il était, non sans auparavant en finir avec quiconque l'avait connu, y compris sa famille.

Son travail en tant que seigneur de la guerre fut remarquable, même si son ambition fit que, quelques années avant l'arrivée d'Eljared, il commençât à étendre subtilement son pouvoir personnel sur les principautés qu'il supervisait. Il resta inactif durant les attaques impériales au sud, et profita des évènements de la Rupture des Cieux pour mettre ses projets en marche, se proclamant archonte suprême du Togarini et fondant l'Alliance.

Actuellement, Matthew Gaul (Mage de bataille Nv 12, ♂ Ancien) est un homme de trente-deux ans. Comme il est habituel chez gens du Togarini, il a la peau sombre et les cheveux blancs. Son apparence personnelle est impressionnante, et il est toujours vêtu de couleurs très foncées et très claires, se faisant remarquer partout où il va.

Il est non seulement doué de compétences de combat inhumaines, mais il possède également de monstrueux pouvoirs magiques. Lorsqu'il découvrit qu'il possédait le Don mystique, il développa ces capacités grâce à une sorcière duk´zarist qu'il avait libérée de l'Inquisition. Il la séduisit et obtint qu'elle lui enseigne tous ses secrets, simplement pour se débarrasser d'elle lorsqu'elle n'eut plus rien à lui apprendre. Bientôt, il rechercha de nouveaux maîtres avec qui perfectionner son art. Après être devenu seigneur de la guerre, il découvrit le pouvoir des Loges Perdues et que le sang de Salomon courait dans ses veines. Lui-même l'ignore, mais il est le dernier descendant de l'ancien empereur Andromalius, lignage qui lui a octroyé l'accès à de telles capacités.

Froid et calculateur, Gaul est l'une des personnes les plus redoutables de Gaïa. Il est doté d'un sinistre charme personnel qui en fait quelqu'un de vraiment fascinant. Ceux qui l'entourent lui vouent une véritable admiration et s'approchent de lui comme les mites d'une flamme. Il est clair pour tout le monde que l'objectif de Gaul est de devenir empereur. Cependant, plus que le titre en soi, Gaul est un homme qui recherche le pouvoir. Il désire dominer toute chose d'une manière absolue et sans égal qui lui permettrait de ne plus jamais craindre rien ni personne. Il ne voit pas son ambition comme quelque chose de mal ; il croit tout simplement qu'il est la personne la plus appropriée pour guider le monde et que le destin lui a mis cela à portée de la main. Bien qu'il soit prudent et prévoyant par nature, il adore entreprendre des actions risquées ; c'est juste qu'affronter ses peurs et les dépasser est ce qui le fait se sentir réellement vivant.

Gaul se demande sérieusement si le meilleur choix à suivre en ce moment ne serait pas d'unifier d'abord la partie sud du continent, mais le Lucrecio lui bloque cette possibilité. Même si ses armées sont très supérieures et qu'il n'aurait guère de mal à soumettre la principauté voisine, l'ancien seigneur de la guerre est loin d'être stupide et il sait qu'on ne peut pas agir à la légère avec Lucanor. D'une certaine manière, il préférerait même affronter Abel ; au moins, contre l'Empire, il sait exactement ce à quoi il fait face. Il ne se sent pas non plus très disposé à accepter le dernier des Giovanni au sein de l'Alliance (en supposant bien entendu qu'il accepte l'invitation du Triumvirat). Bien que cela renforcerait sans aucun doute énormément le soutien du peuple et qu'il gagnerait le meilleur des alliés, il craint que les voix qui réclament le retour de la vieille dynastie impériale constituent un revers important pour ses projets à long terme.

La ville est construite à flanc de plateau et s'appuie sur un grand mur de pierre. À cause des dénivelés continuels, il y a de nombreux escaliers et rues en pente et il est parfois difficile d'aller d'un lieu à l'autre. Elle n'a pas de grandes rues décorées ni de beaux monuments, mais elle dispose d'une grande variété d'architecture moderne grâce à la nouvelle génération d'experts qui ont été engagés pour la bâtir. Les filons se trouvent à un kilomètre seulement de la ville et il est interdit aux personnes sans permis de s'en approcher. La cité dispose de nombreux établissements de jeu où les mineurs peuvent aller dépenser leur paye et passer un bon moment avec les jolies filles qui y travaillent.

Reindhold est encore en expansion, et l'éventualité d'une guerre ne semble absolument pas avoir diminué l'attirance qu'elle exerce sur les gens désireux d'accroître leur fortune en peu de temps. Quiconque cherche du travail peut en trouver facilement ici. La seule chose qui a un peu affecté les esprits est l'augmentation considérable des impôts, ce qui a provoqué un malaise.

La cité est le théâtre d'une lutte pour le pouvoir entre deux hommes influents, le duc Deiter (Touche-à-tout Nv 4, ♂), gouvernant officiel de la région, et le baron Clovis (Explorateur Nv 3, ♂), qui possède la plupart des mines d'or. Deiter contrôle l'armée de la ville, mais doit supporter la supériorité économique du baron, ce qui suscite une grande tension entre deux hommes qui se détestent mutuellement.

La cité abrite une forte présence de Samael et son archonte Athalux Geilth (Ombre Nv 8, ♂ Duk´zarist), un puissant Duk´zarist peu bavard et au comportement froid, vit dans la maison du baron Clovis, à qui il a sauvé la vie il y a plus de dix ans. Athalux est la véritable force qui empêche que le duc Deiter accapare tout le pouvoir et assassine son ami. Il a en secret établi un lien sentimental avec Evely, la fille de Clovis, bien qu'elle soit promise à un noble de la capitale. Tous deux ont projeté à plusieurs reprises de partir ensemble, mais aucun ne veut éluder ses obligations ni trahir le baron.

Waldemar
(Métropole, 212 000 habitants)

Waldemar est une grande ville qui se nourrit du commerce avec le sud. Située dans une grande plaine, elle attire l'attention car son centre est couvert de bâtiments élevés, alors qu'à sa périphérie se trouvent d'innombrables fermes qui la remplissent de tous les produits de première nécessité dont elle peut avoir besoin.

Waldemar est gouvernée par le duc Varick Mauser (Touche-à-tout Nv 3, ♂), que conseillent un grand nombre de nobles importants. En apparence, Varick est l'un des premiers défenseurs de l'archonte Gaul, mais il ressent en secret une profonde aversion envers lui et tout ce qu'il représente. Il appuie une petite rébellion encore inactive, mais il prévoit de prendre contact avec Tadeus Van Horsman afin d'obtenir le soutien de l'Empire. Il préfère pour le moment agir prudemment, car il sait parfaitement que le moindre faux pas signifierait sa chute et celle de ceux qui l'aident. Rosamund Turner (Assassin Nv 6, ♀), la commandante des Jaegers en ville, a des doutes quant à sa fidélité, mais elle n'oserait jamais agir contre le duc sans au moins une preuve concrète.

La métropole possède trois grandes forteresses militaires où s'entraînaient autrefois tant les soldats du seigneur de la guerre que ceux de la principauté elle-même. Les deux forces sont à présent unifiées et les trois académies ont maintenant la même fonction.

Waldemar est célèbre pour ces éminents instructeurs de combat, de même que pour les techniques militaires avancées enseignées. Depuis des années, de nombreux mercenaires viennent ici en quête d'entraînement et d'un patron à servir. Les gens sont habitués aux petites disputes dans les rues, et même parfois à de vrais conflits armés. En réalité, cela fait longtemps que ça leur est égal, car ils pensent que c'est le prix à payer pour la prospérité.

Le Puits des Rejetés
(Bâtiment, sans habitants)

Le Puits est un sombre et contradictoire monument bâtit au centre du champ de Terminus. Il s'agit d'une énorme crevasse dans le sol dont on profita pour y jeter tous les cadavres et les restes des créatures non humaines qui périrent dans la bataille. Ainsi, des ethnies aussi différentes que les Sylvains et les Duk´zarists, ou les géants et les wyrns, finirent gisant côte à côte dans les profondeurs de la terre. Quelques années plus tard, le premier maréchal de Tol Rauko ordonna de construire une monumentale et labyrinthique structure souterraine qui leur servirait de tombe, mais serait aussi un rappel secret du fait que ce n'était pas seulement l'homme qui avait versé son sang ce jour-là. Bien que le mausolée ait mis près d'un siècle à se terminer, l'Église affronta durement le projet, le considérant comme une offense pour tous ceux qui étaient morts. Après bien des péripéties et problèmes avec les évêques, la structure fut scellée et abandonnée.

Depuis l'extérieur, le Puits ressemble à une sorte de Colisée circulaire mais, une fois à l'intérieur, d'énormes escaliers en colimaçon pénètrent dans les entrailles même de la terre. Chaque étage est un système de couloirs complexe et touffu, rempli de milliers de niches et de fosses communes. L'endroit est plein de mécanismes et de systèmes de protection, tant pour que personne ne profane les corps qu'afin que, dans le pire des cas, ceux-ci ne représentent pas un danger pour l'homme. Les sections inférieures furent réservées par Tol Rauko aux personnalités les plus importantes et aux créatures les plus dangereuses, par conséquent les protections y sont bien supérieures.

Seifer
(Forteresse, 15 000 habitants)

Seifer, dont le nom signifie « épée de Dieu », est une immense forteresse située dans la région septentrionale, près de la frontière avec Abel. Sa position est pour le moins inhabituelle, car elle s'élève à l'intérieur d'un volcan éteint depuis plus de mille ans. La base se trouve dans les profondeurs, mais elle est si grande et si haute qu'elle dépasse du cratère. Pour y accéder, il est nécessaire d'entrer par l'un des deux larges passages souterrains, chacun desquels possède trois énormes portes de métal. Le cœur du bastion est une ancestrale construction d´anjayni dont on profita pour élever une forteresse si insolite.

Avant la création de l'Alliance Azur, Seifer appartenait au seigneur de la guerre, et l'endroit ne jouit pas seulement d'une protection naturelle unique, car à l'intérieur se trouve en plus une quantité innombrable de soldats. À cause de sa proximité avec Sepher et la frontière de l'Empire, elle est devenue la principale forteresse de l'Alliance Azur. Par conséquent, tant le Bellafonte que le Remo envoient de nombreux contingents de soldats pour grossir les armées de la citadelle. À plusieurs reprises, les patrouilles de Seifer ont été les actrices de quelques escarmouches avec des troupes impériales provenant de Sepher.

L'Arbitre Balthassar (Guerrier convocateur Nv 10, ♂) dirige et coordonne les armées, bien qu'il effectue également dans les souterrains de nombreuses expériences mystiques afin de créer une petite force d'êtres surnaturels au service de l'Alliance.

Le Monastere de l'Illumination Sacree
(Bâtiment, 200 habitants)

Sous la façade apparente d'un monastère ordinaire, cette abbaye située sur le flan de la cordillère de la Cicatrice est le principal centre de l'Ordre de Yehudah. Plus de la moitié des résidants sont des étudiants et des apprentis de différents niveaux, tandis que les autres sont des maîtres ou des chercheurs indépendants de l'Ordre.

Après avoir assassiné et supplanté les vrais moines il y a plus de cinquante ans, Yehudah remodela nombre des salles du monastère pour qu'elles conviennent à leurs propres besoins. En utilisant de méthodes surnaturelles, ils construisirent d'énormes installations souterraines sur plusieurs niveaux de profondeur, où ils mènent à bien leurs rituels les plus risqués et retiennent les centaines de créatures qu'ils ont amenées dans le monde afin qu'elles les servent. Ils les utilisent aussi comme lieu de réunion pour les Azathoth, qui se servent des chambres étanches des niveaux inférieurs.

Illustration Wen Yu Li

Publiquement, le chef du monastère est l'abbé Nevin Roxis (Illusioniste Nv 4, ♂), mais quand les membres d'Azathoth ne sont pas présents, les installations sont dirigées par le Maître Margulis (Convocateur Nv 7, ♂), qui souhaite devenir l'un des seigneurs de l'Ordre.

AUTRES AGGLOMERATIONS : *Schank, Hausburz, Reine.*

Scénarios

Le calme apparent qui règne au Togarini n'est que le prélude à de grands évènements qui sont sûrement sur le point de se produire. L'actuelle recherche d'armes et d'agents surnaturels de la part de ses dirigeants, en plus de l'histoire guerrière de la principauté, permettent sans aucun doute de grandes possibilités de jeu. Il faut ajouter à cela les intrigues de pouvoir complexes de la noblesse, et l'énorme présence qu'ont sur le territoire des organisations arcanes telles que Samael, l'Ordre de Yehudah ou Soleil Noir.

La librairie cambriolée : il y a quelques jours, la librairie de Soleil Noir qui fait commerce d'artefacts surnaturels à Reindhold a subi une attaque. Malgré ses solides défenses et les équipements de sécurité qui protégeaient les installations, un nombre inconnu d'assaillants a réussi à pénétrer par la force dans les pièces scellées et à voler un curieux objet que, il y a une semaine à peine, un groupe de Chercheurs avait trouvé.

Le responsable du secteur, Albert Schulz, craignant les conséquences de son échec, n'a pas informé ses supérieurs de ce qui est arrivé. Apeuré, il prévoit de trouver une solution de lui-même. Il cherchera donc le soutien de toute personne compétente à qui il puisse avoir recours. Si par hasard les personnages ont l'intention de faire un achat dans sa boutique, ou simplement si Albert réussit d'une manière ou d'une autre à détecter qu'ils possèdent des facultés surnaturelles, il n'hésitera pas une seconde à tenter d'obtenir leur aide. Le problème est que, dans moins de deux semaines, Albert attend l'arrivée d'un expert de l'organisation qui vient analyser les véritables capacités de l'objet.

Le coupable du vol est Sirius Derenme (Convocateur Nv 5, ♂), un membre de l'Ordre de Yehudah qui a agi pour son compte sans en informer ses supérieurs. Afin de couvrir sa piste, il a laissé quelques preuves d'une attaque orchestrée par un Duk´zarist, s'arrangeant pour que tous les indices convergent vers Akalaxis, le frère de l'archonte de Samael dans la ville.

La guerre du vin : les comtes de Lecler et les barons Daserot sont deux familles nobles qui s'affrontent depuis des générations. Pour l'instant, leur rivalité n'a pas provoqué d'effusion de sang, mais plusieurs « batailles » se sont produites dans d'autres domaines. L'un des fronts sur lesquels la lutte est la plus acharnée est la production de vin. Durant les dernières années, les récoltes de Daserot ont largement dépassé celles de Lecler. Malgré tout, le comte de Lecler a réussi à maintenir une certaine renommée pour ses vendanges en mélangeant sa production avec un vin qu'il importe en secret de l'Arlan (curieusement, à la famille Gudmunson, du scénario Vins Dangereux).

Cependant, il est de plus en plus problématique pour les Lecler de poursuivre leur tromperie car, avec la menace de la guerre, le commerce avec l'Empire est devenu véritablement compliqué. L'orgueil et la position du comte l'empêchent de reconnaître qu'il mêle sa récolte à un vin étranger, mais s'il cessait de le faire la très mauvaise qualité de ses vins deviendrait évidente. Pressentant que le délai va expirer et qu'il ne va pas pouvoir continuer à occulter sa situation, il est décidé à gagner la guerre du vin coûte que coûte. Il a pour cela conçu un plan compliqué ; il souhaite engager un groupe de mercenaires pour qu'ils brûlent sa propre récolte, leur donnant comme récompense plusieurs bijoux portant la marque de la famille Daserot. Le machiavélique personnage prévoit de se présenter avec un grand contingent de soldats lorsque les vignes ne pourront plus être sauvées, en arrêtant les personnages et en les accusant de travailler pour les Daserot.

Archétypes génériques du Togarini

Voici quelques fiches génériques des habitants les plus remarquables du Togarini. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

AGENT DES JAEGERS

Classe Assassin ; **Niveau** 3
Ini 85/80 ; **PV** 100 ; **IP** Non ; **Att** 120 ; **Esq** 110; **Armes** Épée courte ; **Dégâts** 45
AGI : 8 DEX : 7 CON : 6 FOR : 6 PER : 8 INT : 5 VOL : 7 POU : 5
Compétences : Acrobaties 20, Athlétisme 20, Camouflage 60, Discrétion 60, Équitation 20, Escalade 15, Impassibilité 55, Intimidation 55, Mémorisation 5, Natation 20, Observation 60, Persuasion 20, Pièges 35, Poisons 35, Résistance à la douleur 25, Saut 10, Vigilance 60.
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 45.

NOBLE TOGARIEN

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 65/60 ; **PV** 100 ; **IP** Non ; **Att** 85 ; **Esq** 70 ; **Armes** Épée courte ; **Dégâts** 45
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 6 INT : 7 VOL : 7 POU : 7
Compétences : Commandement 60, Danse 50, Équitation 45, Évaluation 40, Histoire 40, Intimidation 25, Mémorisation 35, Natation 20, Observation 15, Persuasion 70, Style 50, Vigilance 30.
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 45.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Athlétisme +10, Équitation +10, Escalade +10, Habileté manuelle +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Persuasion +10, Vigilance +10.

Bourgeois : Danse +10, Équitation +10, Évaluation +20, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Persuasion +10, Style +10.

Noblesse / Haute noblesse : Commandement +10, Danse +10, Équitation +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Persuasion +10, Style +10.

TABLEAU 9: TOGARINI

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, une arme ou quelques objets sans valeur. 3 PC.
11-60	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, une armure légère et un sac à dos avec plusieurs objets. 1 PO.
61-90	Bourgeois	Plusieurs vêtements de rechange, de la nourriture et du bon vin pour plus d'une semaine, un cheval, une arme et un petit bijou ou ornement d'or. 15 PO.
91-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange de qualité, de la bonne nourriture et deux bouteilles de vin de garde, deux armes, un cheval et un bijou ou ornement d'or. 120 PO.
Priv.	*Haute noblesse*	*Des vêtements luxueux pour toutes les occasions, plusieurs chevaux y compris un pur-sang ou un cheval de guerre, de la nourriture exquise en abondance, plusieurs armes (l'une pourrait même être +5), une armure du type souhaité, une collection de bijoux et d'ornements en or, une grande vinothèque avec des dizaines de bouteilles du meilleur vin de réserve. 900 PO.*

REMO

Capitale : Albino.
Population : 3 100 000 env.
Ethnies principales : vildian (71%), asher (22%), daevar (4%), aion (2%).
Type de gouvernement : monarchie.
Langues : latin.
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Reman.
Drapeau : un drapeau vert sombre avec un R gothique brillant.
Noms masculins : Alessandro, Antonio, Carlo, Daniele, Davide, Edoardo, Enrico, Ettore, Francesco, Giacomo, Lorenzo, Mario, Paolo, Stefano, Valentino.
Noms féminins : Agata, Alessia, Andrea, Carmela, Chiara, Diana, Giovanna, Lucia, Michele, Rosalia, Sara, Simona, Stefania, Teresa.
Noms de famille : Abbazia, Bellanti, Bianco, Corizzi, D´Agostino, Di Amato, Di Benedetto, Di Blasi, Di Gaetano, Di Luca, Dinolfo, Florio, Geraci, Marciano, Parrino, Pelligrino, Ridulfo, Scacciaferro, Vitale.

Celui qui fut autrefois une colossale puissance économique qui rivalisait commercialement avec le Gabriel et le Phaïon est actuellement plongé dans un état des plus affligeants. Situé au sud de l'actuelle frontière de l'Empire et limitrophe avec la mer Blanche, le Remo n'est plus que l'ombre de ce qu'il a été.

Tout le territoire est couvert de collines et de hauts plateaux, ce qui lui donne une géographie très irrégulière. Il a aussi beaucoup de forêts et de marais. Le climat tend à être froid et il y a des précipitations continuelles durant toute l'année. Quand l'été approche, ses côtes subissent généralement de fortes tempêtes qui, parfois, frappent durement les villes du littoral.

Le Remo fut célèbre pour ses villes grandes et luxueuses, pleines de monuments extravagants et de trésors rapportés du Nouveau Continent. Malheureusement, il ne lui reste même plus ça aujourd'hui, car nombre de ses agglomérations furent détruites par l'Empire pendant le mandat chaotique d'Eljared. Actuellement, le Remo ne possède pas d'infrastructure commerciale ou corporative, non plus qu'une source de revenus claire. La pauvreté se répand partout et les gens recherchent désespérément quelque chose à se mettre sous la dent.

Les raisons du triste état de la principauté sont la décadence et la corruption de ses gouvernants qui, durant les deux derniers siècles, à force d'impôts exorbitants, d'excentricités et de lois stupides, ont perdu peu à peu tout ce qu'ils avaient gagné par le passé. Tout ce qui lui reste aujourd'hui de vraie valeur est une armée nombreuse et bien entraînée qui, si l'on ajoute la passion avec laquelle elle combat et les techniques militaires avancées des Arbitres d'Azur, est devenue l'une des forces les plus redoutables de tout Gaïa. Ils se font appeler les Six Légions à cause de leur structure militaire divisée en six groupes différents.

Le Remo a traditionnellement été régi par un conseil de puissants nobles, avec le prince à leur tête. À présent, Fabian Hess, fils du prince exécuté Maximillian, a accaparé le pouvoir avec le soutien de Gaul et s'est autoproclamé monarque suprême. Au milieu du chaos qui a précédé la retraite des armées impériales de la principauté, il s'est assuré de s'emparer du contrôle absolu sur la nation, soumettant à son commandement toute la haute noblesse survivante.

Aujourd'hui, le Remo est devenu un élément important d'Azur, même si sa dépendance envers l'Alliance est absolue. Le Togarini fournit les fonds pour reconstruire ses villes délabrées et le peu de nourriture qui permet à ses habitants de subsister. Sans cet appui, la principauté s'enfoncerait encore plus dans une situation de pénurie dont elle serait incapable de sortir. Entourés de mort, les gens se trouvent dans un état de dépression qui frise le désespoir et leur haine envers l'Empire, ou plus précisément envers l'Arlan, est la seule chose qui les pousse à aller de l'avant. Incapables de croire à un avenir meilleur, ses armées se préparent aux frontières dans l'attente d'un conflit que, plus que quiconque, ils attendent avec impatience.

Culture et société

La jadis orgueilleuse société de Remo, composée d'aristocrates importants, de grands seigneurs bourgeois et de commerçants d'outremer, a dégénéré jusqu'à sombrer dans la misère absolue. La plupart de ses habitants sont des pauvres qui recherchent désespérément un travail grâce auquel pouvoir avaler un peu de nourriture. La destruction de nombreux logements a créé un certain nombre de nomades sans toit qui errent d'un lieu à l'autre sans savoir quoi faire de leur vie. Où que l'on aille, on ne trouve que les regards tristes de gens qui n'ont guère d'espoir dans l'avenir et travaillent seulement pour pouvoir vivre un jour de plus. Étant donné que le seul métier facile à trouver et bien payé est celui de soldat, ils sont des milliers à s'unir aux Six Légions, que ce soit par besoin ou à cause de la haine qu'ils ressentent envers l'Arlan. Les gens du commun ont un faible niveau culturel et la plupart ne savent ni lire ni écrire. Les écoles, toutes privées, ne sont accessibles qu'à un petit pourcentage de la population.

Les commerçants et les bourgeois ont pratiquement disparu, car peu peuvent se permettre le luxe d'acheter des choses qui ne soient pas des produits de première nécessité. Les seuls qui conservent encore un peu de pouvoir sont les seigneurs féodaux qui tentent comme ils peuvent de reconstruire leurs petits territoires avec l'aide des fonds qu'ils reçoivent de l'Alliance Azur.

Aujourd'hui plus que jamais, l'Église chrétienne et la religion sont en train de prendre une importance immense pour la société du Remo, car elles soulagent l'âme de ses habitants en leur donnant l'espoir que, en abandonnant ce monde, ils pourront trouver un peu plus que la douleur et le désespoir au ciel.

Affronter le surnaturel

Les habitants du Remo ressentent une véritable répulsion envers le surnaturel. Ils haïssent les pouvoirs mystiques et ce qu'ils représentent car, pour la plupart, ils sont synonymes de mort et de malheur. La société, élevée avec des contes et légendes sur des artefacts maudits d'au-delà des mers et les propres ruines sombres dont leur territoire est bondé, a toujours associé l'inexplicable à des forces obscures et maléfiques. Par conséquent, si quelqu'un soupçonne qu'un individu est un sorcier ou qu'il peut posséder des pouvoirs surnaturels d'une quelconque sorte, il l'accusera devant les autorités pertinentes dès que possible.

L'Inquisition est extrêmement puissante au Remo et possède une multitude de tribunaux et d'agents qui guettent dans tous les grands noyaux de population. S'ils reçoivent un avis ou pensent que des forces surnaturelles agissent dans le coin, ce n'est qu'une question d'heures avant que l'un des membres de l'ordre se présente pour juger le cas.

Histoire du Remo

Le Remo, territoire qui avait fait partie des Royaumes Saints, s'est uni à l'Empire en l'an 242 après une série de conflits avec les réfugiés non humains de la guerre qui avaient proclamé leur droit sur ces terres. Depuis ses origines en tant que principauté, il a fait preuve d'une énorme prédisposition envers le marché maritime et le commerce avec de terres du Nouveau Continent comme l'Itzi ou l'Arabal qui n'étaient alors pas encore intégrées à Abel.

Ayant observé l'intérêt et la fascination que la noblesse de tout l'Empire montrait envers les excentricités que ce nouveau monde permettait, le Remo se concentra sur la prise en mains de ce marché profitable. Il devint en moins de deux décennies le plus grand importateur de produits en provenance du Nouveau Continent, les distribuant ensuite vers l'intérieur. Ce furent d'heureuses années de splendeur économique et culturelle, jusqu'à ce que la mauvaise administration et la corruption de ses gouvernants entraînent la principauté vers une lente mais nette décadence, au bénéfice de ses concurrents du nord.

La mauvaise situation sociale et économique poussa la noblesse du Remo à utiliser l'Arlan comme tête de turc, rendant la principauté voisine coupable d'être à l'origine du lamentable panorama du pays grâce à de sombres manipulations politiques. Cela provoqua une aversion croissante envers les gens qui finit par entraîner trois guerres

supervisées par les Arbitres impériaux. Même s'il sortit vainqueur des trois affrontements, le Remo ne réussit qu'à appauvrir sa situation. Furieux, les seigneurs de la principauté tentèrent de déclarer une quatrième guerre de plus grande envergure, mais on leur en refusa la permission. Cela entraîna la principauté vers une période de calamités et de pauvreté, faisant d'elle une triste ombre de sa gloire passée.

Ayant ignoré les évènements qui provoquèrent la chute de la lignée Giovanni et avec l'ascension d'Elias sur le trône, les choses semblèrent être sur le point de s'améliorer. Le nouvel empereur se rendit compte de la pénible situation des habitants du Remo et il lança une série d'aides économiques destinées à renforcer le marché intérieur avec la supervision du prince Maximillian Hess, un gouvernant juste qui semblait capable de changer les choses en mieux. Néanmoins, un terrible revirement eu lieu avec l'arrivée d'Eljared au pouvoir, car l'empereur retira son soutien à la principauté au moment le plus critique. Irrité, le prince Maximillian déclara publiquement que l'archevêque suprême n'était qu'une sorcière qui avait soumis Elias avec ses sortilèges. La réponse ne se fit pas attendre, sous forme d'attaque impériale qui rasa presque totalement le pays. Villes et cultures furent dévastées lors d'une rapide et imparable action, plongeant le Remo dans un état de désespoir tel qu'il n'en avait jamais souffert auparavant.

Le jeune Fabian Hess, qui avait à peine dix-sept ans, hérita du titre de son père, mais guère plus. Son peuple mourait de faim et il n'y avait rien qu'il pouvait faire pour le sauver. C'est alors que le seigneur de la guerre Matthew Gaul allait lui offrir son soutien en échange de son intégration à l'Alliance Azur, ce que Hess accepta de très bonne grâce. À présent, tandis que ses frontières se préparent à une éventuelle guerre contre l'Empire, ses gens luttent pour réussir à survivre tout en entamant la longue reconstruction de leurs terres.

Aspects géographiques notables

La majeure partie du territoire du Remo se trouve sur un immense plateau à environ deux cents mètres au-dessus du niveau de la mer. Malgré l'altitude, c'est une terre fertile et pleine de végétation, où forêts et lacs sont fréquents. Dans sa partie nord, près de la frontière avec l'Arlan, s'étend une grande région marécageuse d'accès difficile.

Plateau Blanc : le nom de ce plateau qui s'étend sur toute la principauté provient d'un mythe qui veut que, il y a plus de deux mille ans, la région se soit trouvée submergée sous la mer Blanche et ait été amenée à la surface par la science perdue de Salomon. Cette légende est basée sur les coquillages et fossiles marins que l'on peut trouver sur tout le territoire. Vrai ou pas, tout ce que l'on sait avec une absolue certitude c'est qu'autrefois de nombreuses créatures non humaines y habitèrent, car l'on conserve de nombreuses ruines de types très divers.

Forêt Mazgo : la Mazgo est une vaste forêt de chênes et de bouleaux située dans la partie méridionale du Remo. Elle est célèbre pour contenir un grand nombre de plantes rares et, parfois, des herboristes et des médecins d'autres nations y voyagent en quête d'ingrédients pour leurs onguents curatifs. Un grand nombre de réfugiés se sont déplacés vers la région de Mazgo car, n'ayant pas été affectée par l'attaque impériale, ils peuvent survivre en chassant et en se nourrissant des plantes locales. Leur plus gros problème est les fauves des bois, qui ont vu dans les nouveaux venus une nouvelle proie à ajouter à leur menu quotidien.

Les cratères de la strie : le haut plateau Blanc a de profonds cratères et crevasses dans sa section orientale qui s'étendent sur des kilomètres, formant des passages labyrinthiques. L'intérieur des ouvertures est une zone complètement morte, sans animaux ni plantes. L'eau stagnante des cratères est rouge et mortellement empoisonnée, lui donnant une apparence macabre ; les gens pensent qu'elle est maudite. Cependant, sa coloration et sa toxicité sont simplement dues aux grands filons de fer qui se trouve au fond. Il y a également une multitude de grottes, dont certaines conduisent à une petite citadelle d´anjayni presque détruite.

Côte de la Perle : la vaste région côtière qui s'étend sous le cap d'Albino est célèbre pour avoir été autrefois une région de bancs de sable pleine de perles. Malheureusement, il y a plus d'un siècle qu'il n'y en a plus. Aujourd'hui, les gens évitent l'endroit car les navires ne peuvent approcher le littoral et les tempêtes estivales sont extrêmement fortes, capable même d'arracher les arbres et de détruire les maisons. Parfois, lorsque les orages sont à leur paroxysme, un vortex vers la Veille se forme, capable d'engloutir des embarcations entières.

Marais Vercelis : la région de Vercelis est un grand marais à la végétation épaisse dans la partie nord-est du Remo. Il possède une énorme quantité de faune et d'espèces autochtones, dont certaines furent apportées il y a des siècles des terres tropicales d'Itzi. C'est le résultat d'un projet commercial raté qui comptait faire de Vercelis un lieu d'élevage d'animaux rares, pour ensuite les vendre comme curiosités et animaux de compagnie pour les nobles. Beaucoup moururent, incapables de s'adapter au nouvel écosystème, tandis que d'autres réussirent à s'acclimater très rapidement. Malheureusement, l'équilibre du marécage s'est vu gravement altéré, devenant un endroit dangereux à cause de la très grande quantité de crocodiles et autres reptiles prédateurs. Certains d'entre eux ont grandi jusqu'à atteindre une taille disproportionnée (parfois même jusqu'à dix fois leurs dimensions originales) et attaquent quiconque les approche. Le mystère qui se cache derrière cet accroissement inhabituel est que, sous le marais, somnole le dragon ancestral Arukanah qui, avec ses rêves, influence inconsciemment les reptiles, leur octroyant des pouvoirs.

Forêt de Lira : il y a à peine plus d'un an, la Lira était la plus grande forêt de la principauté, jusqu'à ce que les armées de l'Empire y mettent le feu, suivant les ordres d'Eljared. Cela provoqua la fin de milliers d'animaux et de près de cinq cents personnes qui peuplaient le village de Remien. À présent, après que tant d'êtres vivants sont morts calcinés, ce qui était un bel endroit dans la Veille est devenu un lieu de douleur et de flammes. Le reflet des bois brûle encore et de spectrales silhouettes d'obscurité et de feu voyagent d'un endroit à l'autre en essayant de mettre le feu à quiconque passe à leur portée. Apparemment, allumer un feu à l'intérieur peut provoquer une fragilisation de la membrane qui sépare les deux mondes. Bien que cela ne soit pas suffisant pour que quelque chose de physique puisse sortir de la Veille, il est possible que des individus qui rêvent près d'un grand foyer soient avalés par cet enfer de nuit éternel et de flammes.

Lieux intéressants

Bien que ses principales villes aient été brûlées ou rasées, ce qui en reste est source de conflits et de problèmes. Le Remo conserve également une immense quantité de ruines d'époques révolues, la plupart d'entre elles ayant appartenu à des civilisations non humaines.

Bastel

(Ruine, sans habitants connus)

Par son étendue, Bastel est le plus grand ensemble de ruines non humaines du Remo. Il s'agit des restes de ce qui devait apparemment être autrefois une grande ville, dont il ne subsiste à présent que quelques murs et colonnes éparpillées sur plusieurs kilomètres. Parmi les décombres semblent se trouver des vestiges de temples érigés tant aux Béryls qu'aux Sahjads, de même qu'à des entités d'origine inconnue. Bien qu'il soit peu probable qu'il reste quoi que ce soit de valeur, Tol Rauko a scellé plusieurs secteurs et, de temps à autre, s'assure encore que tout reste tranquille.

Cependant, même l'ordre des templiers ignore que Bastel est une grande prison pour créatures surnaturelles qui y furent enfermées pour divers crimes durant le reste de leur existence. Leurs cellules, où les prisonniers sont enfermés depuis plus de mille ans, restent intactes dans les entrailles de la terre. Les gardiens des lieux sont de gigantesques serpents noirs qui se déplacent de manière régulière dans les profondeurs souterraines et qui, après un cycle d'années déterminé, sortent s'alimenter à la surface.

Albino

(Métropole, 368 000 habitants)

Celle qui fut la seconde ville la plus notable de Remo est devenue la nouvelle capitale, n'ayant pas été la cible des attaques impériales. La métropole se trouve précisément sur le cap qui porte le même nom qu'elle, un site idéal pour le commerce et le transport maritime. Bien que cela fasse des années qu'elle ne jouit pas d'une bonne économie ni d'un solide marché, le flux d'argent que le Togarini est en train d'investir dans le Remo se concentre dans une large mesure sur le renforcement de la ville, ce qui l'a fait ressurgir en moins d'un an. De nombreuses forges d'armes sont en création, ainsi que des arsenaux pour reconstruire son ancienne marine et d'autres infrastructures.

Albino est bâtie sur un schéma traditionnel ; au centre de la cité se trouvent les quartiers les plus riches, appartenant à des nobles et à des grands bourgeois, tandis que la zone périphérique est habitée par les gens ayant une faible capacité économique. La ville a d'énormes églises, de luxueux passages et de beaux monuments mais, du fait de la mauvaise situation de ces dernières années, tous sont négligés, sales et mal conservés. Ses détails extravagants en provenance du Nouveau Continent attirent la tension, comme les constructions dans le style de l'Itzi ou des hauts aqueducs du Daphné. La partie la mieux conservée est son immense port et les entrepôts qui s'y trouvent, car c'est la première chose à avoir été reconstruite.

La cité est actuellement surpeuplée, bien plus que ce qu'elle est capable de supporter. La raison est que des centaines de milliers de réfugiés s'en sont rapprochés, après avoir entendu dire qu'elle se trouve en expansion grâce à l'Alliance. Il existe par conséquent des quartiers où se propagent des débuts d'épidémies et, vu que la nourriture continue à manquer, il y a également des famines. Un grand nombre de gens ont décidé de s'engager dans les Six Légions, car c'est une façon sûre d'obtenir des aliments et un peu d'argent pour leurs familles. Cela donne à Albino un certain côté militariste, car le nombre de soldats qu'il y a dans les rues est très supérieur à celui de presque n'importe quelle autre ville.

Le dirigeant d'Albino est le duc Donato Encino (Touche-à-tout Nv 4, ♂), qui s'est vu dans l'obligation de céder son château au prince Hess pour qu'il en fasse la résidence officielle du gouvernant suprême. Donato est très occupé par la reconstruction, car c'est sur lui que retombe le poids de l'administration d'une grande partie de la richesse en provenance du Togarini. Pour l'instant, craignant la supervision des Arbitres d'Azur, il effectue très bien son travail, bien qu'il prévoie de dévier une partie des fonds vers ses coffres personnels dès que cela lui sera possible. Quant au jeune prince Fabian Hess (Paladin noir Nv 5, ♂), il passe peu de temps en ville, car il voyage d'un lieu à l'autre en s'efforçant autant qu'il le peut de rebâtir son pays et transformer son armée, déjà puissante en soi, en une machine militaire imparable.

Caliardo

(Métropole en ruine, 18 000 habitants)

Caliardo était la fière capitale du Remo, où vivaient plus de cinq cent mille personnes avant que les armées impériales ne la rasent complètement sans laisser pierre sur pierre. Bien que déjà décadente, il s'agissait d'une belle ville, pleine de monuments et de trophées apportés de tous les confins du Nouveau Continent. Ce n'est plus désormais qu'un tas de ruines où des milliers de gens tentent de survivre comme ils le peuvent.

Beaucoup d'habitants de la vieille capitale se regroupent en essayant de faire des décombres un lieu habitable, profitant des rares constructions encore sur pied et de ce qu'ils peuvent récupérer des décombres. Certains quartiers de la banlieue sont à nouveau densément peuplés car on y a organisé de grands campements. Il y a au contraire des secteurs de la ville, surtout dans les districts intérieurs, qui sont devenus des endroits terribles et dangereux. Des rumeurs prétendent que des sorciers et des créatures monstrueuses se sont concentrés dans les quartiers anciens, près de là où se trouvait le plus grand nombre de monolithes et de constructions en provenance de l'Itzi. Mais le plus grand danger vient de l'étrange mal appelé « la peste grise » qui provoque chez les gens une démence violente. Ceux qui sont infectés, pris d'une fureur homicide, attaquent quiconque n'est pas porteur de la maladie. Et comme si ça n'était pas suffisant, certains des pestiférés développent des mutations monstrueuses, devenant chaque fois plus inhumains. On ignore quelle peut être l'origine de l'infection car, jusqu'à présent, on n'a jamais entendu parler d'une telle peste. Par chance, la maladie ne semble s'étendre que dans certains quartiers et ceux qui sont touchés sortent rarement des secteurs de contagion.

Aux environs de Caliardo, quelques chasseurs de fortune et bandits se sont réunis dans l'espoir d'améliorer leur sort en pillant les ruines des quartiers les plus riches. De même, de nombreux nobles et commerçants souhaitant récupérer certaines de leurs possessions les plus précieuses ont engagé des mercenaires pour qu'ils pénètrent dans la ville à cette fin. Pour couronner le tout, on connaît l'existence de plus d'un inquisiteur se trouvant actuellement en train de surveiller le coin. Il y a longtemps que le prince Hess compte envoyer l'une des Six Légions pour résoudre le problème, mais il ne peut pas pour le moment disposer de ses troupes pour une ville qu'il considère comme perdue, et ne veut se risquer à une éventuelle contagion par la peste.

La Lanterne Obscure

La Lanterne Obscure est un étrange bazar qui se trouve au fond d'une impasse à Albino. Elle est très voyante car il s'agit d'un petit hôtel particulier d'aspect oriental qui se distingue beaucoup d'autres constructions de la ville. Cependant, les gens du commun ne semblent jamais la remarquer et passent devant sans même se rendre compte qu'elle existe. Seuls les individus les plus désespérés ou ceux poussés par des sentiments extrêmes, comme un amour ou une haine intense, sont capables de le trouver. Il semble également être visible pour ceux possédant une Gnose élevée, qui sont attirés là apparemment par hasard. Il est possible que le magasin se trouve dans un point à mi-chemin entre la Veille et le monde réel, ou il se peut simplement que ce ne soit qu'une insolite accumulation de coïncidences.

Quoi qu'il en soit, la Lanterne Obscure est loin d'être un simple bazar. On n'achète pas ici de simples objets : c'est, d'après sa propriétaire, une boutique de désirs. L'étrange gérante de l'établissement est Nozomi Kurayami (Convocatrice? Sorcière? Nv 10?, ♀ Humaine?), une belle et énigmatique femme d'origine visiblement orientale. Tous ceux qui entrent à la Lanterne peuvent lui demander ce qu'ils désirent et, après avoir écouté leur histoire, Nozomi leur donne un objet bizarre grâce auquel ils seront capables, d'une manière ou d'une autre, de réaliser leur rêve. Elle leur demande en échange quelque chose de valeur identique, qui peut être aussi insignifiant qu'un anneau qu'ils portent ou aussi grand que tout ce qu'ils possèdent au monde. Le paiement semble parfois stupide ou dénué de sens : « Le rêve que tu feras dans trois nuits » ou « La moitié de ta vie ». De telles compensations ont-elles ou pas une vraie valeur, personne ne peut l'affirmer.

On ignore si Nozomi est ou non une force maléfique. Bien qu'il soit certain que les personnes de nature sombre aient généralement un destin funeste après être allé la voir (car elles sont habituellement consumées par leurs propres désirs), les conséquences de ce qui est exaucé ne semblent jamais être absolument positives. En de rares occasions, elle se prend d'une affection particulière pour certains clients (principalement des gens agréables qui ont réellement besoin de secours) qu'elle aide de manière bien moins sombre.

À la Lanterne Obscure travaille également un homme attirant et pittoresque, nommé Noctuné, qui s'occupe apparemment de recevoir les clients pour les mener à Nozomi (et de faire le ménage). Noctuné est en réalité un Seigneur des Ténèbres (voir le Bestiaire) avec une apparence humaine. Sa relation avec la propriétaire du magasin, qu'il appelle « Ma Dame », est complètement inconnue.

Il y a des gens qui affirment avoir trouvé la Lanterne Obscure dans d'autres villes tout au long de l'histoire, mais on ne peut pas affirmer si Nozomi a simplement déménagé sa boutique ou si elle existe dans plusieurs endroits à la fois.



Illustration Raidi Rosell

La forteresse du Doigt de Fer

Uzure

(Ville, 9 000 habitants)

Uzure est une cité réellement frappante. Elle fut à l'origine bâtie il y a un peu plus de trois siècles comme projet de création d'un centre de récréation. L'intention était de transporter des objets, des monuments et même des bâtiments entiers du Nouveau Continent pour fonder une ville de spectacle qui attirerait la noblesse de l'Empire. Malheureusement, la mode des produits et de la culture d'outre-mer ne tardèrent pas à être oubliés, et la raison d'être d'Uzure disparut avec eux. Pourtant, de nombreux immigrés venus de l'Itzi et de l'Elcia s'installèrent là de façon permanente, en faisant leur foyer.

Peut-être la caractéristique la plus voyante d'Uzure est-elle sa variété architecturale, car elle mêle des éléments de nombreuses terres différentes. La ville est autosuffisante grâce aux cultures agricoles des alentours et obtient de modestes revenus en fabriquant des objets artisanaux. Aujourd'hui, avec l'ombre de la guerre et le marché Impérial fermé, elle commence à subir de sérieux problèmes économiques. Si l'on ajoute à cela les nombreux pillards qui attaquent les champs la nuit, il n'est pas étonnant que la nourriture commence à manquer.

Bien qu'elle soit officiellement gouvernée par la baronne Elia Di La Roca (Touche-à-tout Nv 2, ♀), le véritable contrôle de la ville est détenu par un groupe de caciques des différents quartiers. Leur chef est actuellement Nuro Harazdi (Sorcier Nv 6, ♂), un homme hautain, respecté par la communauté, qui suit en secret les traditions chamaniques de ses ancêtres. Voyant les problèmes qu'a sa ville, il projette d'utiliser ses facultés magiques pour la réapprovisionner en aliments. Par chance, nombre des monuments apportés de l'Itzi sont des artefacts surnaturels qui, une fois les composants adéquats trouvés, lui permettront d'utiliser un rituel qui accroîtra la fertilité des terres adjacentes.

Il y a une forte présence de Samael et de Soleil Noir en ville, mais ces derniers, plutôt que de faire commerce d'artefacts, se consacrent à organiser les actions des Chercheurs agissant dans la région.

Doigt de Fer

(Forteresse, 33 000 habitants)

Abandonnée et désaffectée pendant des années, la sombre forteresse du Doigt de Fer a acquis une grande importance face à l'éventualité d'une guerre contre Abel. Il s'agit d'une grande construction cylindrique située au bord de l'une des plus grandes crevasses de la strie. Son nom provient non seulement de son inhabituelle forme circulaire, mais aussi du fait qu'elle est entièrement constituée de métal sombre.

L'origine de la citadelle n'est pas humaine et on ignore qui furent ses véritables bâtisseurs. Quelques occultistes ont spéculé sur l'hypothèse qu'il puisse s'agir d'une forteresse de création elfique, édifié en fer afin de repousser les Duk´zarists, mais on ne connaît aucune nation sylvaines qui ait vécu si loin au sud et ait utilisé de telles structures. En tout cas, la forteresse dispose de puissantes protections surnaturelles, même si bien peu connaissent ce secret.

La citadelle est aujourd'hui un important nœud stratégique pour le Remo, ainsi que l'un des centres d'entraînement pour les Six Légions. Grâce à sa position et à la crevasse qui couvre entièrement son côté nord, elle est pratiquement impossible à prendre. C'est pour cette raison qu'elle est devenue l'actuelle frontière du Remo avec l'Arlan.

Bien qu'elle soit très à l'écart de tout bourg ou village, de nombreux vendeurs et commerçants y ont été attirés à cause de la présence de soldats ayant de l'argent. C'est pour ça que de nombreux établissements et magasins ont été bâtis autour, servant de distraction aux soldats durant leurs rares moments de loisir.

L'Arbitre Arkaid (Guerrière convocatrice Nv 9, ♀ Sylvaine) est la dame de la forteresse, organisant et entraînant les généraux et les commandants des Six Légions. Arkaid, qui est en réalité une jeune sylvaine élevée parmi les humains, est réticente à la guerre et aux morts inutiles, même si elle obéit à tous les ordres reçus avec une efficacité mécanique.

Itzelhaya
(Ruine, sans habitants connus)

Il ne reste d'Itzelhaya que quelques bâtiments et sections de la muraille extérieure, vestiges de ce qui fut un gros bourg fortifié avant la guerre avec l'Empire. Certains s'aventuraient même à le considérer comme une petite ville. Construit avec la double fonction de servir tant comme bastion défensif que comme port commercial avec le Nouveau Continent, il dépassa les cinq mille habitants. De temps à autre, certaines des marchandises exotiques qui arrivaient à Itzelhaya restaient ici, parmi lesquelles se distingue une grande statue de pierre qui fut installée sur la place centrale en signe de splendeur.

Lors de l'attaque de l'Empire, Itzelhaya fut le seul endroit où les troupes du Remo obtinrent une légère victoire sur leurs ennemis. Cependant, les circonstances de cet évènement ne sont pas claires. Apparemment, après avoir constaté l'écrasante supériorité numérique de l'Empire, le bourg fut abandonné et ses habitants se retirèrent vers de meilleures positions défensives au-delà du plateau Blanc. C'est à ce moment que l'un des régiments impériaux campa à Itzelhaya pour s'organiser et se reposer avant de poursuivre ses attaques, situation dont profita une petite arrière-garde de soldats du Remo pour leur tendre une embuscade durant la nuit. Mais, contre toute attente, le petit groupe réussit à écraser les impériaux, luttant comme des possédés et détruisant le village dans le processus. Aujourd'hui, on se souvient de cette bataille comme de l'un des grands succès du Remo, et Fabian Hess a envisagé sa reconstruction afin qu'il serve de symbole et d'inspiration à ses soldats.


Máximo Ligori

Néanmoins, les deux groupes de travailleurs envoyés à Itzelhaya ont disparu en de mystérieuses circonstances, après y avoir passé quelques jours. Le prince Fabian, trop occupé pour perdre son temps avec une telle chose, a ordonné à ses généraux de s'occuper d'enquêter sur ce qui arrive.

En fait, les disparitions des ouvriers sont organisées par des agents de Matthew Gaul en personne, qui souhaite que personne ne s'approche trop du bourg jusqu'à ce que soit établi si la raison de la victoire de ces soldats n'est pas due à une cause surnaturelle qu'il pourrait utiliser à son avantage, que ce soient certains des objets qui furent transportés depuis l'Itzi ou des ruines se trouvant sous les maisons. Pour l'instant, les recherches ont été peu concluantes, et les envoyés de Gaul ont l'intention de répandre une rumeur disant que quelque chose de sombre dort à Itzelhaya, pour essayer de gagner du temps et éviter que les gens ne s'approchent des ruines.

Autres agglomerations : *Caoria, Harma, Terravecchia.*

Scénarios

Malgré le triste état dans lequel se trouve à présent la principauté, le fait que le Remo soit couvert de ruines et de restes culturels non humains peut être un thème d'action accrocheur, idéal pour de nombreuses parties. Il est également possible que les personnages puissent profiter du besoin que d'autres ont d'engager des personnes notables en ces temps funestes, que ce soit comme mercenaires pour un noble de Caliardo ou mandatés comme Chercheurs de Soleil Noir.

L'anneau d'argent et les rêves perdus : le baron Andrei Bercello d'Albino (Touche-à-tout Nv 3, ♂) était un homme qui avait tout... fortune, prestige, une belle femme et plusieurs amantes. Et pourtant il n'était pas heureux. Il se sentait creux, avait l'impression que toute sa vie n'était qu'un vide que rien ni personne ne semblait pourvoir combler. Une nuit, errant dans le désespoir absolu et au bord de la folie, il arriva jusqu'à la Lanterne Obscure, où il obtint un simple anneau d'argent qui devait donner un sens à son existence. Cet artefact lui a permis d'unir ses émotions, ses idées et ses rêves à celles de six individus avec lesquels il n'a aucune relation. De cette façon, il a commencé à expérimenter de nouvelles sensations, passions et désirs qui font qu'il se sent complet. Mais dans son obsession, il a commencé à croire que les sentiments sont réellement siens et que ces personnes ne font que lui voler ce qui lui appartient. C'est pour ça qu'il a décidé de les rechercher à travers toute la ville dans l'intention de les éliminer avant qu'ils ne lui arrachent ses rêves. Non seulement il peut avoir à sa disposition de nombreux mercenaires et assassins, mais grâce à l'anneau il a également réussi à contrôler une créature spectrale, une ombre de lui-même dotée de pouvoirs terrifiants.

En même temps, les six personnes ont formé un étrange lien à travers l'anneau. Chaque nuit, elles rêvent les unes des autres, se retrouvant toujours en songe dans une pièce fermée, assises autour d'une table ronde. Quand l'une d'elle mourra dans le monde réel, sa chaise sera vide dans le rêve. Un des personnages pourrait être l'un des six élus ou, au contraire, ils pourraient être engagés par eux afin de trouver une solution à l'énigme de leurs rêves.

L'enfant invisible : alors que les personnages sont dans une ville ou bourg du Remo, un gamin dégourdi leur volera un objet important. Malgré tous leurs efforts pour le capturer, l'enfant finira par s'échapper, comme s'il avait tout d'un coup disparu de manière inexplicable. S'ils demandent dans le coin, ils découvriront qu'il est très fréquent chez les locaux de subir de petits larcins ; tous sont d'accord sur le fait que le voleur est un enfant, mais personne n'est capable de donner sa description. Pire encore, les personnages se rendront compte qu'il leur manque d'autres choses importantes dont ils n'avaient même pas remarqué la disparition.

S'ils insistent dans leurs recherches, lorsqu'ils parviendront finalement à le retrouver et réussiront à l'attraper, l'enfant, qui dit s'appeler Marcelino (Voleur Nv 1, ♂ D´Anjayni), les prie de ne pas lui faire de mal. Il est même prêt à leur rendre tout ce qu'il leur a volé simplement en échange d'un peu de nourriture ou d'argent pour acheter du pain et quelques céréales. Mais alors qu'ils sont en train de conclure le marché (que ce soit au moyen du paiement minime qu'il demande ou en lui tirant les oreilles un bon coup), des hommes étranges apparaîtront, cherchant l'enfant sous prétexte qu'il les a volé aussi. Marcelino, apeuré, suppliera qu'on l'aide, car ces hommes mystérieux le pourchassent sans cesse alors qu'il ne leur a rien fait. Au cas où ils ne permettraient pas d'emmener le petit, les nouveaux venus leur offriront une très forte somme d'argent pour qu'ils s'écartent de leur chemin. Sinon, ils les avertiront qu'ils n'ont pas la moindre idée d'avec qui ils jouent et se jetteront sur eux, montrant qu'ils possèdent des capacités surnaturelles.

En réalité, Marcelino est un D´Anjayni, bien que lui-même ne le sache pas. À sa naissance, sa mère, qui craignait ce que pourrait être le destin du petit, utilisa sa faculté raciale du Visage de l'Araignée pour lui donner une fausse identité. L'enfant ignore même qu'il n'est pas vraiment humain. Ses poursuivants sont des agents de l'Ordre de Yehudah qui sont à sa poursuite afin de l'utiliser dans un échange avec Samael (après avoir fait toutes les expériences possibles sur son corps, bien entendu). Même s'ils réussissent à les défaire, le contrôleur local de l'organisation ne cessera pas ses efforts pour obtenir l'enfant et en finir avec les « gêneurs » qui ont osé défier son pouvoir. En parallèle, des membres de Samael le cherchent pour l'aider, mais qui sait si des inquisiteurs et des templiers de Tol Rauko ne pourraient pas finir par découvrir aussi son existence.

Illustration Salvador Espin

Un nouveau départ : le capitaine Costanzo Dulio (Touche-à-tout Nv 2, ♂) est un vieux marin habitué des tavernes portuaires où il est fréquent de le rencontrer ivre, entouré d'enfants et de curieux, tandis qu'il leur raconte comment il a survécu à mille et un dangers lors de ses longs voyages. Il se vente de connaître comme sa poche toutes les routes commerciales, les courants marins et les littoraux depuis la côte Ébréchée jusqu'à la mer du Dragon. Malheureusement, il raconte aussi comment il a perdu son navire et son équipage, il y a déjà pas mal d'années, lors d'un affrontement avec une gigantesque monstruosité marine. Aujourd'hui, il survit à peine avec les quelques pièces ou plats de nourriture qu'on lui offre en échange de ses histoires ; mais vu la situation économique du Remo, la générosité n'est vraiment pas courante.

Si les personnages sont à la recherche d'une embarcation dans la principauté, chose extrêmement difficile à trouver en ce moment, le vieux capitaine s'approchera d'eux et leur racontera son grand plan ou « projet d'avenir », comme il l'appelle. Fatigué de la pénurie qu'il traverse dans ce pays sur le point de partir en guerre, il a réussi à réunir une poignée de marins dans une situation similaire, avec lesquels il a l'intention de quitter le Remo. Il a le plan, il a l'équipage, mais il lui manque le plus important : le navire. Par bonheur, il sait aussi comment en obtenir un. Il a récemment entendu parler d'un cimetière de bateaux, dans une petite baie escarpée non loin d'ici. Là gisent, abandonnés, quelques restes n'ayant pas coulé des vaisseaux détruits lors de l'affrontement entre le Remo et l'Empire. Costanzo compte aller là afin d'en réparer un en utilisant toutes ses pièces et résidus, au moins suffisamment pour traverser la mer Blanche. Le problème est qu'il y a une petite garnison militaire installée dans les environs, et les hommes dont il dispose sont des marins, pas des soldats. Il a donc besoin d'un groupe de guerriers prêts à se charger de tout problème pouvant subvenir jusqu'à ce que ses matelots puissent réparer et prendre le bateau (cela leur prendra deux ou trois jours). Il n'a pas d'argent, mais en remerciement il sera disposé à les emmener dans n'importe quel port du monde.

Il n'y a malheureusement pas que des soldats qui rôdent dans le secteur, mais aussi de dangereuses créatures marines, attirées par la chair putréfiée, et des spectres de la Veille très récents, apparus après le conflit il y a quelques mois.

Cela peut être une bonne occasion pour les personnages ayant besoin de s'offrir les services d'un capitaine et d'un équipage.

Racines culturelles et classe sociale

Classe basse / Classe moyenne : Athlétisme +10, Camouflage +10, Discrétion +10, Intimidation +10, Larcin +10, Natation +10, Saut +10, Vigilance +10.

Bourgeois / Noblesse : Équitation +10, Évaluation +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Natation +10, Persuasion +10, Vigilance +10.

Tableau 10: Remo

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Classe basse	Les vêtements que vous portez (et pas en très bon état) et quelques restes que vous appelez nourriture. 1 PC.
21-80	Classe moyenne	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions sans valeur ou une arme de mauvaise qualité. 20 PA.
81-90	Bourgeois	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage assez complet, une arme ou une monture. 5 PO.
91-100	Noblesse	Une monture, plusieurs vêtements variés, des rations de qualité pour plus d'une semaine, du matériel de voyage assez complet qui peut comprendre une arme ou une armure légère. 30 PO.

BELLAFONTE

Capitale : Ascani.
Population : 5 200 000 env.
Ethnies principales : vildian (80%), daevar (11%), asher (7%), aion (1%).
Type de gouvernement : monarchie.
Langues : latin.
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Belliens.
Drapeau : sept épées enchaînées formant un cercle.
Noms masculins : Agostino, Angelo, Benito, Cirocco, Dario, Domani, Donato, Fabrizio, Gaetano, Giancarlo, Gustavo, Lazzaro, Maurizio, Nicola, Paolo, Umberto.
Noms féminins : Alda, Andrea, Benita, Camila, Cinzia, Emanuele, Gia, Luca, Luciana, Melita, Mistico, Natalia, Ornella, Paola, Rocio, Sarafina, Valeria, Viviana.
Noms de famille : Abatti, Accidio, Barberi, Bezzo, Cacicia, Choisio, Messina, Nicoletti, Ozello, Preatoni, Sacane, Tarsitano, Teresi, Testa, Ubertino, Zafrano.

Le Bellafonte est une puissante nation qui, en tant que membre de l'Alliance Azur, s'oppose ouvertement au Sacro-saint Empire. Elle entretient de forts liens avec l'Église et une étroite relation avec l'Argos et le Domaine. Elle représente donc un important point d'union entre Azur et les États Épiscopaux. Au climat humide mais chaud, elle possède de grandes prairies et des collines, quelques bois épars et une multitude de petits lacs.

La nation jouit de la prospérité économique pour des raisons très diverses, allant d'une manufacture corporative avancée à de grandes ressources naturelles. Il faut ajouter à cela un commerce terrestre fluide avec le Lucrecio et, par voie maritime, avec le Domaine.

L'autorité maximale du Bellafonte est représentée par l'archiduc, qui exerce les fonctions de gouvernant suprême, soutenu par l'Église et la noblesse. Depuis des siècles, ce travail repose sur les épaules de la famille Stratto, considérée comme une lignée sacrée (certains d'entre eux atteignirent le poste de grand archevêque ou furent même canonisés). Le gouvernant actuel est Juliano Stratto, l'aîné de cinq frères et deux sœurs. Il est connu pour être un homme aimable et compatissant, bien qu'il sache être dur lorsque la situation le requiert. C'est un ami intime de Dorjan Kartarbak, le prince de l'Hélénia, et il est marié à la fille unique de celui-ci, Melissa.

Il y a au Bellafonte très peu de villages et presque tous les habitants sont regroupés dans de grandes villes éparpillées dans toute la principauté. Il y a des monastères et des églises partout, et il est habituel dans ses paysages de voir une abbaye à l'horizon en voyageant sur ses chemins. Le pays possède une armée professionnelle efficace principalement constituée d'ordres templiers qui sont lié autant à l'Église qu'à la noblesse.

La loi, bien que ferme, est extrêmement souple pour les délits mineurs, ce qui a encouragé de nombreux hors-la-loi à agir au Bellafonte. Seuls les délits religieux sont punis de manière exceptionnellement cruelle, laissant procès et exécutions aux mains des membres de l'Inquisition.

Aujourd'hui, le Bellafonte se trouve dans une période de véritable apogée, et son union avec l'Alliance n'a fait que renforcer sa place parmi les grandes puissances actuelles. Bien que le pays n'ait pas été affecté par l'effondrement de l'Empire, il existe une forte tension envers Abel, car il considère que ses actions envers d'autres principautés ont été impardonnables. Il pense qu'il est nécessaire d'établir un ordre nouveau et, même s'il ne souhaite pas voir Gaul comme empereur, il est désireux d'ouvrir les hostilités contre Abel dès que possible. Il a pour le moment commencé à placer de grandes garnisons le long de leurs frontières avec le Kanon, se préparant à la guerre quand le Triumvirat croira être prêt, dans un futur incertain.

Les Ordres Militaires du Bellafonte

Bien qu'il y ait plus d'une dizaine d'ordres militaires au Bellafonte, cinq d'entre eux se distinguent par leur préparation et leur puissance guerrière. Quoiqu'ils aient toujours agi de façon indépendante, depuis la formation de l'Alliance Azur, ils se retrouvent coordonnés par l'Arbitre Alastor (Paladin Noir Nv 9, ♂) qui a réussi en quelques mois a réussi à gagner le respect et l'admiration de tous. Les différents ordres rivalisent souvent entre eux à travers des jeux de guerre où ils essaient de prouver qui est le meilleur. Cela les entraîne et leur permet de s'organiser avec le reste face à un conflit à venir.

Templiers de la Fontaine : cette force se trouve directement au service de l'archiduc en personne. On les considère généralement comme la véritable armée de la principauté. En tant que plus grand ordre militaire du pays, c'est aussi celui qui profite des plus gros fonds et équipement. Bien que ce soit un ordre religieux, ses membres sont fidèles au Bellafonte avant tout et sont régis par les mêmes principes d'égalité et de justice que les chevaliers de l'Ordre du Ciel. C'est Juliano Stratto lui-même qui les dirige, montant au combat avec eux quand c'est nécessaire.

Frères de l'Alliance : les Frères de l'Alliance sont l'ordre militaire le plus récent, formé suite à l'unification de différents groupes mineurs par Alastor. L'Arbitre lui-même les dirige personnellement et est en train d'en faire une puissante force qui n'a guère à envier aux Templiers de la Fontaine.

L'Ordre Sacré : bien que ce soit un groupe militaire indépendant, l'Ordre Sacré est contrôlé par l'Église de Bellafonte, qui lui fournit tous les fonds dont il peut avoir besoin. Ses membres sont de véritables fanatiques religieux, capables de donner leur vie pour leurs idéaux sans hésiter un instant. L'Ordre Sacré a de forts liens avec l'Inquisition et lui offre parfois son soutien.

Templiers du Cœur du Christ : les Templiers du Cœur du Christ sont un ordre monastique guerrier. Ses membres sont généralement des moines ou des prêtres qui ont consacré leur vie à la guerre et sont experts tant dans l'usage des arts martiaux que d'armes exotiques très diverses. On les reconnaît au fait qu'ils participent aux batailles en utilisant peu ou pas d'armure. Lorsqu'ils reçoivent une blessure, ils se font un tatouage par-dessus, ce qui pour les templiers équivaut à une médaille. Ils ne sont pas très nombreux, mais leur grande habileté et leurs prouesses sont devenues légendaires.

Ordre de la Croix : l'Ordre de la Croix est constitué par les troupes de nombreux nobles et seigneurs féodaux. Généralement, les aînés des plus grandes maisons aristocratiques s'y unissent dans le but de créer une importante relation entre les familles. Le problème, c'est que la compétitivité entre certains nobles provoque quelques affrontements internes. L'Ordre est célèbre pour avoir l'une des meilleures cavaleries lourdes de tout le Vieux Continent.

Culture et société

La société du Bellafonte a toujours été basée sur les principes élevés de moralité, de fermeté et d'honnêteté qui ont soutenu les piliers de l'Empire. Pour eux, ces concepts sont les fondements qui donnent un sens à leur vie, de la même manière que la religion est ce qui soutient leurs âmes. D'ailleurs, leur principale opposition à Abel est due au fait que, pour les Belliens, l'impératrice et ses partisans se sont écartés des principes moraux les plus simples.

La noblesse du pays est fortement chevaleresque, même si elle entretient une étroite relation avec l'Église. Il est fréquent que les aristocrates lèguent leurs titres et possessions à l'aîné mâle et que quelques-uns des autres héritiers fassent une carrière ecclésiastique.

La vie au Bellafonte se concentre principalement dans ses villes, où des centaines de milliers de personnes cohabitent en harmonie. Chaque quartier est dirigé par une famille noble qui contrôle le secteur comme s'il s'agissait de son petit royaume privé. Il n'y a habituellement pas de problèmes avec ce système, mais parfois des affrontements ont lieu entre aristocrates rivaux, ce qui peut altérer le train-train quotidien. Les seuls villages existants se consacrent à l'élevage ou à l'agriculture, et leur unique fonction est de fournir des aliments aux grandes cités.

Affronter le surnaturel

Au Bellafonte, les habitants se comportent d'une façon extrême face à toute démonstration possible de compétences et de pouvoirs surnaturels. Suivant les bases de leurs croyances religieuses, ils taxeront d'entrée de jeu toute sorte d'évènement inexplicable de maléfique. La réponse la plus habituelle sera une accusation formelle devant l'Inquisition, qui agira sans perdre un instant pour couper à la racine tout acte de sorcellerie ou de satanisme éventuel.

Seules seront tolérées les interventions reconnues officiellement par l'Église comme « dons divins », quoique les gens continueront de ne pas être à l'aise face à ce genre de choses.

Histoire du Bellafonte

Depuis ses origines comme nation humaine, le Bellafonte s'est toujours caractérisé par sa stabilité et son ordre. Avec les territoires qui englobent aujourd'hui le Lucrecio, le Domaine et une partie du Remo, il fut le plus grand et le plus prospère des Royaumes Saints jusqu'à ce qu'il soit dévasté par les armées de Rah. Après le chaos momentané qui suivit la fin de la guerre, le premier empereur apporta l'ordre à ce territoire en l'an 230, quelques mois seulement après l'avoir fait avec le Togarini.

Le gouvernement de la principauté se retrouva entre les mains de la famille Stratto, qui avait organisé la résistance pendant la Guerre de Dieu et descendait de l'apôtre Julien de Zed. Le peuple mit en eux de grands espoirs et, en effet, ils ne tardèrent pas à prouver leur valeur car, à peine un an plus tard, en parallèle avec son attaque sur le Togarini, l'Ordre de Yehudah tenta d'en prendre le contrôle en utilisant une armée de bêtes magiques sanguinaires. Ce furent deux ans de cruelles batailles même si, grâce à la forte détermination de ses habitants et au soutien total de l'Église récemment crée, le Bellafonte bloqua l'offensive sur ses frontières jusqu'à ce que l'empereur revienne pour en finir avec la menace.

À partir de ce moment, la principauté entama une croissance lente mais progressive, très influencée par la proximité du Domaine et de la cité d'Aldibion. Pendant un peu plus de trois siècles, le Bellafonte ne connut aucun évènement important, sauf quelques conflits chez sa propre noblesse. C'est durant ces années qu'allaient commencer à se former les grands ordres de templiers, que le commerce allait s'accroître et que des centaines de monastères et d'église allaient se bâtir partout. En 580, il participa à l'attaque contre le Kushistan qui eut lieu après le soulèvement des faucheurs, ce qui fut à l'origine de l'inimitié entre les deux pays et du rapprochement politique du Bellafonte et de l'Argos. Des siècles plus tard, la principauté s'opposa radicalement à la dépravation du Sacro-saint Empereur Lascar Giovanni, appuyant le coup d'état d'Elias Barbados, même si elle ne fut pas très satisfaite du couronnement du seigneur de la guerre. À partir de ce moment, la relation entre le Bellafonte et l'Empire serait légèrement tendue.



Illustration Wen Yu Li

Un Haut Chevalier de l'Ordre de la Croix

En l'an 969, l'archiduc Juliano Stratto arriva au pouvoir et ne tarda pas à se faire aimer du peuple grâce à son caractère agréable et magnanime. Il entretint de bonnes relations avec Elias, jusqu'à ce que la nomination d'Eljared en tant qu'archevêque suprême lui fasse élever ouvertement la voix contre la décision de l'empereur. Lorsque la destruction du Remo fut commandée, tous les ordres militaires du Bellafonte se soulevèrent. Il y eut plusieurs affrontements avec les troupes impériales même si, par chance pour la principauté, le seigneur de la guerre Gaul désobéit aux ordres d'Eljared lui disant de se joindre à l'attaque. Après la mort subite de l'empereur, Juliano refusa désormais d'accepter l'autorité d'Abel et, peu après, il se réunissait sur la Roche d'Azur avec Matthew Gaul et Fabian Hess pour former l'Alliance.

Aspects géographiques notables

Le Bellafonte maintient une grande homogénéité à travers tout son territoire, principalement constitué de prairies et de collines peu élevées. Il possède également une infinité de petits lacs, dont on dit qu'ils ont donné leur nom à la principauté.

Plaines Saintes : les plaines centrales du territoire doivent leur nom de plaines Saintes à l'énorme quantité d'églises qui s'y trouvent. Ces dernières accueillent les voyageurs qui cherchent un abri en échange d'un don, raison pour laquelle les auberges et logements temporaires sont rares. La région n'est qu'une énorme prairie verte qui s'étend jusqu'à l'horizon. Faute de barrière naturelle, lorsque le vent soufflé avec force, il porte le son des cloches des églises proches et il est fréquent de les entendre sonner même lorsque aucun clocher n'est en vue. Dans ces cas-là, de nombreux croyants et pèlerins sont saisis, car on dirait presque que le son provient des cieux eux-mêmes.

La Roche d'Azur : sans aucun doute, ce grand rocher de pierre indigo est aujourd'hui devenu l'un des endroits les plus célèbres du monde, car c'est la que s'est forgée l'Alliance. Pour des centaines de milliers de personnes, c'est un symbole de liberté et d'indépendance, alors que pour d'autres ce n'est que le lieu où a débuté une insurrection qui peut entraîner Gaïa dans une terrible guerre. Sur la pierre sont gravées les signatures des trois dirigeants de l'Alliance, de même que les termes de leur accord. Dernièrement, la Roche reçoit de nombreuses visites de pèlerins, et certains membres de différents ordres militaires se relaient pour la protéger d'éventuels vandales ou partisans du Sacro-saint Empire.

D'après la légende, c'est l'endroit où Rah élimina personnellement Nathaniel, le dernier des douze apôtres originels. Certains occultistes affirment qu'il existe la très sérieuse possibilité que l'âme de l'apôtre Nathaniel soit encore prisonnière de l'immensité du rocher.

Qu'est-ce que la pierre indigo ?

La pierre indigo est un minéral cristallin rarissime de couleur bleu marine qui possède d'étranges qualités mystiques. Non seulement elle émet une légère lueur lorsqu'elle se trouve près d'une source de magie non cachée, mais elle a en plus la capacité d'absorber l'énergie spirituelle ambiante. Parfois, elle est même capable de canaliser vers elle les âmes des défunts, pouvant les retenir durant de longues périodes et éviter qu'elles ne soient réclamées par le flux.

Lac de Cristal : la beauté de ce paysage est tout simplement saisissante. Le lac de Cristal est un immense étang formé par l'union de trois grandes cascades d'eau bleue et limpide. De plus, toute la surface du lac est plaine de hautes colonnes de cristal, dont certaines jouent le rôle de jets d'eau. Les gens pensent que c'est ce lieu superbe qui inspira le nom de la principauté, qui signifie « belle fontaine ». On dit que les eaux ont ici des propriétés médicinales et, à un angle du lac, se trouve une petite mais luxueuse station thermale que visitent quelques personnes fortunées.

Le reflet du lac dans la Veille est un véritable paradis rempli d'émotions positives où cohabitent un grand nombre d'élémentaires lumineux. Les créatures obscures se sentent faibles près du lac et l'évitent à chaque fois qu'elles le peuvent.

Chaînes Blanches : marquant la limite des plaines Saintes, au sud de la principauté se trouvent les chaînes Blanches, une petite ligne de montagnes qui, bien qu'elles ne forment qu'une seule cordillère, sont regroupées en quatre conglomérats rocheux séparés par de grandes et larges vallées. Même si leurs flancs débutent par de douces collines parsemées occasionnellement de rochers, les cimes sont des endroits escarpés. Ces dernières, quoique ne dépassant pas les deux mille mètres, sont suffisamment hautes pour devenir l'un des rares lieux où, durant les mois les plus froids, on peut voir la neige au Bellafonte. La conjonction de celle-ci avec les roches claires et les carrières de marbre qui se trouvent dans la région, font que le nom de chaînes Blanches soit le plus approprié.

Étant les montagnes les plus hautes de la principauté (et on pourrait presque aussi dire les seules, si l'on ne compte pas la source du Bellio), elles possèdent une flore et une faune plutôt propres des régions nordiques. Renards, daims et espèces d'oiseaux rares font des ces chaînes un site très attirant pour la chasse.

Carrière de Lavin : on peut apercevoir de très loin une grande tache blanche et brillante dans la région sud-ouest des chaînes Blanches, comme si on avait mordu un grand coup dans la montagne. Cet endroit est la carrière de Lavin, connue pour la grande qualité du marbre blanc que l'on extrait ici. Presque tout le matériel utilisé dans la construction d'Elisio en provient, car c'est un des marbres les plus appréciés du Vieux Continent.

La carrière est divisée en quatre grands secteurs, qui appartiennent à différents bourgmestres rivaux. Au fil des ans, toutes sortes de travailleurs et de métiers en rapport avec la pierre et la construction se sont installés près de la carrière : artisans, sculpteurs, architectes, patrons, marchands... Autour d'eux se sont installés d'autres commerces et services prêts à leur offrir ce qu'ils peuvent payer. Ainsi, ce qui n'était il y a des siècles que quelques cabanes de bois forment actuellement un ensemble de petits bourgs indépendants.

Lagunes de Merle : au sud d'Ascani et des plaines Saintes, il y a une douce quoique vaste cuvette dans le terrain, connue sous le nom de Dépression de Merle, où se trouvent de grandes lagunes. Il s'agit d'un ensemble d'eaux propres et calmes, car le léger creux où elles se trouvent les protège du vent qui souffle sur les plaines. Les lagunes sont peu profondes et au fond le sol est poreux, ce qui fait que l'eau s'infiltre et disparaît facilement. De ce fait, le débit est très variable au cours de l'année et la Dépression de Merle est un bon marqueur naturel des précipitations dans la principauté ; lorsque les lacs sont peu profonds, les habitants de la région se préparent pour une année de sécheresse, alors que si les pluies sont abondantes, le niveau des lagunes augmente (parfois, elles se relient même entre elles).

L'endroit est plein de pêcheurs, bien qu'ils n'aient pas été jusqu'à constituer un noyau urbain proprement dit ; au lieu de ça, ils vivent dans de petites cabanes ou fermes dispersées, au bord de la rive des lacs. Au sud du plus grand se trouve un village d'à peine une centaine de maisons qui sert de centre de réunion pour la population éparse du comté, et où vit la famille noble qui le gouverne.

Fleuve Bellio : le Bellio est le fleuve le plus long et le plus profond de tout le Bellafonte, traversant la quasi-totalité du pays avant de se jeter dans l'océan Calisis. Le courant du Bellio est extrêmement fort, ce qui empêche la plupart des petites barques de naviguer dessus. C'est pour cette raison que quatre grands ponts de métal et de pierre ont été construits en plusieurs points de son parcours, permettant de passer facilement d'un côté à l'autre. En plusieurs occasions, de fortes crues ont eu lieu et de nombreuses agglomérations des environs, parmi lesquelles la capitale elle-même, en ont subi les conséquences. En prévision de ces incidents, l'archiduc précédent a fait bâtir un grand barrage qui, jusqu'à présent, est parvenu à remédier aux effets des inondations.

Lieux intéressants

À part quelques-unes des églises et grands monastères situés dans les plaines Saintes, les lieux les plus importants du Bellafonte sont ses trois grandes villes, Raverna, Ascani et Elisio, où vivent plus de la moitié des habitants du pays.

Raverna
(Métropole, 285 000 habitants)

Raverna est énorme métropole aux grands et vieux bâtiments pleins d'histoire. C'est une cité de contradictions, aussi sûre que belle, car elle est remplie de fleurs et de jardins en même temps que de murailles et de forteresses militaires. La ville s'est construite autour du château de Mita, qui fut utilisé à l'aube de l'Empire pour contenir l'attaque de l'Ordre de Yehudah.

Sa proximité avec Americh en fait un point vital pour l'achat et la vente de toutes sortes de marchandises inhabituelles. La bourgeoisie a donc ici plus de pouvoir que nulle part ailleurs dans le royaume. Parfois, quelques messages arrivent d'Americh annonçant le manque ou le besoin d'un groupe ou compagnie de mercenaires. Le but de la mission n'est jamais précisé ; il est nécessaire de voyager jusqu'à la cité du libre commerce pour découvrir en quoi elle peut consister.

Le seigneur de Raverna est le duc Nevio de la Vita (Maître d'armes Nv 5, ♂), qui agit en tant que bras droit de l'archiduc Stratto et commande les Templiers de la Fontaine en son nom. Nevio éprouve une haine intense envers l'Empire, car son fils unique se trouvait dans la ville de Caliardo au Remo lorsqu'elle fut rasée, mourant apparemment lors de l'assaut.

S'agissant de la cité la plus proche de la frontière de l'Empire, Raverna est devenue un point d'importance fondamentale pour les forces de l'Alliance. Les troupes assignées ici croissent de jour en jour, se préparant à une éventuelle attaque sur le Kanon. L'Arbitre d'Azur Alastor surveille la préparation des troupes et organise les différents ordres militaires.

Phare de Lucerna
(Forteresse, 4 000 habitants)

Le Phare de Lucerna est un symbole sur les mers de cette région et un monument dont tous les Belliens sont fiers. Malgré ce que suggère son nom, il s'agit d'une grande forteresse militaire, une des principales enclaves stratégiques du Bellafonte et, par extension, de toute l'Alliance Azur. La base du Phare est une tour de basalte noir de près de quarante mètres, couverte d'incrustations de marbre et de métal. Sa coupole est une grande voûte de verre, à l'intérieur de laquelle brûle en permanence un grand feu alimenté par de l'huile. Son faisceau peut être dirigé au moyen d'un complexe système de miroirs, d'engrenages et de poulies. Enveloppant la tour, s'élève le reste de la forteresse, une masse de pierre grise ornée de centaines de croix. Tout l'ensemble est situé en haut d'une roche escarpée, et la vision des marins qui s'approchent est imposante lorsque le phare se découpe dans le ciel, comme un veilleur perpétuel.

La côte de Lucerna se compose de récifs et de falaises, à l'exception d'une petite plage où est ancrée presque la moitié de la flotte du pays. Vu que la forteresse dispose d'innovants canons à poudre longue portée, elle est presque impénétrable par la mer.

Lucerna est actuellement contrôlée par des chevaliers de l'Ordre de la Croix, commandés par le général Di Solte (Guerrier Nv 4, ♂).

Elisio

(Métropole, 342 000 habitants)

Elisio, la cité des cieux, est l'une des métropoles humaines les plus anciennes, conservée depuis l'époque des Royaumes Saints. Jusqu'à ce qu'éclate la Guerre de Dieu, ce fut la troisième capitale des royaumes, connue pour ses merveilles architecturales et ses grandes forteresses. Après avoir subi de graves dégâts durant le conflit, Elisio fut reconstruite dans toute sa gloire à partir du quatrième siècle.

La cité des cieux fait honneur à son nom et est, sans aucun doute, l'une des métropoles les plus pittoresques qui existent sur Gaïa. Avec une belle architecture gothique, sa caractéristique la plus évidente est peut-être le fait que la majeure partie des bâtiments sont couverts de marbre blanc, et même ceux qui ne le sont pas ont été peints afin d'en donner l'illusion. La loi urbaine même de la ville est à l'origine de plusieurs normes à ce sujet, et toutes les maisons qui se construisent sont obligées de suivre ces règles. C'est pour cela qu'Elisio ressemble à un immense monument édifié pour le plaisir des yeux.

La cité est divisée en cinq grands secteurs : Nord, Sud, Est, Ouest et le Cœur. Les quatre premiers sont administrés par les ducs d'Abalsamo (Nord), les barons de Scaldaferro (Sud), les barons de Merello (Est) et la maison des Grimaldi (Ouest), qui entretiennent entre eux une saine compétitivité. Le Cœur, la partie centrale de la ville, est un lieu qui accueille d'immenses cathédrales, de petits palais et le château saint de l'Aube, foyer de l'authentique gouvernant d'Elisio, le duc Mateo di Mezzo (Paladin Nv 4, ♂), qui est très proche de l'archiduc Stratto.

Elisio englobe un grand nombre d'ordres militaires qui concourent chaque année dans les environs de la cité dans des jeux de guerre très connus. Samael possède également une forte présence en ville, surtout de Sylvains et autres entités proches de la lumière, même si l'Inquisition fait un peu plus que soupçonner leur existence et compte très bientôt lancer une chasse massive.

Dans son histoire récente, la ville a été le théâtre d'un conflit déchirant. Elisio était le foyer d'un petit détachement de quarante chevaliers de l'Ordre du Ciel qui résidaient dans le manoir-forteresse de Lucio. Après la création de l'Alliance, l'archiduc Juliano Stratto ordonna aux chevaliers soit d'abandonner la forteresse et de retourner à Abel, soit d'oublier leurs vœux pour s'unir à Azur. Suite à leur refus de n'accepter aucune des deux options, l'archiduc se vit dans l'obligation de leur lancer un ultimatum : s'ils ne se retiraient pas sous trois jours, il les exterminerait tous. Pour les convaincre, il réunit plus de cinq mille Templiers de la Fontaine aux environs immédiats de la forteresse, un avant-goût du résultat inévitable de leur entêtement. Pourtant, à la surprise générale, les chevaliers de l'Ordre du Ciel décidèrent de rester à leur poste ; pas un d'entre eux ne partit. À la fin du troisième jour, Juliano lança l'attaque et, de manière inconcevable, ces quarante jeunes gens réussirent à bloquer l'avancée des templiers durant plus de sept heures. La dernière d'entre eux, une jeune femme nommée Aylia Sear qui était déjà mortellement blessée, resta aux portes de la forteresse, tenant son épée même une fois morte. Cela marqua tous les habitants de la ville et, en réponse à ce courage incroyable, l'archiduc déclara qu'il avait perdu la bataille et ordonna à ses troupes de se retirer sans entrer dans la petite forteresse que, depuis lors, personne n'a osé visiter.

Cedonia

(Ville, 16 000 habitants)

La cité portuaire de Cedonia est le deuxième port le plus important du Bellafonte. Bien que n'étant pas aussi grande que Ripia, elle possède une capacité d'amarrage et un trafic de navires similaires, quoique beaucoup plus spécialisé. Cela est dû à sa proximité avec les carrières des chaînes Blanches, d'où sont extraits le marbre blanc de Lavin et d'autres matériaux. Cedonia est ainsi devenue une ville industrielle, principalement centrée sur le commerce de la construction. Aussi surprenant que cela puisse paraître, on y monte parfois des parties de bâtiments pour les transporter ensuite ailleurs par mer.



Illustration Salvador Espin

Khaine Delacreu

Avec une structure très fonctionnelle, de larges rues pour les marchandises et des dizaines d'ateliers d'artisans et de sculpteurs, la cité se distingue par une absence quasi totale de monuments, de jardins ou autres décorations urbaines. De manière générale, on pourrait dire qu'elle n'offre rien d'intéressant à la vue et n'est pas très esthétique. Même les maisons ne sont pas construites en marbre blanc, comme c'est le cas à Elisio, car tout le matériel des carrières est directement destiné au commerce.

À part sa relation marchande avec les carrières, la seule caractéristique notoire de Cedonia sont ses chantiers navals où sont bâtis ce qu'on appelle les « marchands cédoniens », des navires de transport typiques et exclusifs de ce port. Ces vaisseaux suivent le même modèle que la ville : ils recherchent la fonctionnalité à tout prix. Lents et peu maniables, mais extrêmement stables, ils disposent de beaucoup d'espace pour la charge tant sur le pont que dans les cales. Ce sont des navires parfaits pour emporter les grands blocs de marbre et, de manière générale, toute autre marchandise grosse et lourde. En certaines occasions, on a même chargé des bâtiments entiers.

Ascani

(Métropole, 478 000 habitants)

Ascani est, de loin, la ville la plus grande et la plus importante de tout le Bellafonte. Elle est édifiée sur la rive du fleuve Bellio, dans la partie orientale du royaume, fait ayant parfois occasionné certains problèmes à cause des fortes crues et inondations. C'est la raison pour laquelle une grande partie des bâtiments sont construits sur de hautes plates-formes de pierre, soutenues à leur tour par de grandes colonnes renforcées par du métal. Les quartiers de la cité reçoivent ainsi le nom de « plates-formes de pierre », en fonction de l'endroit où ils se trouvent. Tout cela provoque de forts dénivelés et un complexe système d'escaliers et de rampes est nécessaire pour se déplacer d'un lieu à l'autre.

L'archiduc Juliano Stratto (Guerrier Nv 6, ♂), seigneur suprême du Bellafonte, réside habituellement en ville, bien que le gouverneur officiel soit son frère cadet, second dans la succession au trône, Massio Stratto (Guerrier Nv 3, ♂). Il ne s'est jamais bien entendu avec Juliano, dont il pense qu'il n'a pas la cruauté suffisante pour le poste qu'il occupe. Depuis longtemps, il prévoit en secret de l'assassiner, et il tente d'obtenir l'appui de Gaul en lui assurant qu'il le secondera comme futur empereur. En plus de Massio, chaque plate-forme est contrôlée par une famille noble de haute lignée, entre lesquelles il existe un grand antagonisme.

Même si la ville se vante de défendre de hauts principes moraux, l'ironie veut qu'Ascani ait un fort taux de délinquance. Les bas fonds de la ville sont contrôlés par plusieurs groupes criminels, qui comprennent guildes de voleurs, gangs de rue et de nombreuses sociétés de malfaiteurs. Les deux plus grands seigneurs du crime sont Vittorio Cesi (Touche-à-tout Nv 5, ♂), qui contrôle la contrebande, les protections et les fumeries d'opium clandestines, et le légendaire Humberto « Sansvisage » Prino (Voleur Nv 7, ♂ D´Anjayni), seigneur de la guilde des voleurs. Depuis quelques mois, la ville est le théâtre d'une lutte de pouvoir dans les ombres contre une société criminelle appelée « les Scorpions Noirs », qui servent le seigneur commercial d'Americh Salot « Poing de Fer ». Le chef des Scorpions est le maître assassin Wyman Cross (Assassin Nv 6, ♂), qui est décidé à prendre le pouvoir dans les bas fonds quel qu'en soit le prix, même s'il doit pour cela éliminer violemment tant l'organisation d'Humberto que celle de Vittorio.

L'Inquisition jouit d'une énorme influence dans la ville, où elle possède deux grands tribunaux.

Port de Ripia
(Ville, 46 000 habitants)

Ripia est le principal port du Bellafonte, une grande cité aux maisons hautes et aux rues étroites qui est toujours pleine de voyageurs et de commerçants pressés qui galopent ça et là. Presque tous les navires qui visitent le pays, tant de transport que de marchandises, jettent l'ancre ici.

À pratiquement toute époque de l'année, on peut y trouver aux moins un tiers d'habitants de plus que ceux qui déclarent résider réellement ici ; commerçants, marchands, navigateurs et simples voyageurs nourrissent le port d'une grande diversité. Une telle quantité de personnes itinérantes rend également la sécurité assez compliquée à garantir pour la garde locale. Bien qu'il n'y ait généralement pas de crimes ni de délits importants, c'est l'une des villes où il est le plus facile d'être victime d'un petit vol ou escroquerie. Tant les trois grandes avenues que les ports sont toujours remplis de petites tables pour les cartes ou autres jeux de hasard, de marchands de rue et de bardes offrant un spectacle. Les autorités ferment habituellement les yeux face aux arnaqueurs, car l'un des plus grands attraits de la ville est de se promener sur les boulevards pleins d'agitation, de musique et de couleur.

Vu qu'il y a longtemps que les quais sont devenus trop petits pour supporter la grande affluence d'embarcations à Ripia, un petit embarcadère auxiliaire a été créé à l'ouest de la ville, sur une rive du Bellio. On l'utilise principalement comme point de récupération de matériel, même si de nombreux entrepôts, contrôlés pour la plupart par des commerçants liés à Soleil Noir, louent ses services à bon prix.

Le seigneur de Ripia est l'extravagant Gido Massimo (Guerrier acrobate Nv 6, ♂), connu pour être l'un des meilleurs joueurs d'Éden de tout Gaïa. Il est capitaine de l'équipe de sa ville, et il est décidé à mener son pays à la victoire en coupe du monde, si bien sûr celle-ci a finalement lieu.

Autres agglomerations : *Enna, Ciavolo, Musevera.*

Scénarios

Bien que le Remo ne se distingue pas par ses mystères surnaturels, c'est un territoire rempli d'innombrables possibilités d'aventure. Non seulement ses immenses villes sont pleines de tensions, mais ses chemins sont aussi remplis d'assaillants et de bandits.

Marchand de Foi : Dunaz et Culer (Touche-à-tout Nv 2, ♂, et Voleur Nv 1, ♂, respectivement) sont deux escrocs habitués à voyager constamment, vivant des boulots et manigances qu'ils trouvent là où ils vont. Ils sont arrivés au Bellafonte il y a quelques semaines et ont trouvé leur chance dans les plaines Saintes. Ils se consacrent à parcourir cette région en visitant chaque chapelle, petite église ou monastère, essayant de convaincre enfants de chœur et prêtres crédules qu'une congrégation digne de ce nom ne peut se passer d'une authentique relique sacrée. C'est alors qu'ils montrent leur incroyable marchandise : une charrette remplie de toutes sortes de reliques, comprenant des objets tels qu'un véritable fragment de la croix, le doigt accusateur d'Iscariote ou le crâne de Judiel. Bien entendu, toutes sont fausses.

Si les personnages ont une quelconque relation avec l'Église ou avec les ordres militaires du Bellafonte, ils peuvent être victimes des ces arnaqueurs, ou bien devoir se lancer à leur recherche pour les capturer et les mener face à la justice ecclésiastique. Dans le cas contraire, ils pourraient croiser Dunaz et Culer qui, se voyant découverts, leur demanderont de l'aide.

L'inondation : il y a quelques jours, l'Inquisition a capturé, dans la ville d'Ascani, Cicada, une femme d´anjayni qui cachait sa véritable nature grâce à ses capacités raciales. Au lieu de l'éliminer directement, ils ont préféré l'enfermer dans les cellules de sécurité qui se trouvent sous les tribunaux inquisitoriaux, dans l'intention de lui faire révéler sous la torture l'endroit où se trouvent d'autres « démons » comme elle. Après quelques jours infructueux, son ravisseur, l'Inquisiteur Dino Macrio (Guerrier acrobate Nv 5, ♂), a demandé l'aide d'un Haut Inquisiteur doué de capacités psychiques qui est déjà en route pour la ville.

Cependant, le frère de Cicada, qui n'est autre qu'Humberto « Sansvisage » Prino (un d´anjayni nommé en réalité Hadural), veut à tout prix la libérer. Afin d'y parvenir, il a tracé un plan vengeur avec lequel il plongera la métropole entière dans le chaos, profitant de la confusion pour entrer dans les souterrains de l'Inquisition. Après avoir obtenu plusieurs barils de poudre à un prix exorbitant à Americh, il compte utiliser sa guilde de voleurs pour faire sauter le barrage du Bellio et inonder la ville. Il a choisi ses meilleurs hommes pour cette entreprise, tandis que lui-même attend à Ascani que les sous-sols des tribunaux ecclésiastiques se remplissent d'eau. Naturellement, personne à part lui ne connaît ses véritables intentions, car les membres de la corporation sont convaincus qu'ils profiteront de la confusion pour faire un gros coup.

Comme si ce n'était pas suffisant, Humberto projette de laisser sur les lieux de l'explosion de faux indices qui impliquent l'Empire, espérant que cela pousse à la guerre et que les hommes paient pour les horreurs injustement infligées à sa sœur.

Les personnages ont de nombreuses options pour faire partie de cette histoire. Il est possible qu'ils découvrent les plans d'Humberto et tentent d'éviter qu'il atteigne son objectif, que ce soit en éliminant les voleurs ou en l'aidant à sauver sa sœur sans qu'il ait besoin d'inonder la ville. Il est également possible qu'eux-mêmes soient engagés pour placer les explosifs ou que, simplement, ils se trouvent au milieu du chaos lorsque les flots arriveront.

Archétypes génériques du Bellafonte

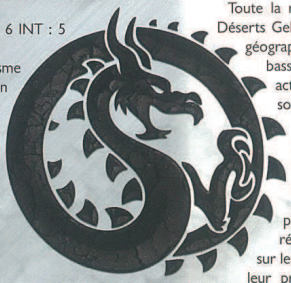
Voici quelques fiches génériques des chevaliers des ordres du Bellafonte. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Templier de la Fontaine / de l'Ordre Sacre

Classe Maître d'armes ; **Niveau** 2
Ini 65/15 ; **PV** 135 ; **IP** Plaques partielle ; **Att** 105 ; **Par** 100 ; **Armes** Épée bâtarde ; **Dégâts** 90
AGI : 6 DEX : 8 CON : 7 FOR : 8 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 6
Compétences : Commandement 50, Équitation 25, Impassibilité 40, Intimidation 10, Observation 15, Prouesses de force 40, Résistance à la douleur 20, Style 15, Vigilance 25.
Spécial : Module de style d'attaque de zone
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Templier du Cœur du Christ

Classe Tao ; **Niveau** 3
Ini 70 ; **PV** 115 ; **IP** Non ; **Att** 90/70 ; **Par** 105 ; **Armes** Art martial ; **Dégâts** 50
AGI : 7 DEX : 8 CON : 6 FOR : 8 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 25, Athlétisme 25, Escalade 25, Impassibilité 10, Intimidation 20, Natation 25, Observation 15, Prouesses de force 40, Résistance à la douleur 35, Saut 30, Style 20, Vigilance 25.
Spécial : Arts martiaux (Moai Thai, Sambo, Tae Kwon Do)
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 40.



Membre de l'Ordre de la Croix

Classe Maître d'armes ; **Niveau** 2
Ini 65/10 ; **PV** 135 ; **IP** Plastron ; **Att** 75 ; **Par** 75 ; **Armes** Lance de cavalerie / Épée longue ; **Dégâts** 140 / 60
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 8 PER : 6 INT : 6 VOL : 5 POU : 6
Compétences : Commandement 15, Équitation 120, Impassibilité 20, Observation 15, Prouesses de force 60, Résistance à la douleur 20, Style 15, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 40, RPsy 35.

Frère de l'Alliance

Classe Guerrier ; **Niveau** 2
Ini 60/20 ; **PV** 125 ; **IP** Plastron ; **Att** 80 ; **Par** 80 ; **Armes** Glaive ; **Dégâts** 65
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 8 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Commandement 20, Équitation 40, Impassibilité 20, Intimidation 20, Observation 20, Prouesses de force 60, Résistance à la douleur 10, Style 10, Vigilance 30.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Athlétisme +10, Équitation +15, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Natation +5, Occultisme (religion) +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10.

Noblesse / Haute noblesse : Athlétisme +10, Commandement +20, Équitation +15, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Occultisme (religion) +10, Vigilance +5.

Tableau 11: Bellafonte

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour deux jours et un sac à dos avec plusieurs objets personnels. 4 PC.
21-80	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, une arme, à manger pour une semaine et du matériel de voyage varié. 80 PA.
81-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange (y compris quelques-uns élégants de bonne qualité), des rations pour plus d'une semaine, un cheval, deux armes, une armure légère ou moyenne, un objet personnel de grande valeur (comme un crucifix en or avec un joyau ou des armoiries familiales). 100 PO.
Priv.	*Haute noblesse*	*Une grande variété de vêtements de rechange de grande qualité et avec du style, plusieurs chevaux, deux armes, une armure de n'importe quel type, de la nourriture exquise en abondance, une petite collection d'objets personnels de grande valeur (bijoux, étendards, armoiries). 800 PO.*

Les Déserts Gelés

Toute la région nord-est du Vieux Continent reçoit le nom de Déserts Gelés. Il s'agit de territoires qui, à cause de leur situation géographique, se caractérisent par des températures très basses et de constantes chutes de neige. Ils se composent actuellement de trois principautés indépendantes qui se sont désintéressées de l'Empire et ignorent tous ses ordres.

L'histoire des Déserts Gelés est liée à celle de la caste de Holst et au royaume ancestral de Haufmarsormen. Depuis l'antiquité, c'est un peuple uni par des croyances similaires, avec ses propres dieux, traditions et sociétés. Habitués à une vie difficile et pleine de conflits, ils effectuèrent il y a plus de mille cinq cents ans de grandes incursions dans des régions du sud, pillant les agglomérations qu'ils trouvaient sur leur passage. Malheureusement, après la mort du roi Holst, leur premier monarque, les territoires se retrouvèrent sans dirigeant fort qui unifie les clans. Ils tentèrent de poursuivre les conquêtes vers des terres plus chaudes mais, luttant séparément, ils furent mis en déroute et se virent forcés de reculer jusqu'aux montagnes du nord. L'étape suivante fut une période particulièrement belliqueuse où les clans se battaient les uns contre les autres. Ce n'est qu'à l'arrivée du Messie que, appuyés par leurs propres divinités, ils affrontèrent ensemble les armées d'Abel, tentant de conserver leur indépendance ; mais, après la destruction du dieu Fenrisulf, ils se retrouvèrent obligés à faire partie des Royaumes Saints, sous la surveillance de l'apôtre Saulo. Même ainsi, la plupart des clans conservèrent leurs vieilles traditions, adaptant les nouvelles croyances à leurs propres rites ancestraux. La Guerre de Dieu provoqua la chute du Royaume Saint et la région se trouva à nouveau, durant des années, divisée en différents clans jusqu'à ce que, l'un après l'autre, ils soient incorporés au Sacro-saint Empire par Zhorne.

Les principautés qui composent les Déserts Gelés n'ont jamais eu un lien fort avec l'Empire, et elles ont profité de l'actuelle situation de faiblesse d'Abel pour en devenir ouvertement indépendantes. Non seulement aucune des trois n'entretient de relations mutuelles, mais elles ressentent un antagonisme réciproque considérable. Elles n'appliquent généralement pas les lois impériales, préférant leurs propres normes traditionnelles, qui varient d'un lieu à l'autre.

La majeure partie des habitants des Déserts vivent sans prêter la moindre attention à l'Empire et aux derniers évènements. Un grand nombre d'entre eux ignorent même tout d'Abel, car ils ne s'y sont jamais sentis intégrés.

Archétypes génériques des Déserts

Voici quelques fiches génériques des personnages les plus communs des Déserts. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création, sauf dans le cas des sorciers.

Guerrier des Deserts

Classe Maître d'armes ; **Niveau** 1
Ini 55/5/35 ; **PV** 130 ; **IP** Peau ; **Att** 70 ; **Par** 65 ; **Armes** Épée bâtarde / Hachette ; **Dégâts** 90 / 55
AGI : 6 DEX : 7 CON : 8 FOR : 8 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 15, Équitation 15, Escalade 25, Impassibilité 40, Intimidation 30, Observation 15, Pistage 15, Prouesses de force 50, Résistance à la douleur 20, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de barbare
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 30, RPsy 30.

Chaman

Classe Sorcier ; **Niveau** 2
Ini 55 ; **PV** 95 ; **IP** Non ; **Projection Magique :** 70
AGI : 5 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 7 INT : 9 VOL : 6 POU : 8
Compétences : Animaux 30, Évaluation magique 50, Herboristerie 30, Intimidation 15, Médecine 15, Observation 15, Occultisme 30, Persuasion 30, Pistage 10, Poisons 30, Vigilance 25.
AMR 40 **Zéon** 910 **Niveau en Voie :** 30
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 45, RPsy 40.

La Legende de Holst

Bien que toute l'histoire des Déserts soit pleine de héros, aucun d'entre eux n'atteint le mythe de Holst. Sa légende remonte à plus mille cinq cents ans, à une époque de guerre et de chaos où les clans combattaient entre eux. D'après ce que racontent les gestes, après une sanglante bataille, la mère de Holst mourut pendue à un arbre alors qu'elle le portait encore dans son ventre, raison pour laquelle l'enfant n'aurait jamais dû naître.

À cause de ses pleurs, le bébé attira l'attention d'une jeune elfe appelée Melkiren qui se promenait au milieu des restes de la bataille, et qui le recueillit et s'occupa de lui comme d'un fils. La jeune femme, qui vivait seule dans les bois, enseigna au petit à chasser et à se battre, l'écartant du monde des hommes. Tandis qu'elle l'élevait, Melkiren se rendit compte que ce n'était pas un enfant normal, car il possédait des qualités qu'elle n'avait jamais vues auparavant chez un mortel, même parmi les siens. Holst pouvait communiquer avec les esprits, comprenait le langage des animaux et voyait des choses que même elle ne pouvait comprendre. Pour cette raison, lorsqu'il eut quatorze ans, Melkiren expliqua au jeune homme que sa place n'était pas à ses côtés et qu'il devait entamer un long voyage pour trouver son véritable destin. En souvenir, elle lui donna une épée, à laquelle Holst donna le nom de Mournehäven, qui signifie « morsure de glace ».

Durant son pèlerinage à travers la forêt, Holst croisa une foule de personnages inhabituels ; il croisa même le dieu Uruz, avec qui il rivalisa dans une partie de chasse où il obtint un arc et neuf flèches. Deux ans après avoir commencé son voyage, il rencontra le roi Olaferson, le seigneur de l'un des grands clans qui tentaient d'unifier les Déserts Gelés. Olaferson était en route pour éliminer le dragon démon Brahmius, le plus grand et le plus terrible de tous les enfants du Dévoreur, car s'il apportait sa tête au conclave des chefs, il serait nommé roi des rois. Ils devinrent bientôt amis et Holst décida de l'accompagner pour chasser la bête. Mais en arrivant à la tanière de la bête, Olaferson prit peur en voyant l'énorme pouvoir de Brahmius et s'enfuit, abandonnant Holst à son sort. Le combat entre le jeune homme et le dragon fut terrible, mais finalement le futur héros fut victorieux. Mais le roi Olaferson, qui avait été le témoin des évènements depuis l'extérieur, craignit que Holst parle de sa lâcheté et provoqua un écroulement qui scella complètement la grotte, enfermant le garçon à l'intérieur.

Ce fut alors que l'une des trois parques, Verdal, descendit dans le monde pour recueillir l'âme de Brahmius, et elle fut surprise de voir le jeune homme piégé à l'intérieur de la caverne. Apparemment, Holst devrait être mort dans le ventre de sa mère, et sa présence était due à un évènement inhabituel que même la déesse du destin n'avait pas prévu. Cependant, bien qu'elle aurait dû l'emporter, Verdal tomba amoureuse de Holst au premier regard, et lui d'elle. Après lui avoir juré qu'ils se rencontreraient à nouveau, la parque le libéra et retourna dans les cieux, ignorant qu'elle ne pourrait jamais tenir la promesse qu'elle avait faite.

Holst accourut au conclave des chefs, où Olaferson avait annoncé sa victoire sur le dragon et se disposait à recevoir le plus grand des honneurs. Lorsque le jeune homme se présenta à la célébration avec la tête de Brahmius, le roi le traita de menteur et se lança sur lui avec ses deux fils, tous deux grands guerriers. Holst les vainquit tous les trois et obtint la reconnaissance de bien des assistants. Incapable de réclamer un quelconque titre, il fut considéré comme un grand héros et, durant des années, il voyagea d'un lieu à l'autre avec de nombreux clans, obtenant de grandes victoires et de la réputation. Avec le temps, il fut proclamé roi suprême de toutes ces terres, car sa célébrité était d'ors et déjà légendaire et n'importe quel guerrier des Déserts aurait de bon gré sa vie pour lui.

Il fonda alors l'immense royaume de Haufmarsormen, étendant partout le pouvoir des clans. Il se vit obligé à se marier avec la très belle fille du roi Slyganar à cause d'un malentendu et, bien qu'il n'ait jamais pu oublier son mystérieux premier amour, il vécut des jours de grand bonheur aux côtés de sa reine, qui lui donna trois fils.

De grandes contradictions entourent les détails de la mort de Holst. L'histoire la plus répandue (quoique pas nécessairement la vraie) est qu'il fut mortellement blessé durant une partie de chasse par Bragii, son meilleur ami, qui avait été enjôlé par la déesse Helion lorsqu'elle s'était rendu compte que le destin du roi était d'être mort des années auparavant. Selon certaines versions, Verdal offrit sa propre divinité en échange de la vie de Holst, mais sa sœur Aishia, qui ne voulait pas pour elle d'un tel destin, la trompa, l'empêchant de sauver son bien-aimé.

GOLDAR

Capitale : aucune.
Population : 3 400 000 env.
Ethnies principales : norne (91%), zinner (6%), asher (2%).
Type de gouvernement : variable (habituellement tribal).
Langues : arkes.
Religion : aityr, christianisme (minoritaire).
Niveau technologique : 2.
Dénomination : Goldariens.
Drapeau : blanc et gris avec un loup hurlant et une lune au fond.
Noms masculins : Aren, Bjorn Delling, Halden, Hans, Henrik, Kort, Loki, Rolf, Skylar, Sven, Torgny, Torsten, Tuve, Valdemar, Viggo, Yorick.
Noms féminins : Anika, Brenda, Elin, Elsa, Freja, Gala, Gersemi, Hanne, Helsa, Ingrid, Karina, Krista, Maija, Marja, Signa, Sonja, Swann, Tyra, Toril.
Noms de famille : Aabak, Arnestsen, Baarlund, Crantz, Flensborger, Gaden, Helgesen, Hoflund, Horn, Juel, Klocher, Marcussen, Paaske, Sevaldsatter, Torgnes, Von Andersen, Von Strachen, Weisser.

Le Goldar est une terre cruelle où la vie peut devenir très difficile. Après la chute de l'Empire, on ne peut pas vraiment la considérer comme une nation, car ses habitants ne maintiennent pas de véritable unité entre eux. Chaque région est indépendante et appartient à un clan qui, en de nombreuses occasions, affronte ses voisins ou ne veut pas entendre parler d'eux. Les paysages sont caractérisés par une beauté naturelle et sauvage, avec des montagnes, de grandes étendues et de denses forêts peuplées de loups et d'autres animaux sauvages. Le climat est extrêmement froid, particulièrement en hiver, période où les fortes chutes de neige font que tout le pays prenne une teinte blanc pur.

Le Goldar comprend de nombreuses villes de petite taille, de même que des centaines de bourgs et de villages éparpillés à travers toute la principauté. Généralement, ils sont autosuffisants, capables de survivre grâce aux récoltes entreposées au printemps et à la chasse dans les régions sauvages.

La loi se base ici sur d'anciennes coutumes tribales, où les affaires peuvent se résoudre par la force ou par l'intervention d'un conseil de sages et de prêtres. S'agissant d'un peuple qui estime l'honneur comme quelque chose de sacré, les pires châtiments sont ceux qui impliquent le déshonneur, où l'on marque le corps du criminel avec un signe qui indique son délit. Dans le pire des cas, ils peuvent être bannis ou même exécutés en utilisant le rituel des Dix Épées.

Il y a peu encore, la principauté était gouvernée par le prince Kristrem Ygnling, dirigeant de la ville de Komerfest, mais chaque région est à son tour régie indépendamment par un seigneur féodal qui gouverne un ou plusieurs clans. Dans de nombreux cas, ces seigneurs ont autant voire plus de pouvoir que l'ex-prince.

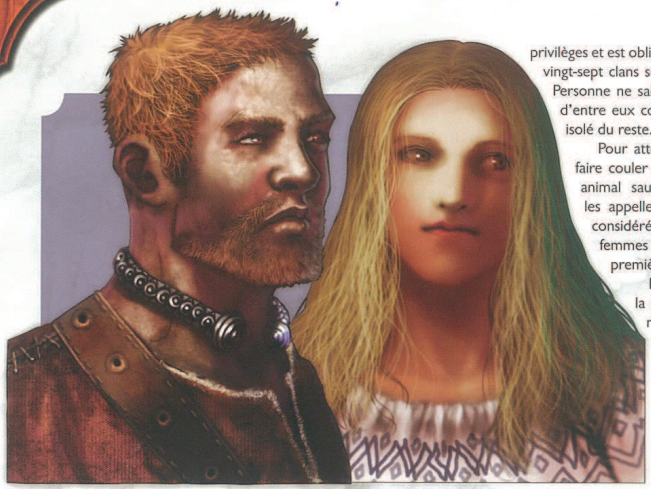


Illustration Wen Ya Li

Goldariens d'ethnie norne

La chute de l'Empire n'a pas représenté une grande différence pour les gens du Goldar qui, depuis plus de cinquante ans, se sentaient complètement détachés d'Abel. Actuellement, une grande partie de la principauté se trouve dans un état chaotique à cause du déclenchement de plusieurs conflits entre les clans. Le prince Kristrem, qui ne maintenait qu'un faible contrôle grâce au pouvoir que lui donnait l'Ombre de l'Empereur, le mystérieux quatrième seigneur de la guerre, ne peut plus éviter le soulèvement de divers seigneurs féodaux et leurs armées. À présent, chaque région s'est proclamée souveraine et tente de se dresser au-dessus des autres dans l'espoir d'obtenir un contrôle absolu sur le Goldar. Pour cela, elles imposent progressivement des impôts élevés qui font du tort aux paysans, dans le but de renforcer leurs armées personnelles. Seule la menace d'une force externe réussit à ce qu'ils se mettent d'accord sur un objectif commun : préserver leur indépendance.

Les trois clans les plus connus sont : le clan Ygnling, constitué par les partisans de l'ex-prince ; le clan Baldisung, qui possède de grands territoires au sud ; et le clan Thurizung, qui se prépare pour une grande offensive grâce au soutien militaire du Hendell. Durant les derniers mois, l'un des clans les plus belliqueux, le clan Skuling, a ressurgi avec une grande force en utilisant de terrifiantes bêtes surnaturelles avec lesquelles il attaque les frontières des territoires voisins.

Culture et Société

Les habitants du Goldar sont des gens qui ont été marqués par la dure terre dans laquelle ils vivent. Habitués aux choses difficiles, il n'est pas surprenant qu'il soit pour eux habituel de lutter chaque jour pour aller de l'avant. Des siècles de travail ardu en ont fait des personnes rustiques, qui détestent la sophistication et le raffinement d'autres régions.

La culture du Goldar provient des traditions ancestrales de la caste de Holst et, malgré l'influence de l'occident, leurs coutumes sont complètement différentes de celle des autres terres. La plupart ignorent le latin et parlent seulement l'arkès, la langue traditionnelle de leurs ancêtres. Pour eux, l'honneur est devenu la pierre angulaire de leur société, marquant le cap de leur vie.

Ils sont divisés en clans de taille et d'importance très diverse, dont chacun ont leurs propres pratiques et usages. Chaque clan maintient une servitude absolue envers une famille ou un seigneur féodal, qu'ils suivent même au prix de leurs propres vies. Lui désobéir est une chose qui entraîne le déshonneur et même l'expulsion. Généralement, le titre de chef ou de seigneur est héréditaire, mais il est nécessaire qu'il prouve sa valeur et, par conséquent, qu'il soit digne de l'honneur qu'on lui voue. Un chef incompétent ou qui tombe dans le déshonneur, perd ses privilèges et est obligé d'abandonner le clan. Il y a actuellement vingt-sept clans sur les trente-deux qui existaient autrefois. Personne ne sait si les disparus se sont éteints ou si l'un d'entre eux continue de vivre quelque part, totalement isolé du reste.

Pour atteindre sa majorité, un jeune homme doit faire couler son premier sang, que ce soit celui d'un animal sauvage ou d'un ennemi au combat. On les appelle alors Erling, et ils sont dès cet instant considérés comme des guerriers à part entière. Les femmes arrivent à majorité au moment de leur première menstruation.

Dans leur société, seuls les guerriers ont la possibilité de se faire entendre. Ceux qui n'ont pas la volonté de se battre ne sont pas méprisés, mais s'ils ne peuvent lutter on considère qu'il n'est pas nécessaire d'écouter leurs idées. De toute façon, le besoin a habitué ses habitants à faire de tout ; un héros célèbre peut parfaitement cultiver les champs lorsque c'est nécessaire, sans que cela ne suppose en rien un amoindrissement de sa valeur. Normalement, le rôle de combattant est réservé aux hommes, mais les femmes qui font preuve de talent et d'aptitudes pour le combat sont admises comme Sklamo, ce qui signifie « demoiselle de l'écu », comparable à n'importe quel lutteur masculin.

Une figure qui mérite d'être mentionnée est celle des Scaldes, les poètes qui narrent les sagas des héros leur peuple pour agrémenter les banquets et que les guerriers n'oublient pas leur mémoire. Être le protagoniste d'une saga est le plus grand des honneurs, car pour les habitants du Goldar c'est la manière d'accéder à l'immortalité. Le plus grand scalde de tous les temps fut Sven Braggison, qui accompagna le roi Holst dans ses aventures et aujourd'hui encore, après la mort, il l'accompagne à sa table.

Les dix épees

La peine de mort est appliquée d'une manière vraiment inhabituelle au Goldar. Même pour les crimes les plus terribles, la coutume considère que personne ne peut être exécuté sans avoir la possibilité de se défendre, car ceci serait une insulte tant pour le condamné que pour celui qui devrait l'éliminer. Pour cette raison, dans ces cas-là, la condamnation à mort est appliquée suivant le rituel des Dix Épées.

Le criminel, nu et sans armes, reste au centre d'un grand cercle formé par dix hommes qui portent des épées et des boucliers. Ces personnes sont généralement les meilleurs guerriers du village ou de la ville, bien que dans le cas d'une condamnation pour délit de sang, un membre de la famille de la victime participe aussi habituellement. Au signal du juge, les dix combattants se lancent en même temps sur le criminel. La norme veut que le rituel s'achève par la mort du prisonnier, mais si d'une manière ou d'une autre le condamné réussit à survivre, il est absout de ses crimes et peut continuer sa vie comme si rien ne s'était passé.

Le rituel des Dix Épées ne s'utilise qu'avec les gens qui conservent leur honneur. Ceux qui par leurs actes en ont été dépouillés, ou qui dès le début en sont dépourvus (comme il arrive avec beaucoup d'étrangers de différentes ethnies), sont directement exécutés.

Certains clans, principalement les plus cruels, emploient une légère variante du rituel, où le cercle est remplacé par une immense cage et les guerriers par des bêtes sauvages, qui sont lâchées une à une à l'intérieur.

Les clans du Goldar

Les clans portent normalement le nom de leur premier seigneur ou d'une divinité, achevé par les terminaisons -ing ou -ung. Sur les vingt-sept clans qui peuplent actuellement les terres du Goldar, cinq ont une plus grande importance à cause de leur réputation ou de leur pouvoir.

Ygnling: descendant de l'un des fils de Holst, le clan des Ygnling a toujours été considéré comme l'un des plus importants et des plus lié à la royauté. L'apôtre Saulo laissa les Ygnling se charger de maintenir les Royaumes Saints et, durant la création de l'Empire, Zhorne fit du chef du clan le prince du Goldar. Les Ygnling sont le clan le plus influencé par l'occident et les coutumes impériales. Ils mêlent leurs vieilles traditions à quelques-uns des usages d'Abel. Ils sont plus ouverts aux étrangers que leurs compatriotes, même s'ils restent extrêmement indépendants. La plupart résident dans la grande ville de Komerfest, qui fait qu'ils sont bien plus confortablement installés que d'autres habitants des Déserts.

Le chef du clan est Kristrem Ygnling (Maître d'armes Nv 3, ♂), ancien prince du Goldar, qui souhaite unifier tous les clans sous son commandement. Il manque néanmoins de la force suffisante pour y arriver, et se contente pour l'instant de conserver les territoires se trouvant déjà sous son contrôle.

Uzuring: connus généralement comme « les chasseurs », les Uzuring sont un immense peuple nomade qui voyage à travers tout le Goldar à la recherche d'endroits où s'installer temporairement. Ce sont des descendants d'Urzug, un héros légendaire dont on dit qu'il était le fils du dieu Uruz, seigneur de la nature sauvage. Ce sont d'excellents archers, car aussi bien les hommes que les femmes travaillent leur visée depuis tout petit. Les Uzuring n'ont pas le moindre intérêt à déclencher un conflit avec d'autres clans, mais ils n'hésiteront pas à répondre comme il se doit face à toute provocation ou atteinte à leur honneur. Si nécessaire, ils peuvent facilement réunir près d'un millier de guerriers. Leur chef actuel et le vieux Orn Balterson (Explorateur Nv 4, ♂), qui se trouve dans un état de santé déplorable.

Thurizung: les Thurizung sont un clan guerrier qui s'étend sur les terres nord-est du Goldar. Ils vivent dans un peu plus d'une douzaine de gros bourgs et villages, commandés par différents chefs qui répondent devant le grand Gustave Thorgrum (Maître d'armes Nv 5, ♂), seigneur des seigneurs. Le clan, descendant de grands guerriers et héros, est habitué à la bataille et ses membres ne craignent pratiquement rien. De plus, il y a des années, de nombreux Thurizung travaillèrent comme mercenaires au service d'autres nations ou du quatrième seigneur de la guerre, période durant laquelle ils apprirent des tactiques militaires qu'ils mettent à présent en pratique en faveur de leur propre clan. Ils sont récemment parvenus à un accord avec le roi Erick Sterki, gouvernant du Hendell, en échange de son appui pour obtenir le contrôle du Goldar. Celui-ci leur fournit des armes en provenance du Dwänholf, des vivres et quelques guerriers grâce auxquels ils renforcent leur pouvoir militaire.

Ils n'ont encore engagé aucun conflit de manière ouverte, mais leur mobilisation indique qu'ils ne tarderont guère à jouer leurs premiers coups.

Baldisung: les Baldisung reçoivent le titre de seigneurs des chevaux à cause de leur incroyable dextérité en tant que cavaliers. Ils s'étendent en majorité dans la région sud du Goldar, où ils possèdent plusieurs villages et une petite ville de plusieurs milliers d'habitants. C'est l'un des clans guerriers les plus importants et ils rivalisent avec les Thurizung, avec lesquels ils entretiennent une inimitié ancestrale. L'actuel chef du clan est le jeune Aricin Bjorg (Guerrier Nv 5, ♂) qui, malgré son âge, surprend tout le monde par son talent et son courage au combat. Ses compagnons pensent que, sous peu, il deviendra un héros dont la légende traversera les Déserts Gelés.

Il y a quelques années, les Baldisung furent les acteurs d'un sérieux problème contre l'Église chrétienne, qui fut sur le point de déboucher sur une petite guerre. Apparemment, des membres de l'Inquisition accusèrent le grand prêtre du clan, Olin Ailedecorbeau (Sorcier Nv 6, ♂), d'être un dangereux sorcier, et les sommèrent de leur remettre immédiatement. Indignés, les Baldisung refusèrent de se plier aux exigences de l'Inquisition, se soulevant et assurant qu'ils ne livreraient pas Olin tant qu'un seul d'entre eux resterait encore en vie. Heureusement, l'intervention du prince de l'Hélénia, Dorjan Kartarbak, qui parla en faveur d'Olin, fit que l'empereur lui-même ordonna à l'Inquisition de se retirer pour éviter le conflit. Les Baldisung considèrent par conséquent que, même sans avoir demandé d'aide, ils ont une dette envers Dorjan, et ils ne voient pas d'un bon œil les attaques lancées par les Skuling contre l'Hélénia.

Skuling: le clan Skuling se compose de plus de cinq mille guerriers itinérants qui voyagent d'un bout à l'autre du Goldar. Il y a quelques mois encore ils étaient à peine connus et personne ne pouvait ne serait-ce qu'imaginer le pouvoir militaire dont ils disposaient. Les Skuling sont des barbares sauvages qui aiment le fracas de la bataille, le pillage et les effusions de sang. Ils s'habillent avec des peaux de bêtes et portent des armes aussi gigantesques que menaçantes. Ils résidaient autrefois près de la cordillère Miürenheim, où ils s'habituèrent à vivre avec les dangereuses créatures des montagnes, qu'ils entraînaient comme bêtes de guerre. Certains Tuan Dalyr provenant de l'Albéria s'unirent au clan il y a deux siècles, car leurs capacités métamorphiques étaient un signe distinctif du pouvoir de la lignée du Dévoreur. Leur chef actuel est Gunnar Skulinbert (Guerrier Nv 8, possédé par Bloodbane, ♂), un homme sauvage et amoureux de la guerre que tous craignent.

Il y a un peu moins d'un an, Alystaire Fardelys, la sœur du chancelier du Gabriel, se mis en contact avec Gunnar, lui fournissant un grand chargement d'armes en échange d'une escorte à travers les cols de la cordillère Miürenheim. Là, elle trouva un des temples des Grandes Bêtes où, suivant un rituel complexe qu'elle avait découvert dans un grimoire de sa collection (la véritable raison pour laquelle elle avait projeté de voyager jusqu'à la cordillère)), elle libéra le dragon démon Bloodbane, l'un des cinq fils du Dévoreur. Bloodbane, affaibli par des siècles de captivité, proposa à Gunnar d'être le récipient de son essence, ce que le guerrier accepta sans hésiter. Se considérant comme un élu du chaos et de la guerre, il se nomma lui-même le « Porteur de la Condamnation » et réunit ses partisans pour la bataille. Utilisant la présence du dragon démon, il accrut également le nombre de bêtes de guerre qu'il avait soumises, multipliant les forces du clan. Alystaire vit dans les Skuling une chance d'affaiblir les frontières de l'Empire, et elle commença à leur fournir des armes et d'autre matériel en échange de diriger leurs incursions vers l'Hélénia et le Dalaborn.

Pour le moment, le clan a commencé ses attaques avec une efficacité mortelle, rasant complètement de petites agglomérations frontalières et de nombreuses caravanes de voyageurs. Ils se déplacent généralement en groupes d'entre vingt et cinquante hommes, utilisant différentes sortes de mâtins démoniaques comme bêtes voraces et montures. Même ainsi, ils sont capables de se réunir en plus grand nombre pour assaillir des objectifs mieux protégés. Avec chaque mort, le pouvoir de Bloodbane et du Porteur de la Condamnation s'accroît, de même que la soif de sang des membres du clan. Ils prévoient actuellement de lancer une attaque à grande échelle, et demandent le soutien de quelques clans mineurs pour qu'ils les aident à regagner la gloire perdue qu'ils eurent dans le passé.

Affronter le surnaturel

Que ce soit à cause de leur tradition ou des anciennes légendes de leur terre, les habitants du Goldar n'hésitent pas à assumer le surnaturel comme une force de plus dans le monde. Même s'ils acceptent généralement avec méfiance et précaution ceux qui montrent qu'ils possèdent des capacités inhabituelles, ils se contenteront soit de s'émerveiller face à leurs pouvoirs si ceux-ci leur sont favorables, soit de les combattre sauvagement si jamais ils les perçoivent comme une menace. Il n'y a qu'une sorte de faculté surnaturelle qu'ils ne supportent pas : la magie orientée directement vers le combat. Décharges mystiques, bouclier d'énergie, boules de feu... Ils considèrent que ce sont des manières de combattre sans honneur et que ceux qui les utilisent oublient les principes de base de la bataille. Selon leur conception, la magie doit être quelque chose de beaucoup plus spirituel. À l'exception des animaux et des choses qu'ils peuvent considérer comme sacrées, ils n'ont pas beaucoup d'affection envers les êtres non humains car, habitués à affronter tant de bêtes, ils tendent à penser aux autres races comme à des créatures ennemies.

Histoire du Goldar

On croit généralement que le Goldar n'a jamais été une nation en tant que tel, mais un ensemble de clans dispersés qui descendaient du grand royaume de Haufmarsormen. Durant des années, même pendant les deux siècles où ils firent partie des Royaumes Saints, les clans continuaient de guerroyer entre eux et avec l'extérieur. Paradoxalement, ce fut le Sacro-saint Empire qui, après la Guerre de Dieu, donna à l'immense territoire l'unité qui lui avait manqué au fil de tant de siècles.

Le premier prince du Goldar fut Balder Ygnling, chef du clan Ygnling, qui reçut le soutien des seigneurs de la guerre pour soumettre les clans guerriers et affronter leur problème le plus dangereux : la multitude de créatures qui surgissaient des cordillères de Miürenheim, commandées par les fils du Dévoreur. Pendant plus de quatre décennies, ce fut une terre dévastée par la guerre. Juste au moment où il semblait que le calme pouvait être atteint, un autre conflit éclatait. Finalement, après un nombre incalculable de vies perdues, les cinq fils du Dévoreur furent enfermés ou détruits, et les clans acceptèrent de se soumettre aux normes d'Abel, du moment que l'empereur prouvait sa bravoure au combat. Malgré ses quatre-vingt-trois ans, Zhorne accepta de participer personnellement au combat et défit l'un après l'autre les vingt-neuf chefs du Goldar. Après ça, les clans, bien qu'ils ne se sentissent jamais du côté d'Abel, tinrent parole.

Le clan Ygnling reprit le pouvoir, même si leur mandat fut toujours remis en cause et de peu de poids parmi les grands chefs. Durant les siècles suivants, le Goldar fut une terre pleine de conflits, avec de fréquents affrontements entre les clans (chose qui finit par en détruire quelques-uns), ou avec les régions avoisinantes. Le problème qui eut la plus grande portée fut une guerre soudaine que lança le clan Thurizung contre la principauté du Haufman en l'an 547. Le conflit éclata sans l'approbation impériale, mais les difficultés du territoire firent que les troupes du quatrième seigneur de la guerre mirent plusieurs mois à intervenir ouvertement dans le conflit afin d'éviter plus de morts.

La chute de l'Empire eut de faibles répercussions sur les clans, quoique ceux-ci en profitèrent pour se proclamer indépendants. La plupart pensent que c'est le moment idéal pour se débarrasser des fers d'Abel et trouver un roi fort qui soit capable de les réunir et de les guider. Seule la menace de l'intervention impériale crée un certain sens de l'unité chez ces guerriers.

Le combat des chefs

La tradition veut que, lorsque deux clans s'affrontent dans un conflit de sang pour lequel on ne veut pas entamer de guerre, les chefs puissent se défier dans un combat personnel qui décidera du sort de ladite offense. La lutte a lieu à un endroit établi à l'avance, et on l'annonce généralement afin que les chefs des autres clans puissent y assister s'ils le désirent. Les combats de chefs sont toujours à mort ; une fois que les combattants sont entrés en lice, seul l'un d'eux peut sortir vivant.

Aspects géographiques notables

De grandes étendues et des forêts denses qui se teintent de blanc en hiver constituent la plus grande partie du royaume du Goldar. Sa frontière orientale le sépare du Moth dans la cordillère escarpée Miürenheim, de même que dans sa partie septentrionale se trouve la section la plus basse de l'énorme masse montagneuse du pic du Monde.

Muspellheim : situé près de la frontière du Hendell, Muspellheim est un volcan actif duquel émane une fumerolle visible à des kilomètres de distance. Toutes les terres environnantes sont noircies par les pluies de cendres continuelles que provoque le volcan lors de ses fréquentes éruptions. Une légende locale dit qu'aux pieds du Muspellheim se trouvait un petit royaume appelé Hvergerlmir, dont les habitants, le clan du Nord, étaient des hommes exceptionnellement doués pour la forge, car ils volèrent le secret de la création aux dieux. Ces derniers, en colère, firent exploser la montagne, dévastant complètement le royaume avec de la lave, raison pour laquelle le clan se dispersa aux confins de la terre pour conserver son secret. Bien qu'il ne s'agisse que d'une légende, les gens du coin préfèrent ne pas s'aventurer dans les parages, car on dit que c'est un lieu qui porte malheur.

Cordillère Miürenheim : pour le meilleur et pour le pire, la cordillère Miürenheim est le relief le plus célèbre du Goldar. Située dans la partie orientale du royaume, cette énorme masse de montagnes escarpées sert de frontière avec la principauté du Moth. La plupart des rochers escarpés atteignent une hauteur considérable, au point d'être généralement couverts de neige toute l'année. Il y a de nombreuses passes dans la montagne, mais la plupart sont vraiment labyrinthiques et il est très facile de s'y perdre.

La réputation de Miürenheim provient de ses monstrueux habitants, car la cordillère est pleine de bêtes étranges, nombre desquelles attaquent l'homme avec une haine inhabituelle. C'est la raison pour laquelle il n'y a pas de grandes agglomérations dans les alentours et que la plupart des gens évitent de s'en approcher. En plusieurs occasions, surtout lorsque les bêtes deviennent trop nombreuses, des expéditions de chasse ont été organisées pour en finir avec le problème. Pourtant, malgré toutes les tentatives, personne n'a été capable de les éradiquer complètement. Un mythe sur les montagnes, cette fois basé sur des faits réels, raconte qu'il y existe une série de bâtiments nommés les Cinq Temples des Grandes Bêtes, où les enfants de Skuling, le Dévoreur, ont été enfermés pour toujours.

Bois Forad : la longue ligne verte qu'est la forêt de Forad sépare la région sud du Goldar de la principauté du Gabriel. Bien que les mythes et légendes à son sujet pullulent également, la forêt est le foyer de plusieurs agglomérations et clans mineurs, dont certains achètent divers produits à la Côte du Commerce. C'est l'endroit où le légendaire roi Holst grandit aux côtés de l'elfe Melkiren, et aussi là où il fut enterré, même si l'emplacement exact où reposent ses restes est un véritable mystère que personne n'a pour l'instant réussi à élucider.

Plaines de Komerlëigh : l'ensemble des régions centrales du Goldar est connu sous le nom de plaines de Komerlëigh. Cette union de plaines et de montagnes basses se présente au nord comme un paysage de steppes qui se transforme en douces prairies au fur et à mesure qu'on avance vers la partie méridionale. La température n'est pas aussi basse qu'elle le devrait à cette latitude, car quand le vent froid souffle du nord, le pic du Monde forme une immense barrière naturelle. Komerlëigh est la zone de pâturage la plus étendue des Déserts, et presque tout l'élevage du pays se concentre ici. C'est aussi la région la plus fréquentée par les étrangers du fait que, surtout au sud, c'est l'une des principales voies de communication entre l'Empire et le bloc nord-ouest du Vieux Continent. Peu de voyageurs s'aventurent plus au nord que Komerfest, mais dans les plaines il est encore possible de rencontrer des caravanes commerciales d'autres principautés.

La plupart des clans installés dans cette région font payer un droit de passage aux commerçants et aux voyageurs en échange de la permission de traverser leurs terres, mais il est rarement excessif ou injuste.



Maelström
Archipel de Hild
Muraille des Glaces éternelles
Île de Tir
Gesjnacht
†Ritgernhauf
Belgenmir
Hendell
†Bergenfaur
†Mullenheinn
Haufman
Muspellheim
†Hymir
Schild
†château de Gaïtende
†Hildestheim
†Alfrothul
Pic du Monde
Läengfar
†château de Minuit
†Porte de Surthein
†Annar
†Olafer
†Kainkasutur
†Landhoff
†Falanda
Forêt de Wulfgar
Goldar
Cordillère Miürenheim
Hermagor
†Tel 'Haroth
†Port Leena
Lac Endormi
Plateau d'Argadas
†Komerfest
†Nürern
Vallées intérieures
†Billkenfest
†Pernov
Plaines de Komerlëigh
†Eron
Taranov
Plaine des Mille Coups de Tonnerre
Bois Forad
Bretodeau
†Trivium
Grands Lac
Heverville
Forêt Inanimée
†Eustace
Marais d'Agamemmon
†Lenci
Veenhuigen
Helenia
†La Roche
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Forêt de Wulfgar : cette vaste étendue de sapins et de pins située dans la partie centrale du royaume est l'une des forêts qui renferme la plus grande quantité de mythes et légendes. On dit qu'elle est hantée par une foule d'esprits de toutes sortes et que ses arbres sont des portes vers des endroits inconnus. Vrai ou pas, il s'agit certainement de l'un des bois les plus denses de la partie nord du continent et il est très difficile à traverser. Wulfgar est également plein de gigantesques loups albinos qui évitent d'attaquer l'homme, sauf s'ils se sentent menacés. Si l'on en croit la légende, Bilkanda, la grande mère de tous les loups dort quelque part à l'intérieur des bois.

Illustration Raúl Roxll

Le lac Endormi : situé au milieu des plaines de Komerlëigh, à mi-chemin entre Komerfest et la forêt de Wulfgar, ce lac est alimenté par de minuscules rivières qui naissent dans le Miürenheim ou le pic du Monde. Il est peu profond et sa surface reste toujours absolument calme. Durant les mois les plus froids de l'hiver, il est fréquent qu'une fine couche de glace se forme sur l'eau, mais cela peut devenir un piège mortel, car elle est extrêmement cassante. Au printemps et en été, il est assez habituel de trouver dans les environs de grandes quantités d'animaux qui s'approchent pour boire, de même que de groupes ou des patrouilles de cavaliers du clan Baldisung.

Une très curieuse histoire d'origine inconnue assure que, lorsque le lac Endormi est gelé, si quelqu'un parvient à s'aventurer jusqu'au centre, il pourra voir le reflet d'un grand château inversé dans la glace. Bien que cela paraisse extravagant, ce mythe est en partie vrai, puisque ce qui est projeté est une construction qui n'existe que dans la Veille du lac.



Un des froids villages du Goldar

Lieux intéressants

Le Goldar est une terre difficile et dangereuse tant pour le voyageur occasionnel que pour ses propres habitants ; chaque clan possède des coutumes propres et des lois particulières, qui se manifestent à travers la grande variété de lieux qui s'étendent à travers ses vastes territoires.

Billkenfest

(Communauté rurale, 16 000 habitants)

Billkenfest est une communauté composée de cinq villages de différentes tailles unies par le clan Baldisung. Située dans le sud, près du bois Forad, elle jouit d'une bonne économie grâce au commerce de chevaux. Le chef de Billkenfest est Aricin Bjorg, qui a succédé il y a peu à son père, bien que chaque groupe de la communauté ait un porte-parole qui influe sur les grandes décisions. Chaque année, la communauté organise une grande compétition d'équitation, et parfois de prestigieux cavaliers viennent d'autres terres pour y participer.

Falanda

(Ville, 32 000 habitants)

Falanda est la plus grande cité portuaire du Goldar. Il y a des siècles, c'était un grand quai de navires de guerre d'où les envahisseurs de Haufmarsormen prenaient la mer pour lancer leurs attaques sur toute la côte nord. L'endroit conserve encore quelques vaisseaux militaires, mais il est actuellement beaucoup plus utilisé comme centre de pêche, vu la grande richesse de son petit littoral. C'est une ville en développement dont le marché est chaque fois plus profitable, et elle attire de nombreux nomades qui n'ont pas de clan. Soleil Noir possède une petite succursale en ville, d'où il organise les opérations de ses Chercheurs dans les Déserts Gelés.

Nürern

(Bourg, 2 000 habitants)

Le cas de Nürern est assez curieux car, à certaines époques de l'année, ce bourg d'environs deux mille habitants voit sa population multipliée par dix. Situé au bord du lac Endormi, il est tout près de la seule route commerciale qui traverse Komerlëigh et, pour cette raison, pendant le huitième mois de l'année, une importante foire commerciale se tient ici. Durant les deux semaines que dure le festival arrivent à Nürern des membres de tous les clans ainsi que des commerçants d'autres principautés, remplissant de vitalité le paisible village. Pour des hommes aussi indépendants et autosuffisants que les nordiques, très peu portés sur ce genre d'évènements, la foire de Nürern est la plus importante (pour ne pas dire la seule) de toute la région.

Le village en soi est construit sur un vaste terre-plein. La plupart des constructions sont en bois et, à quelques rares exceptions près, elles ne dépassent généralement pas les deux étages de haut. Les rues sont larges, avec de vastes espaces ouverts qui, en période de foire, se remplissent d'échoppes et d'étalages. Le maire en fonction est Krealarg, du clan Fehung (Maître d'armes Nv 3, ♂), même si la plupart des clans possèdent au moins deux logements dans le bourg. Conscient des problèmes que peuvent supposer un tel mélange dans une même communauté, Krealarg a choisi d'agir de manière tolérante et tente d'entretenir des relations cordiales avec tous. Cependant, durant la foire et les mois de plus forte activité, cela n'est pas suffisant pour éviter que ne ses produisent des affrontements entre membres de clans rivaux.

Landhoff

(Communauté rurale, 1 500 habitants)

Il est assez habituel que quelques clans considèrent par erreur que Landhoff est un village, bien qu'il n'en soit pas ainsi. Il s'agit d'une petite vallée à l'ombre du pic du Monde, où s'entassent une centaine de maisons qui n'ont aucune relation entre elles si ce n'est leur proximité. Ni le « village » ni ses habitants n'appartiennent à aucun clan, et n'affrontent pas non plus ceux-ci. Par conséquent, Landhoff n'aurait pas la moindre importance s'il n'était le théâtre d'un évènement unique sur Gaïa : tous ses habitants, du premier jusqu'au dernier, sont des Nephilims de différentes races. La raison pour laquelle s'est produit ce fait incroyable est inconnue même si, naturellement, personne au monde sauf Imperium ne s'en est rendu compte.

Les chercheurs de l'organisation pensent que cela est dû à un défaut dans le continuum de la réalité du flux des âmes, signe qu'à cet endroit ou à proximité quelque chose va se produire dans l'avenir qui échappe aux prévisions du destin.

Komerfest
(Ville, 160 000 habitants)

Bien que l'on ne puisse plus dire que Komerfest est la capitale du Goldar, elle n'en reste pas moins la plus grande de toutes les villes du royaume. Y cohabitent principalement des membres du clan Ygnling avec plusieurs clans mineurs, même s'il y a aussi un nombre réduit d'immigrés venus d'autres principautés qui se consacrent surtout au commerce. C'est une cité très ancienne et certains historiens affirment que ses origines peuvent remonter à l'époque d'Haufmarsormen.

De style indiscutablement nordique, Komerfest a subi une importante influence impériale dans le domaine de la construction. Plusieurs quartiers sont pavés (surtout dans la partie centrale qui appartient aux familles les plus riches), et un curieux système de canaux d'irrigation permet de dévier le cours de quatre ruisseaux proches. C'est en apparence une cité sobre et grise, bien qu'elle possède des voies grandioses et d'imposants monuments en souvenir des gloires passées. Les quartiers de la ville sont divisés par les différents clans qui la peuplent, mais au fil du temps de grandes zones communes se sont aussi formées afin d'abriter des marchés, des étrangers et des couples composés de membres des différents secteurs.

Elle est dirigée par le jeune chef Kristrem Ygnling, qui souhaite devenir le premier grand roi qu'ait connu le Goldar depuis l'aube de l'Empire. Pour gouverner Komerfest, il se réunit périodiquement avec les chefs du reste des clans qui y habitent, qu'il a dernièrement du mal à contenter. D'ailleurs, s'il ne s'était pas séparé de l'Empire, il aurait dû affronter un soulèvement populaire contre lui. Quelques incidents sérieux ont eu lieu ces derniers mois, parmi lesquels on relève l'expulsion de tous les membres haut placés de l'Église et de l'Inquisition, après qu'ils ont tenté de prendre le contrôle de la ville. Seuls quelques prêtres de bas niveau restent dans leurs paroisses, quoique la plupart des gens continuent de les regarder avec une certaine méfiance.

Samael possède une présence considérable, particulièrement de Duk´zarists qui ont été il y a peu les acteurs d'un affrontement avec des membres de l'Ordre de Yehudah, qu'ils ont totalement exterminés.

Kainkasutur
(Forteresse, 8 000 habitants)

Kainkasutur est une immense forteresse de pierre, construite en l'an 452 sur les restes d'un bâtiment jayan. Située sur une colline et entourée de rochers escarpés, c'est un bastion très difficile à prendre. Non seulement elle est suffisamment grande pour contenir des milliers de soldats, mais il y a en plus des civils à l'intérieur qui se consacrent à l'agriculture et à l'élevage, faisant de la citadelle un endroit autarcique. Bien que se trouvant au Goldar, elle n'a aucune relation avec les gens de la principauté, car elle appartient au mystérieux quatrième seigneur de la guerre. Jusqu'à présent, les habitants de Kainkasutur n'ont fait que poursuivre leur existence, mais de nombreux clans se méfient d'eux et les voient même comme de probables ennemis à l'avenir.

Porte de Surthein
(Bâtiment, 50 habitants)

Cet endroit est un énorme bâtiment de pierre noire plein de vitraux, semblable à une grande cathédrale, à l'intérieur de laquelle s'élève une monumentale porte de métal qui, apparemment, ne mène nulle part. Il y eut autrefois de sérieux problèmes entre l'Église et les clans au sujet de Surthein, car l'Inquisition avait exigé à plusieurs reprises sa démolition. C'est uniquement grâce à l'intervention de Tol Rauko que le lieu obtint une protection officielle. D'après les mythes des nordiques, Surthein est la porte qu'utilisèrent les Aityrs lorsqu'ils s'écartèrent du monde. Que ce soit vrai ou non, l'architecture de cette construction ne ressemble réellement à aucune autre que l'on ait vue sur terre, et il est hautement improbable qu'elle ait été bâtie par l'homme.

Autres agglomérations : *Hermagor, Veenhuigen.*

Scénarios

Le Goldar, avec ses dizaines de clans, de luttes intestines pour le pouvoir et la situation complexe de ses habitants, est un endroit idéal pour vivre toutes sortes d'aventures. Non seulement c'est une terre pleine de dangers sauvages, de bêtes surnaturelles réapparues et de pillards prêts à attaquer les voyageurs, mais elle cache en plus de grands mystères attendant ceux qui pourront les résoudre.

Rétribution : l'inquisiteur Lyal Rottermaier (Guerrier Nv 5, ♂), qui il y a dix ans lança une chasse aux sorcières contre Olin Ailedecorbeau du clan Baldisung, n'a pas encore réussi à s'ôter de la tête son obsession d'en finir avec sa proie. Pour Lyal, le prêtre est devenu un véritable cauchemar, et il ferait n'importe quoi pour s'en débarrasser.

Cependant, cela fait des années qu'il n'arrive pas à obtenir l'approbation du treizième cardinal pour une opération secrète contre Olin, et il veut profiter de l'actuelle période de chaos pour, même à son compte, éliminer sa Némésis une fois pour toute. Agissant sans le soutien officiel de l'Église, il n'a qu'une poignée de soldats ecclésiastiques qui lui sont fidèles. Il a donc l'intention d'engager des mercenaires pour qu'ils l'aident à localiser Olin, à l'attirer jusqu'à un point convenu et à l'exécuter de la façon dont il rêve depuis des années. Les personnages peuvent faire partie des mercenaires embauchés par Lyal ou, au contraire, se retrouver impliqués dans l'attaque contre le prêtre et devoir le défendre.

Le sixième temple : inconnu même des prophètes les plus sages, il existe un sixième temple dans la cordillère Miürenheim où, d'après le mythe, est enfermé le Dévoreur lui-même. La bête ancestrale fut enchaînée là par les Aityrs, qui donnèrent aux clans cinq insignes grâce auxquelles la retenir. Pour que le temple apparaisse, il est nécessaire de réunir d'abord les insignes, qui sont en possession de plusieurs chefs et prêtres de petits clans, et de les placer à chacun des endroits où furent emprisonnés les enfants du Dévoreur. Pour l'instant, personne, même pas Bloodbane, ne connaît l'existence de ce lieu, mais Alystaire Fardelys a commencé à s'intéresser à la question après avoir découvert certains textes lors de sa visite dans la cordillère. Il se peut que bientôt les agents d'Alystaire ou d'un autre grand pouvoir essaient de ramener dans le monde une entité qui ne devrait pas être libérée.

Loi écrite : Riijkard (Touche-à-tout Nv 2, ♂) est un érudit ilmorien entre deux âges avec les illusions d'un adolescent. Comme sa mère était originaire du Goldar, il a toujours rêvé de permettre au glacial pays de progresser en tant que société unifiée. Pour Riijkard, le principal problème de la nation est que chaque région ait ses propres lois et coutumes, transmises uniquement par tradition orale. Il est convaincu qu'il peut arriver à écrire des normes communes qui soient valables pour tous les clans, ce qui sans aucun doute serait un grand pas vers la fin des hostilités. La première étape de son projet est de parcourir toute la région et de relever par écrit les usages et règles appliqués dans chaque secteur. Il tentera pour cela d'embaucher un groupe d'étrangers qui ne connaissent pas les coutumes locales et qui devront l'accompagner en tant que gardes du corps grâce à un mensonge élaboré. Il peut se faire passer pour un marchand, un spécialiste de la langue arkès, ou un botaniste intéressé par la flore locale... mais ce qu'il compte faire, c'est d'utiliser ses accompagnateurs comme cobayes. Tout au long de ses voyages, il les obligera à passer par différentes situations, essayant secrètement de les faire accuser de divers crimes (plus ou moins graves), afin de voir par lui-même le fonctionnement des coutumes de chaque peuple. Bien entendu, il s'assurera qu'ils ne se rendent jamais compte de ce qu'il est en train de leur faire.

Une des autres choses dont il ne parlera pas, c'est qu'il n'a pas l'intention de les payer ; il fera continuellement traîner les choses, leur promettant une juteuse récompense quand il aura vendu ses marchandises ou quand il aura terminé son étude.

Illustration Wen Yu Li

Archétypes génériques du Goldar

Voici quelques fiches génériques des guerriers des clans du Goldar. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Ygnling

Classe Guerrier ; **Niveau** 1
Ini 55/5 ; **PV** 110 ; **IP** Peau ; **Att** 90 ; **Par** 85 ; **Armes** Hache de bataille ; **Dégâts** 80
AGI : 5 DEX : 8 CON : 7 FOR : 8 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Équitation 20, Escalade 10, Impassibilité 10, Intimidation 10, Natation 15, Observation 15, Pistage 15, Prouesses de force 55, Résistance à la douleur 10, Saut 25, Vigilance 30.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Uzuring

Classe Explorateur ; **Niveau** 2
Ini 65/15/60 ; **PV** 115 ; **IP** Peau ; **Att** 105 ; **Esq** 90 ; **Armes** Arc long / Épée courte ; **Dégâts** 35 / 45
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 8 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Animaux 30, Athlétisme 15, Camouflage 20, Équitation 25, Escalade 15, Herboristerie 20, Natation 25, Observation 15, Observation 40, Pièges 30, Pistage 70, Poisons 5, Saut 15, Vigilance 40.
Spécial : Module d'armes de chasseur
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Thurizung

Classe Guerrier ; **Niveau** 2
Ini 65/45 ; **PV** 125 ; **IP** Cuir bouilli ; **Att** 100 ; **Par** 100 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 6 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 25, Commandement 10, Équitation 35, Escalade 15, Impassibilité 10, Intimidation 20, Natation 20, Observation 15, Prouesses de force 60, Résistance à la douleur 20, Vigilance 25.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Baldisung

Classe Guerrier ; **Niveau** 1
Ini 60/45 ; **PV** 110 ; **IP** Cuir ; **Att** 85 ; **Par** 85 ; **Armes** Lance ; **Dégâts** 45 / 85 à cheval.
AGI : 8 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Équitation 80, Impassibilité 10, Intimidation 10, Observation 15, Pistage 15, Prouesses de force 40, Résistance à la douleur 10, Vigilance 25.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Skuling

Classe Maître d'armes ; **Niveau** 2
Ini 60/10/0 ; **PV** 166 ; **IP** Peau ; **Att** 115 ; **Par** 100 ; **Armes** Hache de bataille / Épée à deux mains ; **Dégâts** 80/110
AGI : 5 DEX : 8 CON : 8 FOR : 8 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Équitation 30, Impassibilité 20, Intimidation 30, Observation 15, Pistage 15, Prouesses de force 40, Résistance à la douleur 30, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de barbare, Module de style d'attaque de zone
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 35, RPsy 35.

Racines culturelles et clase sociale

Paysan / Banni : Animaux +5, Athlétisme +15, Camouflage +10, Équitation +10, Herboristerie +5, Natation +10, Pistage +15, Vigilance +10.

Nordique : Animaux +5, Athlétisme +10, Équitation +10, Intimidation +10, Natation +10, Pistage +10, Prouesses de force +15, Vigilance +10.

Erling, Sklamo ou Scalde Honorable : Animaux +10, Athlétisme +10, Commandement +10, Équitation +10, Intimidation ou Musique +10, Natation +10, Pistage ou Histoire (locale) +10, Vigilance +10.

Tableau 12: Goldar

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-15	Nordique déshonoré ou banni	Quelques peaux et tissus attachés et cousus avec de la ficelle comme vêtements, à manger pour deux jours. 1 PC.
16-50	Paysan	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, un sac à dos avec quelques objets personnels. 50 PA.
51-85	Nordique	Les vêtements que vous portez, une autre paire de bottes, une couverture, des rations pour une semaine et une arme. 50 PA.
86-100	Erling, Sklamo ou Scalde honorable	Plusieurs vêtements de rechange, à manger pour plus d'une semaine, un cheval, une arme, une armure légère ou moyenne ou un bon instrument de musique (dans le cas des scaldes), un sac à dos avec quelques objets personnels portant le symbole du clan. 50 PO.

HAUFMAN

Capitale : Hildestheinn.
Population : 1 300 000 env.
Ethnies principales : norne (98%), zinner (1%).
Type de gouvernement : monarchie.
Langues : arkes (dialecte).
Religion : aityr.
Niveau technologique : 2.
Dénomination : Haufs.
Drapeau : un pic montagneux avec deux haches croisées.
Noms masculins : Axel, Boden, Britt, Dyre, Erling, Harold, Kris, Lamont, Mimir, Nansen, Olaf, Orn, Soren, Trygg, Vidar, Wray.
Noms féminins : Astrid, Brigit, Brynja, Eirny, Erla, Gerd, Gisli, Ildri, Karena, Laine, Lis, Malin, Savea, Thora, Ursula, Winka.
Noms de famille : Adamsdatter, Aslaksdotter, Clemensdatter, Danchertsen, Doth, Frey, Gjevik, Hakonsson, Kitteslvik, Morseth, Olrich, Skjeldulvsson, Thygesdatter, Vosbein, Wadel, Wenzel.

Ses habitants considèrent le Haufman comme le véritable héritier de l'ancien royaume de Haufmarsormen, car durant plus de mille cinq cents ans il est resté fidèle à ses traditions ancestrales. Obligée de vivre dans des conditions extrêmes, avec des bourrasques oppressantes et de la neige toute l'année, c'est sans aucun doute l'une de nations les plus dures et inébranlables de Gaïa.

Situé dans la partie septentrionale du Vieux Continent, le Haufman est dans sa quasi-totalité une immense cordillère, appelée le pic du Monde, qui isole le royaume des autres pays. Avec de rares vallées entre chaque montagne, toute la région se trouve très au-dessus du niveau de la mer. Le royaume comprend également d'énormes îles sur sa côte nord ; la plupart sont des masses de glace complètement inhabitables.

Étant données les difficultés naturelles du territoire, presque toute la population s'agglutine dans trois grandes villes, même si cela n'empêche pas qu'il y ait également de petits villages sur le flanc de nombreuses montagnes. Par pure nécessité, tous doivent être complètement autariques, car voyager à travers le pic du Monde est extrêmement difficile. Ces mêmes raisons font que le commerce avec l'extérieur est pratiquement nul. Comme en d'autres endroits des Déserts, la loi est basée sur de vieilles coutumes. Presque tous les désaccords sont résolus par des combats ou des duels entre les deux parties ou, dans le cas où le crime ou l'offense est envers le village ou la ville, contre le champion local. Occupés par d'autres problèmes, les habitants ont peu de temps pour la sophistication et les procès.

Le Haufman a toujours eu comme gouvernant un roi de la dynastie Grimsson (même si les coutumes impériales interdisaient un tel titre), qui détient un pouvoir total. Le monarque est la loi absolue, et son autorité est au-dessus de la vie et de la mort.

Les Grimsson, de même que leur peuple, ne se sont jamais sentis comme faisant partie de l'Empire et, par conséquent, ils ont gouverné en suivant uniquement leurs propres directives. Cela leur est permis par leur localisation géographique inaccessible qui les a autorisés à vivre de manière indépendante. Le royaume ne possède pas d'armée en tant que telle, mais en cas d'appel aux armes, chaque homme, femme ou enfant du Haufman n'hésiterait pas à prendre une épée pour défendre sa terre.

La principauté n'a pas ressenti la chute de l'Empire. Le roi Hagen Grimsson en personne, l'actuel souverain, n'a entendu que des rumeurs de ce qui est arrivé. Pour ses gens, les choses n'ont pas changé et ne semblent pas prêtes à le faire.

Culture et société

Contrairement aux autres principautés des Déserts Gelés, les habitants du Haufman descendent d'un seul clan, qui est resté uni tout au long de ses plus de dix siècles d'histoire. Que ce soit à cause des conditions extrêmes qu'ils ont dû subir durant tout ce temps ou de leur propre culture guerrière, ses habitants estiment par-dessus tout la force et le courage au combat.

Les Hauf ont un faible niveau culturel. Seuls quelques sages qui jouent le rôle de prêtres savent écrire et déchiffrer le complexe alphabet runique de leur langue. Même ainsi, les gens se distinguent par un esprit aiguisé et, même sans études, ils apprennent de leurs traditions comme si celles-ci étaient les meilleures écoles. La seule langue qu'ils connaissent est une version archaïque de l'arkès qui n'est pas facile à comprendre, même pour d'autres habitants des Déserts. Bien qu'il n'existe pas de classes sociales proprement dites, certaines familles sont considérées comme nobles à cause de leur réussite au fil des ans. De même qu'au Goldar, la majorité est atteinte grâce au rituel du premier sang, mais dans le cas du Haufman, le jeune garçon part chasser seul et, jusqu'à ce qu'il revienne avec la peau d'une bête sauvage, il n'est pas considéré comme étant adulte.

Même si presque toute la population vit dans le pic du Monde, il y a aussi quelques bourgs sur les nombreuses îles du nord, dont les habitants reçoivent le nom de Saerinmirs. Certains d'entre eux sont vraiment sauvages et, souvent, lorsque le climat le leur permet, ils partent en tant que corsaires pour piller quelques-uns des villages côtiers des autres principautés.

Les gens du Haufman croient avec ferveur dans la religion des Aityrs, et pensent que leurs dieux les observent encore. Ils méprisent le christianisme, et considèrent que son imposition n'est rien de plus qu'une autre preuve de la faiblesse d'un faux dieu. Les figures les plus importantes dans leur culture sont sans aucun doute les héros, qui rejoignent les dieux après avoir prouvé leur valeur. Tous les hommes et femmes du Haufman rêvent que leur peuple se souvienne d'eux et gagner ainsi la véritable immortalité.

L'épreuve de Holst

S'il y a un affrontement entre deux personnes, celles-ci partent dans la nature par des chemins différents, portant une seule arme et des vêtements légers. Cette étrange coutume s'appelle l'épreuve de Holst et demande habileté, résistance à l'environnement et intelligence. L'objectif est de trouver l'ennemi et d'en finir avec lui (ou elle) de n'importe quelle manière. Parfois, cette épreuve s'achève en quelques minutes, ou peut au contraire durer des jours entiers.

Affronter le surnaturel

Les gens du Haufman connaissent le surnaturel, car ils cohabitent dans une plus ou moins large mesure avec de telles forces. Ils se sont habitués à affronter des bêtes mystiques qui vivent dans les montagnes, à voir la magie des élémentaires qui se trouvent dans les rivières et forêts, ou à assister à des rituels que réalisent leurs propres prêtres. Naturellement, ils restent nerveux face à des pouvoirs qui échappent à leur compréhension, mais ils ne les craignent pas pour autant irrationnellement. Par bien des côtés, ils ressemblent beaucoup aux habitants du Goldar, et considèrent aussi que l'usage de telles compétences au combat est chose méprisable.

Ce qu'ils redoutent sans aucun doute le plus, ce sont les étranges habitants du pic du Monde, car les pouvoirs de nombre des créatures spectrales qui rôdent dans ces parages désolés sont l'objet des mythes les plus sombres.



Illustration Sergio Melero

Le dur affrontement de deux Frostkolier à l'épreuve de Holst

Histoire du Haufman

Tandis que les territoires qui composent aujourd'hui le Goldar et le Hendell se désagrégeaient et se battaient entre eux après la mort de Holst, le clan du nord s'installa dans le pic du Monde, s'autoproclamant véritable successeur du Haufmarsormen. Ils ne tardèrent pas à lancer plusieurs attaques vers le sud, jusqu'à ce que divers clans, les Thurizung du Goldar en tête, réussissent à bloquer leur avancée. Avec le temps, les habitants du pic du Monde commencèrent à se considérer comme une nation indépendante et prirent le nom de Haufman.

Lors de la création des Royaumes Saints, le Haufman s'opposa radicalement aux doctrines du Christ et combattit de toutes ses forces les armées des cieux. Après des milliers de pertes, seule la destruction du dieu Fenrisulf fit admettre au roi Holdagen sa défaite, conseillé par le prêtre Saulo (qui finirait par devenir l'un des apôtres du Messie et, par la suite, le roi des Déserts). La décision de leur monarque déposé déçut de nombreux guerriers et ce ne fut qu'une question de temps, après la mort de Saulo, pour que les habitants du Haufman se soulèvent pour récupérer ce qu'ils considéraient comme leur royaume. Commandés par Olgard Grimsson, qui allait devenir le nouveau roi, le Haufman serait dès lors une nation de plein droit, prête à défendre ses idéaux contre tous.

Le royaume ignora presque entièrement la Guerre de Dieu, car les armées de Rah n'atteignirent jamais le pic du Monde. Même le premier empereur laissa de côté le Haufman durant la création d'Abel, évaluant le coût en vies nécessaire pour prendre une région qui, en fin de compte, n'était guère peuplée.

Pendant un peu plus d'un siècle, le royaume resta isolé, jusqu'à ce que, en l'an 373, commencent les jours sombres dont l'histoire se souvient comme de l'Arrivée de la Nuit Blanche. Une immense armée de créatures non mortes et de spectres, apparemment surgis de nulle part, commença à avancer lentement et silencieusement vers les villes du Haufman, sans que les guerriers du royaume ne puissent les arrêter. La situation étant désespérée, et craignant que la Nuit Blanche ne puisse s'étendre à d'autres principautés, Lazare Giovanni, l'héritier de Zhorne, ordonna au quatrième seigneur de la guerre d'appuyer le roi Askell Grimsson avec toutes les forces dont il pourrait disposer. À eux deux, ils réussirent à détruire la plupart des non-morts, et les créatures restantes disparurent mystérieusement peu après. Certaines rumeurs parlent encore aujourd'hui de la possibilité qu'un petit groupe de gens ait réussi à arrêter la source même de la Nuit Blanche, mettant ainsi fin aux hostilités. Suite à ces évènements, le Haufman accepta de faire nominalement partie d'Abel, bien que sa relation avec l'Empire ait toujours été inexistante dans la pratique, chose qui n'a pas changé actuellement.

Le dernier conflit de grande envergure du royaume eut lieu en l'an 547, lorsqu'un désaccord déclencha une guerre terrible contre le clan Thurizung du Goldar. Si le seigneur de la guerre n'était pas intervenu, le Haufman aurait avancé vers le sud, exterminant complètement les Thurizung et leurs alliés. Aujourd'hui encore, il existe une énorme tension entre les deux clans, et de nombreux guerriers du Haufman souhaiteraient avoir la possibilité de prendre les terres du sud, considérant qu'elles leur appartiennent de plein droit.

Aspects géographiques notables

Pratiquement tout le territoire du Haufman est constitué par la cordillère du pic du Monde, même si plusieurs îles du nord, où vivent les Saerinmirs, sont également considérées comme une partie du royaume.

Le pic du Monde : bien que ce ne soit pas la plus grande cordillère du Vieux Continente, le pic du Monde est sans aucun doute la masse montagneuse la plus élevée de tout Gaïa. Avec des sommets qui oscillent entre les cinq mille et les dix mille mètres, son énorme altitude et sa latitude font qu'elle est gelée toute l'année. Les deux montagnes les plus hautes du monde, Surt et Steinkel, de dix mille cinq cents et onze mille mètres respectivement, se trouvent ici. La cordillère possède très peu de cols, ce qui rend sa traversée extrêmement difficile, de même que le voyage d'une cime à l'autre. De plus, de par la répartition inhabituelle de ses montagnes, les vallées sont rares, même si elles sont toujours de très grande taille et qu'elles sont utilisées pour construire villes et villages. Une grande partie de la cordillère est habitée, mais elle continue d'avoir de grandes zones inhospitalières sources de mythes et légendes. Steinkel est la montagne qui, selon les croyances locales, relie le royaume des dieux à celui des hommes.

Le pic du Monde est également le foyer de toutes sortes de bêtes sauvages, des gigantesques loups des glaces à des créatures dignes d'un conte fées. Parmi ses habitants les plus dangereux et mythiques se trouve Svaldifari, un grand dragon de glace qui est sorti de son sommeil il y a moins de dix ans. Intelligent et prudent, il évite d'attirer l'attention en attendant que sa partenaire, la dragonne Andvaranut, se réveille aussi.

Certaines des montagnes situées près de la côte sont creuses, possédant de complexes et labyrinthiques grottes avec une infinité de passages. De nombreux Chercheurs et jeunes aventuriers du Haufman pensent qu'elles furent autrefois habitées par des peuples inconnus et on croit qu'elles peuvent contenir des ruines et des restes de ces cultures.

En certains endroits, la barrière entre la Veille et le monde réel est extrêmement fragile. Certains voyageurs peuvent être avalés par elle lorsqu'il y a des tempêtes exceptionnellement fortes. En de tels cas, ils se retrouvent dans des lieux de calme absolu, où la neige tombe tranquillement sur tout l'horizon. Pour une raison inconnue, entrer en contact avec ces flocons de neige avant qu'ils ne touchent le sol vole peu à peu les souvenir aux gens, jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'eux que des spectres de la Veille qui errent d'un endroit à l'autre, incapables d'émettre un son.

Belgenmir : Belgenmir est la plus grande des îles du nord du Haufman, dont l'étendue est telle qu'elle dépasse certaines principautés comme l'Ilmora. La quasi-totalité de sa surface est recouverte de neige toute l'année, particulièrement dans la région centrale, où il y a un petit plateau. Elle subit continuellement de fortes tempêtes de glace et est fouettée par des vents forts, ce qui fait de l'île un endroit vraiment inhospitalier. Il y a pourtant plusieurs villages peu peuplés qui survivent grâce à la chasse et en profitant des parties non glacées. La côte est terriblement escarpée et est couverte de dangereux récifs, ce qui fait qu'il est presque impossible pour les embarcations conventionnelles de s'approcher. Seules six ou sept petites sections du littoral de toute l'île permettent de débarquer sans problème.

D'après le mythe, à une époque révolue l'île fut habitée par une race de géants des glaces qui affrontèrent les dieux et furent défaits. Certains disent que les cristaux monumentaux qui existent dans la partie centrale du plateau sont les restes de l'immense château dans lequel ils vivaient, quoique selon d'autres, il s'agisse des prisons où les Aityrs les confinèrent.

La Muraille des Glaces Éternelles : dans la partie nord de l'île de Belgenmir, au delà du plateau central, il y a un immense mur de glace, haut et lisse comme du cristal, de presque six cents kilomètres de long. Les natifs appellent cet endroit la Muraille des Glaces Éternelles et disent qu'au-delà se trouve le royaume des morts. Bien que cette affirmation semble assez peu plausible, il est vrai qu'il y a de nombreuses galeries à l'intérieur de la Muraille, peuplées de créatures qui ne semblent pas appartenir au monde des hommes.

L'île de Tir : à quelques kilomètres de la partie la plus orientale du détroit de Belgenmir se trouve l'île de Tir. Elle est très proche du continent, tellement que les jours dégagés on peut même l'apercevoir à l'horizon de puis la côte. Elle n'a pas d'habitants humains, mais dispose d'une impressionnante faune qui comprend phoques, lions marins, ours blancs et autres créatures bien plus étranges.

Autour de l'île se regroupent différentes espèces marines et de grands bancs de poissons. C'est pour ça que de nombreux navires de pêche du Haufman et du Hendell fréquentent les environs. Les conflits sont chose courante, car les deux pays prétendent que Tir lui appartient. Normalement, ces frictions ne dépassent pas quelques bateaux endommagés (rarement coulés) ou chargements perdus, mais elles ont parfois entraîné d'importantes effusions de sang. « Officiellement », l'île est à présent une possession du Haufman mais, sans le contrôle de l'Empire, les chalutiers du Hendell ont commencé à expulser par la force leurs voisins, qui se préparent à répondre de la même manière.

L'île Flottante : à des latitudes très septentrionales, des marins affirment avoir rencontré une petite île flottante, majoritairement constituée de glace. Selon presque toutes les descriptions, elle semble avoir une taille d'environ dix kilomètres et flotte à la dérive, entraînée par les courants. Apparemment, tout semble indiquer qu'il s'agit d'un énorme iceberg détaché de l'un des glaciers. Cependant, il est non seulement inhabituel qu'il soit à la dérive depuis des années sans jamais avoir fondu, mais en plus les rares personnes à y avoir débarqué affirment qu'il y a au centre une grande quantité d'arbres et de végétation: un oasis au milieu des glaces. Néanmoins, tous sans exception ont été incapables de se souvenir exactement de ce qui s'est passé après leur arrivée, ni comment ils sont retournés ensuite sur leurs navires.

Le Maelström

Plus qu'un mythe, le Maelström est un cauchemar pour les marins des régions glacées. Les légendes en parlent comme d'un immense tourbillon dans la mer, si énorme qu'il peut atteindre plusieurs kilomètres de diamètres, et avec une telle force qu'il peut entraîner dans les profondeurs une flotte de navires entière. Les vaisseaux qui y pénètrent n'ont pas la moindre chance ; ils finissent au fond de l'océan, où les récifs de corail acérés se chargent d'en faire des allumettes. On ignore la position exacte du tourbillon et, pire encore, certains prétendent qu'il change de place à chaque fois. Il est courant de voir dans les ports de Gaïa de vieux capitaines à la retraite en train de raconter des histoires de leur jeunesse et comment ils ont affronté le Maelström et survécu, mais ce ne sont que des contes et de mensonges. La vérité, c'est qu'on n'a jamais plus rien su de ceux qui l'ont vu de près.

Le Maelström se forme plusieurs fois par an au nord de l'île de Belgenmir, au-delà des Glaces Éternelles. À chaque fois qu'il se manifeste, il est précédé d'une tempête qui rougit les cieux (« Les Aityrs doivent être en train de se battre », c'est ce que disent généralement les marins nordiques lorsqu'ils la voient) et d'étranges feu follets. Face à un quelconque de ces signes, un capitaine intelligent fera demi-tour et s'éloignera du coin le plus vite possible. Il existe chez les marins la coutume très enracinée de prier si, en traversant ces eaux, on voit des milliers d'éclats de bois flotter sur la mer.

La formation du Maelström est due à un vortex dans la Barrière et aux corrections que celle-ci apporte à la réalité afin de la maintenir entièrement stable. Parfois, certains navires ont été entraînés par les altérations, et une partie de leur équipage a fini par être engloutie par elles. Le passage ne conduit pas en Enfer, mais à Heinlein, un des Interrègnes.

Lieux intéressants

Bien que la plupart des villages du Haufman soient si petits que personne ne les connaît, le royaume possède trois villes importantes et de nombreux endroits dont les légendes se sont transmises de bouche à oreille.

Hildestheinn

(Ville, 97 000 habitantes)

Hildestheinn, une formidable cité-forteresse situé sur les flancs de la montagne Surt, est la capitale du Haufman. Elle est bâtie comme s'il s'agissait d'un immense et inexpugnable bastion de guerre, car ses grosses murailles qui s'appuient sur la partie la plus haute du mur de pierre de la montagne atteignent cinquante mètres dans leur section la plus élevée. Ainsi, quand quelqu'un la regarde de l'extérieur, plus qu'une ville, Hildestheinn ressemble à un immense mur qui se prolonge sur toute la pente de la montagne. La cité en soi est maintenue par différentes surfaces de pierre pleines de dénivelés. Les différents quartiers s'élèvent à divers niveaux; même si aucun d'entre eux ne dépasse les murailles.

Créée autant contre d'éventuelles attaques que contre les intempéries, Hildestheinn est une ville sobre, qui se distingue par la teinte grise de tous ses bâtiments. Néanmoins, la taille gigantesque de quelques-unes des constructions, en plus de la neige qui couvre les toits et les rues, lui donne un certain aspect à la fois mélancolique et fascinant.

Le lieu le plus frappant de Hildestheinn est la Place des Gargouilles, qui doit son nom à treize bêtes imposantes de métal noir couronnant les bâtiments adjacents. Les habitants de la ville les considèrent comme leurs esprits gardiens et affirment que, tant qu'elles seront ici, la capitale sera protégée.

D'habitude, la cité est autonome et demande très peu ou pas du tout de commerce avec l'extérieur. Ses seules transactions se font avec les bourgs limitrophes ou avec Mullenheinn, et c'est normalement toujours pour fournir des armes, car Hildestheinn a d'excellents armuriers, connus pour l'efficacité brutale de leurs créations.

Hagen Grimsson (Guerrier Nv 5, ♂), roi du Haufman, gouverne son domaine depuis le château de Ragnhildur, une construction partiellement encastrée dans la montagne et reliée, à ce qu'on dit, à des dizaines de grottes qui descendent dans les entrailles de la terre.

Chateau de Gaïtende

(Bâtiment, 300 habitants)

Édifié comme forteresse pour contrôler le trafic maritime dans la baie d'Eiss, le château de Gaïtende est l'un de ces cas où une mauvaise planification a eu raison d'un bon projet. Ce qui devait au départ être un port commercial de passage entre la mer du Nord et la baie finit par devenir un bourg à moitié abandonné et à moitié achevé. Situé sur une île gelée, le mauvais climat et les falaises escarpées de ses côtes firent que personne ne s'en approcha. Vu l'échec que cela avait représenté, le roi du Haufman décida de ne pas investir plus de fonds, le laissant incomplet.

De nos jours, tout ce qui reste ici est un village de taille moyenne où seules une dizaine de maisons sont habitées. Au centre, couronnant les rochers à pic, se trouve la forteresse de Gaïtende proprement dite, le seul bâtiment conservé en bon état. Il est à présent utilisé comme logement bon marché pour les navigateurs et les guerriers de passage. Des mercenaires de nombreux endroits du monde ont voyagé jusqu'ici à la recherche d'un emploi, car la régente actuelle du château, la mystérieuse femme connue sous le nom de Nadya Chernomyrdin (Paladin noir Nv 9, ♀) se consacre à agir en tant qu'intermédiaire entre commandes et missions. Que ce soit en prenant directement rendez-vous ou à la demande, elle a toujours un travail approprié aux compétences de chaque groupe, en échange d'un pourcentage sur le paiement accordé. Les combattants qui se présentent ici sont si nombreux qu'on l'appelle très souvent le château des mercenaires.

Nadya a dans les trente ans et, bien que belle, tout son corps et une partie de son visage sont bandés, à cause d'une série de graves blessures subies il y a des années. Personne ne connaît très clairement le passé de cette femme, mais il semble évident pour tous ceux qui la connaissent qu'elle a dû être en rapport avec l'armée. Ses subordonnés directs agissent avec une discipline militaire, et leur habileté est comparable à celle des meilleurs soldats d'élite. La rumeur la plus persistante veut qu'aussi bien elle que ses hommes aient été une équipe des forces spéciales d'une armée de Gaïa, Jusqu'à ce qu'ils désertent pour des raisons inconnues. Certains avancent même qu'il pourrait s'agir d'un Arbitre en fuite.

Annar

(Bourg, 2 500 habitants)

Bien que ce ne soit apparemment qu'un simple bourg de montagne, Annar a gagné une grande réputation grâce au talent particulier de ses soldats. Il y a un peu plus de deux siècles, après l'arrivée au village d'un extravagant maître oriental, ses habitants commencèrent à développer leurs pouvoirs du Ki appliquées au combat. Bientôt, nombre d'entre eux réussirent à dépasser leur tuteur, maîtrisant des techniques basées sur le froid qui leur valurent le nom de Frostkolier, les « Briseurs de Glace ». Leurs aptitudes incroyables leur ont apporté la réputation d'être les meilleurs combattants de tout le royaume, et le roi Hagen les considère comme ses champions.

Mullenheinn

(Ville, 83 000 habitants)

La ville de Mullenheinn est située dans la partie est du pic du Monde, tout près de la frontière avec le royaume du Hendell. De façon insolite, elle fut bâtie sur une grande plate-forme de pierre au bord d'un immense abîme. Avec d'un côté le mur de la montagne et de l'autre le sombre précipice, Mullenheinn est une cité unique au monde. De plus, la seule route pour l'atteindre est l'énorme pont de Balgmund, de presque un kilomètre de long, qui la relie à une proche montagne en traversant l'immense vide qui les sépare.

Malgré le fait que les tempêtes soient très courantes dans la région, Mullenheinn peut éviter de se voir recouverte de neige grâce à la montagne qui la protège en partie. La ville en soi se distingue considérablement si on la compare à d'autres cités du nord, car ses bâtiments ont une apparence bien plus monumentale que ce qui est habituel dans l'architecture nordique. Bien qu'elle continue d'avoir la teinte gris sombre caractéristique du royaume, Mullenheinn est pleine de constructions détaillées à plusieurs étages, avec des niveaux qui communiquent parfois les uns avec les autres au moyen de ponts élaborés. Elle possède plusieurs édifices luxueux, parmi lesquels ressort le temple de Tjorvi, une grande bâtisse consacrée aux Aityrs, et le Colisée de Stymir où, chaque semaine, les guerriers locaux s'amusent en rivalisant dans divers jeux. Curieusement, il y a un petit manoir en pierre appartenant aux templiers de Tol Rauko, à qui l'on permet de rester en ville en paiement de leur aide passée.

Il y a des siècles, Mullenheinn fut célèbre pour avoir été le théâtre de la titanesque bataille finale de la Nuit Blanche, qui fut livrée sur le pont de Balgmund durant quatre jours entiers. Certains jurent que l'on peut en certaines occasions entendre les lamentations des milliers de cadavres qui furent jetés dans les profondeurs de l'abîme.

Chateau de Minuit

(Bâtiment, nombre d'habitants inconnu)

À mi-chemin entre le mythe et la réalité, le château de Minuit occupe une place spéciale parmi les légendes du Haufman. Tandis que certains affirment l'avoir vu de leurs propres yeux, de nombreuses enquêtes officielles, jusqu'à l'Inquisition elle-même, n'ont fait que confirmer la théorie qu'il s'agit seulement d'un conte. Quoi qu'il en soit, son histoire est si vieille qu'elle se perd dans la nuit des temps. La croyance la plus répandue affirme que c'était la forteresse des grands rois du nord, qui finit par être incendiée pour des raisons inconnues et disparut en une seule nuit.

Le lendemain matin, il n'en restait même pas les traces.

En réalité, le château de Minuit reçoit ce nom car il ne se manifeste qu'entre onze heures et minuit les nuits de nouvelle lune. Celui qui y entrera aura seulement une heure pour faire tout ce qu'il souhaite car, lorsqu'il disparaît, aucun être vivant qui n'y ait été invité ne pourra rester plus longtemps à l'intérieur.

Minuit est la résidence du seigneur des non-morts Hringham, qui se repose ici tout en observant le passage du temps. Le château est peuplé de toutes sortes de créatures et de serviteurs du Roi de la Non Vie. La plupart d'entre eux sont des non-morts de différents types, bien qu'il y ait aussi de nombreuses autres entités de diverses natures, telles que des démons, des élémentaires ou même de jeunes dragons. On suppose que, au cours de milliers d'années, Hringham a accumulé une multitude de trésors, de livres, d'artefacts et de richesses au-delà de ce que nul ne peut imaginer. On dit que le Roi de la Non Vie trouve les intrus amusants, car ils sont un stimulant inhabituel pour sa monotone existence. Du moment qu'ils ne sont pas grossiers ni irrespectueux (chose qu'il déteste profondément), il les laisse emporter toute chose qu'ils auront pu obtenir de Minuit durant la période limitée où le château reste dans le monde, tout en les observant depuis la salle du trône.



Le château de Minuit

Illustration Luis NCT

La Legende de Hringham

Seigneur des morts, Roi de la Non Vie, Nosferatu... ce ne sont que quelques-uns des noms sous lesquels on connaît Hringham, qu'on appelle l'Immortel. Pour beaucoup, c'est un personnage de contes, un croque-mitaine avec lequel les parents nordiques font peur aux enfants qui ne veulent pas aller au lit.

Mais il est réel.

D'après les épopées, Hringham était un guerrier invincible dont l'habileté au combat était sans pareil. Personne n'était capable de l'affronter ; les bêtes fuyaient sur son passage et les dieux eux-mêmes admiraient son talent. Mais comme pour tant d'autres héros, la perdition arriva à lui sous la forme d'une femme. Il tomba amoureux d'une jeune demoiselle, qu'il épousa en secret à l'encontre des désirs des parents de celle-ci. Quelques jours plus tard, alors qu'il guerroyait, son épouse eut un accident et se brisa le cou en tombant de cheval. Refusant d'accepter sa perte, le désespoir lui fit imaginer le plan le plus fou. Il s'arracha le cœur de ses propres mains et lorsque Aishia, une des trois parques, descendit chercher son âme, Hringham la provoqua en duel. Et contre toute attente, il gagna. Se vantant de sa victoire, le guerrier exigea à la parque de lui rendre sa bien-aimée. Mais la Mort était orgueilleuse et, comme punition elle fit ce qu'elle n'avait jamais fait auparavant : reconnaître sa défaite. Par ce simple acte, elle condamna Hringham à ne jamais atteindre l'au-delà, l'enfermant dans son propre corps à mi-chemin entre les deux mondes.

Ni vivant ni mort, la colère envahit Hringham comme jamais elle ne l'avait fait et il réunit une armée de morts avec laquelle il se souleva contre les dieux eux-mêmes. La bataille fut terrible, même si finalement l'Immortel fut défait par Thuriz et son épouse Kenaz, qui maudit sa chair, ce pourquoi la lumière le brûle depuis lors comme du feu.

Après cela, Hringham se retira dans les entrailles de la terre, se nourrissant du sang et de la vie des autres afin de récupérer ses forces amoindries. À partir de ce moment, à mesure que les siècles passèrent, son caractère se fit mélancolique et méditatif. Il voyagea partout et son nom se répandit tel une ombre silencieuse partout où il passait. Fatigué, il revint finalement à son foyer dans le pic du Monde, où il réunit de nouveau autour de lui les armées des morts. Souvent, il s'ennuie et se repose durant des décennies jusqu'à ce qu'un évènement important attire son attention. Il y a quelques siècles, un de ses lieutenants profita de sa léthargie pour lancer les troupes de morts du Roi de la Non Vie contre l'homme. Lorsque Hringham s'éveilla et découvrit ce qui se passait, il détruisit son serviteur et retira les forces qui étaient en marche. Après cela, il retourna à son sommeil et cela fait à peine quelques décennies qu'il s'est de nouveau réveillé.

Il y a quelques années à peine, il ressentit l'apparition d'une force primitive et puissante, qui n'est autre que celle déchaînée par la découverte du Livre des Morts de Soleil Noir. Étant donné que l'essence des non-morts qu'il contrôle et la science nécromantique du Livre sont radicalement différentes, Hringham éprouve un véritable mépris envers les œuvres de Soleil et ce qu'elles représentent. Faites de chair, de métal et d'ossements, plus fabriquées que créées, elles s'opposent à l'entité obscure que représente le Roi de la Non Vie.

Alfrothul
(Ville, 8 000 habitants)

Alfrothul, qui signifie « Soleil », est un véritable verger au milieu du froid et de la neige qui recouvrent le pic du Monde. Inexplicablement, la vallée où est située la ville jouit d'un climat chaud et agréable, inconcevable en cette région. Contrairement à ses cités sœur, Alfrothul n'est pas fortifiée, mais est constituée de plusieurs centaines de bâtiments de pierre et de bois décorés suivant les coutumes ancestrales de Haufmarsormen. Accéder à la vallée est une prouesse formidable, car non seulement elle se trouve au cœur même du pic du Monde, mais en plus il n'y a pas de cols qui y entrent ou en sortent. Les citoyens vivent heureux et en paix grâce aux récoltes de riches champs qui entourent leur foyer.

Les gens de la vallée gardent jalousement le secret de la vallée, qui n'est autre que l'existence d'un petit orbe de cristal qu'ils appellent la pierre du Soleil. D'une certaine façon, c'est cet artefact qui altère le climat, faisant d'Alfrothul un tel verger. L'Orbe est caché dans un lieu confidentiel de la cité que seuls connaissent son seigneur et son grand prêtre.

Le gouvernant d'Alfrothul est Hjörtur Trygvi (Maître d'armes Nv 3, ♂), bien que le plus connu de tous ses habitants soit le légendaire Hrafn l'Ombrageux (Virtuose martial Nv 7, ♂), l'énigmatique seigneur des guerriers de la cité.

Autres agglomerations : *Schild.*

Scénarios

La simple situation géographique du Haufman et les dangers qui guettent dans le pic du Monde offrent en soi de considérables idées pour développer des aventures.

L'enfant de glace : alors que les personnages se déplacent à travers une région inhospitalière du pic du Monde, ils seront surpris par une formidable tempête de glace sans qu'ils puissent trouver un endroit où s'abriter. Par chance, avant que leurs vies ne courent un danger, une étrange voix portée par la tempête leur apportera de l'aide, leur indiquant où ils peuvent trouver un endroit pour se protéger. Une fois dans le refuge, une fillette n'ayant pas plus de huit ou neuf ans, avec la peau bleue et les cheveux blancs, apparaîtra devant eux. La petite, qui se présentera simplement comme Albini, expliquera qu'elle est une métisse, fille d'une Arnleif, hauts élémentaires de glace habitant dans la cordillère, et d'un simple humain. C'est certainement la première fois de toute sa vie qu'elle voit des hommes en chair et en os. Le problème est que, sans raison apparente, sa mère a disparu et, comme elle n'a personne vers qui se tourner, elle a pensé rechercher son père en utilisant les rares données qu'elle a sur lui. Craignant ce qui pourrait lui arriver si elle se montrait ouvertement à d'autres humains (à cause des histoires que sa mère lui racontait), Albini a décidé de demander l'aide des personnages pour le retrouver, car ils lui ont semblé des gens agréables. À sa connaissance, son père est un Saerinmir qui vit dans les îles du nord du Haufman. Afin de pouvoir le reconnaître, elle possède un médaillon sur lequel se trouve son portrait et, d'après ce que lui a dit sa mère, il en possède un autre identique.

Au cas où les personnages s'intéresseraient au destin de la mère d'Albini, celle-ci a été capturée dans une sphère de contention par les templiers de Tol Rauko qui habitent à Mullenheinn ; dans quelques mois, lorsque le climat s'améliorera, ils prévoient de la transférer sur leur île.

Pour quelques vulgaires os : apparemment, Soleil Noir s'intéresse énormément aux restes d'un corps jeté dans les abîmes de glace il y a quelques siècles. Il s'agit du cadavre d'Alkaiser, le lieutenant d'Hringham, le Roi de la Non Vie, exécuté pour sa trahison lors de l'Arrivée de la Nuit Blanche. La famille Delacroix pense que, si elle réussit à s'en emparer, elle pourrait entamer des recherches afin de créer de nouvelles sortes de créatures nécromantiques. Le problème, c'est qu'ils ne savent pas vraiment où ils peuvent se trouver. Ils ont organisé plusieurs groupes de recherche et cela fait quelques temps qu'ils fouillent la région, avec de maigres résultats. L'une des dernières possibilités, qu'ils considèrent comme peu crédible, est que la dépouille se trouve dans la gorge du Brouillard, une zone écartée et d'accès très difficile. Pour ne pas faire perdre leur temps à l'une de leurs équipes spécialisées, ils chargeront un groupe de Chercheurs secondaires, ou des mercenaires dotés de facultés mystiques, d'entreprendre le voyage dangereux et compliqué jusque là-bas. Essayant de cacher leurs plans à la famille Steiner, ils donneront le moins d'informations possible sur le corps et sur ce qu'ils prévoient d'en faire. Paradoxalement, c'est là que sont les restes.

Le voyage jusqu'à la gorge est coûteux et lent, car il est nécessaire d'affronter des tempêtes, des avalanches et de bêtes qui rôdent dans la région. En plus, les restes sont protégés par Asdis Kyrbreger, un spectre qui aimait Alkaiser et le suivit dans son triste destin. Asdis contrôle un petit nombre de squelettes et d'esprits mineurs, et n'a l'intention de

permettre à personne ne perturber le souvenir de celui qu'elle a aimé.

La glace la plus froide : alors qu'ils circulent dans une ville sous l'ombre des hautes montagnes du pic du Monde, les personnages rencontreront un homme extravagant qui ne semble pas être du coin. Il a la peau sombre et est habillé de façon voyante, avec un turban et plusieurs capes de couleurs étranges. Le curieux étranger prétend s'appeler Fadir Al Dawla et être un sage du lointain pays du Kushistan. De manière très passionnée, il leur parlera du contraste avec les riches palais et les chauds déserts du nord, leur expliquant qu'on ne connaît là-bas rien de semblable à la glace. Précisément pour cette raison, il y a deux semaines, Fadir a eu une grande idée : s'ils pouvaient au Kushistan disposer de glace, cela ouvrirait tout un nouveau domaine pour la conservation des aliments, et l'eau gelée serait un bien aussi précieux que l'or pour les riches capricieux de son pays. Le projet du sage consiste à emporter un morceau de glace jusqu'au Kushistan, où il le donnera comme présent à Omar Ben Sharid, le grand sultan, pour ensuite lui demander une importante subvention dans le but d'établir un trafic constant de glace entre le nord et le sud. Fadir a déjà essayé plusieurs fois, mais le problème qu'il a rencontré est que la glace fond en quelques jours. Cependant, dans sa grande sagesse, il a déduit un fait à la logique irréfutable : comme il le dit lui-même, si la glace était plus froide, elle resterait gelée suffisamment longtemps pour supporter tout le voyage. C'est pour cette raison qu'il a voyagé jusqu'au Haufman, où se trouve la montagne la plus haute du monde. Malheureusement, le sage est assez chétif et serait incapable de grimper jusqu'au sommet. Il est donc prêt à payer une somme assez décente à ceux qui escaladeront pour lui le mont Steinkel et lui rapporteront un grand morceau de glace.

S'ils acceptent sa proposition, une fois que les personnages auront atteint la cime (après avoir affronté les problèmes que cela aura pu entraîner) et auront réussi à obtenir la précieuse glace, Fadir remplira sa part du marché. Après avoir payé ce qui était convenu, il partira heureux avec son trésor de retour vers le Kushistan.

Mais, des mois plus tard, ils auront à nouveau de ses nouvelles lorsqu'ils découvriront que leurs têtes sont mises à prix, accusés d'escroquerie. Ce qui devait arriver arriva : la glace a fondu et le sage soutient fermement que sa théorie était correcte. D'après lui, les personnages n'ont pas atteint le sommet de la montagne et ont tenté de le rouler.



Illustration Luis NCT

Le Maelström

Archétypes génériques du Haufman

Voici quelques fiches génériques des guerriers des clans du Haufman et des habitants des îles gelées. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Guerrier Frostkolier commun

Classe Virtuose martial ; **Niveau** 3
Ini 70/20 ; **PV** 110 ; **IP** Cuir ; **Att** 110 ; **Par** 105 ; **Armes** Épée bâtarde ; **Dégâts** 80
AGI : 6 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 8
Compétences : Acrobaties 15, Athlétisme 15, Équitation 15, Escalade 15, Impassibilité 10, Intimidation 10, Natation 15, Observation 15, Prouesses de force 25, Résistance à la douleur 25, Saut 10, Style 50, Vigilance 25.
Accumulations : For 3 Dex 3 Agi 1 Con 1 Pou 3 Vol 1 Ki : For 27 Dex 28 Agi 6 Con 7 Pou 28 Vol 5 DI : 150
Spécial : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, 1 ou 2 techniques du module Frostkolier
Résistances : Rhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 50, RPsy 40.

Saerinmir

Classe Guerrier ; **Niveau** 1
Ini 50/30 ; **PV** 110 ; **IP** Peau ; **Att** 75 ; **Par** 70 ; **Armes** Hachette ; **Dégâts** 50
AGI : 5 DEX : 6 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 5, Athlétisme 20, Équitation 10, Escalada 10, Forge 15, Impassibilité 5, Intimidation 20, Natation 30, Observation 20, Pistage 20, Prouesses de force 20, Résistance à la douleur 5, Saut 15, Vigilance 35.
Résistances : RPhy 35, Mal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Racines culturelles et classe sociale

Nordique / Nordique pauvre : Athlétisme +10, Escalade +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Pistage +10, Prouesses de force +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10.

Saerinmir : Athlétisme +10, Escalade +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Natation +10, Navigation +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10.

Noble : Athlétisme +10, Commandement +20, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10.

Tableau 13: Haufman

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Nordique pauvre	Les vêtements que vous portez, une couverture, et des restes de nourriture pour deux jours. 3 PC.
21-60	Nordique	Deux tenues d'hiver de rechange, des rations pour une semaine, des raquettes pour marcher dans la neige, une arme ou du matériel de base pour l'escalade et la survie. 50 PA.
61-85	Saerinmir	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, un sac à dos avec quelques objets personnels. 50 PA.
86-100	Noble	Plusieurs vêtements de rechange, quelques couvertures épaisses et imperméables, des rations pour plus d'une semaine, deux armes, des raquettes pour marcher sur la neige, un petit traîneau, un sac à dos avec du bon matériel d'escalade et de survie, et quelques objets personnels. 50 PO.

HENDELL

Capitale : Karlsrude.
Population : 3 600 000 env.
Ethnies principales : norne (92%), asher (5%), zinner (2%).
Type de gouvernement : monarchie.
Langues : hermital, latin.
Religion : Aityr.
Niveau technologiques : 3.
Dénomination : Hediens.
Drapeau : un dragon noir menaçant qui s'enroule sur lui-même, émergeant de la glace.
Noms masculins : Adrian, Andrei, Bronislav, Feofan, Ferapont, Fyodor, Igor, Ilari, Isidor, Ivan, Maksim, Mikhail, Nikolai, Rolan, Shura, Vlasi, Yasha, Yulian, Yuriy.
Noms féminins : Alisa, Annushka, Ivanna, Manya, Marfa, Sasha, Sofya, Tanya, Uliana, Valeriya, Yesfir, Yevdokiya, Yuliya, Zhanna, Zinaida.
Noms de famille : Abramova, Aleksanshkin, Artamova, Balakirev, Batalova, Budarin, Bzowski, Chernekov, Donkova, Gaidar, Gerviev, Koukleva, Kulikova, Militenko, Omelchenko, Radinov, Shcerbina, Svartsevich, Vertinskaya, Zheronkina.

Le Hendell est généralement considéré comme la plus civilisée et la plus importante des nations qui constituent les Déserts Gelés. C'est un puissant royaume, caractérisé par le fait qu'il est divisé en deux parties extrêmement différentes. Le sud, connu sous le nom de Déserts Chauds, est une énorme plaine qui jouit d'un climat tempéré et d'une végétation fertile. Il y a quelques forêts et marais, mais presque jamais très denses. En revanche, la région nord est un désert glacé immense et inhospitalier, plein d'étangs et marécages, battu par des tempêtes durant les quatre saisons de l'année.

La plupart des habitants sont regroupés dans les immenses cités-forteresses des Déserts Chauds, qui reçoivent le nom de bastions. Ces villes sont le centre de la vie du royaume, où sont prises toutes les décisions importantes et se font les principales transactions commerciales. Les rares villages sont toujours construits près des bastions, dans le seul but de fournir des aliments et d'autres de produits de première nécessité aux grandes villes. En échange, ils profitent de la protection que ceux-ci leur offrent dans les moments difficiles.

Le Hendell ne jouit pas d'une grande prospérité économique, mais il n'en a pas non plus besoin. Il est généralement autosuffisant et seules les familles nobles font le commerce de produits extérieurs. Extrêmement militariste, il possède une armée très puissante et, grâce aux grandes quantités d'argent que ses gouvernants ont toujours investi dans sa modernisation, elle dispose des meilleures avancées que l'on puisse acheter de nos jours.

Le pays a pour système gouvernemental une monarchie solide. La dynastie actuelle, la maison Sterki, est au pouvoir depuis plusieurs siècles et garde un contrôle absolu sur toutes les questions politiques. Elle intervient dans les affaires des grandes maisons nobles et dicte la loi. Pour le peuple, c'est elle le Hendell. Le roi Erick Sterki, surnommé « le Fort », dirige le pays depuis la chute de son père. Erick est acclamé par ses gens comme un héros et considéré comme le meilleur roi du Hendell de tous les temps. On dit qu'il est l'un des combattants les plus adroits de tout le continent, et très peu sont capables d'égaler son habileté.

La rupture de l'Empire a eu une certaine répercussion sur le Hendell, malgré le fait que les liens que le royaume entretenait avec Abel aient été plutôt faibles. Peu après la mort de l'empereur, Erick Sterki déclara le Hendell complètement indépendant et commença à donner son soutien inconditionnel à Gustave Thorgrum, du clan Thurizung du Goldar, dans l'espoir d'obtenir de grands bénéfices après son intronisation dans les terres voisines. Son objectif, de même que celui du reste de ses sujets, est d'arriver à recréer le royaume mythique de Haufmarsormen avec le Hendell à sa tête, et il a même envisagé que le pas suivant pourrait être d'attaquer le Dwänholf, ainsi que Holst l'avait prévu dans le passé.

Culture et société

Plutôt qu'un seul peuple, les habitants du Hendell sont divisés en deux sociétés distinctes, en fonction du territoire où ils vivent. La grande majorité réside dans la partie chaude au sud, regroupée à l'intérieur des immenses bastions, cités-forteresses qui firent autrefois la fierté du Haufmarsormen.

De tous les peuples des Déserts Gelés, ce sont ceux qui se sont le mieux adaptés au passage du temps car, même sans avoir trop contacts avec d'autres principautés et royaumes, ils ont atteint un niveau de progrès considérable grâce à l'influence de nombreux visiteurs et aux longues périodes de calme relatif dont ils ont joui durant ces derniers siècles. Dans une large mesure, les deux choses sont dues à l'existence de plusieurs forteresses du quatrième seigneur de la guerre, présentes sur tout le territoire. Ainsi, ses habitants ont appris à associer les coutumes guerrières de leur peuple à bien des avancées culturelles, créant une société riche et variée. Bien qu'ils continuent de considérer comme quelque chose de fondamental la force et l'habileté avec les armes, ils n'usent pas de la même férocité qui caractérise d'autres guerriers nordiques, mais d'une froide détermination s'ajoutant à un style de combat épuré.

Ils possèdent un système archaïque de classes sociales, dans lequel la noblesse reçoit le nom de Première Caste et jouit de certains privilèges et pouvoirs. Étant donné que cela inclut également les familles avec le plus fort pouvoir d'achat, et habituellement celles qui contrôlent le commerce, la Première Caste est à la fois noblesse et bourgeoisie. Il ne s'agit absolument pas de classes fermées, car si une personne obtient suffisamment de pouvoir personnel, de biens ou de reconnaissance sociale, elle peut être considérée comme un membre de plein droit de la Première Caste.

Les habitants du Hendell sont pleins d'orgueil patriotique et sentent que leur royaume est une partie indispensable de leur existence. Même si les gens n'attachent guère d'importance aux études, chaque citadelle comprend une ou deux écoles, où les enfants sont obligés d'aller pendant un an pour apprendre l'histoire de leur pays. En plus de l'hermital, la plupart des gens parlent ou baragouinent le latin comme seconde langue, car il leur sert à traiter avec les membres d'autres principautés. Les visiteurs sont généralement les bienvenus, et l'un des principaux passe-temps dans les villes est de servir de guide.

Si quelqu'un qui visite un bastion pour la première fois pense que ses habitants ne sont pas sophistiqués, c'est sans aucun doute qu'il n'a jamais été au Goldar ou au Haufman. Le pire que puisse faire un voyageur est de ridiculiser les coutumes du Hendell ou manquer de respect à la couronne, car c'est un affront sérieux qui peut même se terminer par une effusion de sang.

Ceux qui vivent dans les déserts gelés du nord sont appelés Lochgjests, ou Habitants des Mares. Il s'agit de clans nomades, qui errent d'un lieu à l'autre sans rester bien longtemps au même endroit. Clairement tribaux, les Habitants des Mares sont considérés comme des personnes étranges aux yeux de tous. À la fois spiritualistes et guerriers, sages et incultes, les Lochgjests sont une figure qui frise le mythe. Par tradition, ils sont obligés d'offrir leur aide à quiconque en aurait besoin, de même qu'ils recueilleront toujours quelqu'un qui est tombé sur la route, même si c'était leur pire ennemi. Par opposition, ils n'oublient jamais une offense et sont capables de traverser la moitié de la terre dans le but de punir de manière cruelle et impitoyable quiconque mériterait leur colère. De temps à autre, quelques Lochgjests entrent dans les bastions faire du commerce d'onguents, d'herbes et de peaux, car leurs produits naturels sont hautement estimés.

La seule chose qui semble unir les deux cultures est leur croyance dans les Aityrs et leur orgueil en tant que nation, même s'ils sont dans la pratique, ironie du sort, deux peuples totalement différents.

Affronter le surnaturel

Étant plus influencée par les coutumes occidentales et ne subissant pas les attaques continuelles de bêtes mystiques, le Hendell est bien moins habitué au surnaturel que ses pays frères. Néanmoins, nourrie des mêmes mythes et légendes que les autres descendants de la caste de Holst et méprisant les doctrines de l'Église chrétienne, ils ne croient pas que les compétences insolites soient par principe quelques chose de maléfique. Face à quelqu'un doté de dons surnaturels, la première

réaction sera la surprise et la méfiance absolue, mais ce seront ses actions qui dicteront la réponse finale qu'il recevra. De toutes manières, ils tenteront habituellement de l'expulser en utilisant toute méthode à leur portée.

Les Lochgjests sont beaucoup plus permissifs envers de telles pratiques car, en secret, la plupart de leurs shamans possèdent des facultés mystiques limitées.

Histoire du Hendell

Autrefois, les Déserts Gelés appartenaient à un ensemble de tribus jayans et à d'autres races qui guerroyaient entre elles. Lorsque Holst fonda Haufmarsormen, il leva une impressionnante armée de nordiques avec laquelle il revendiqua ces terres, expulsant par la force tous les habitants précédents. Son but était de les utiliser pour que ses gens puissent s'y installer et, de là, lancer des attaques vers le sud et l'est. Après la mort de Holst et la séparation des clans qui s'ensuivit, ils commencèrent à édifier des forteresses qui finiraient par devenir les actuels bastions. Pendant cette époque, les conflits furent constants, que ce soit contre des assaillants d'autres cultures ou entre les citadelles mêmes.

Quelque deux cents ans avant l'apparition du Messie, le grand chef Alfjorn réussit à prendre le contrôle de la région, subjuguant tous les bastions. Après s'être proclamé roi, il fut le premier à donner au territoire le nom de Hendell, qu'il a gardé jusqu'à aujourd'hui. Alfjorn, qui prouva qu'il n'était pas à moitié aussi bon pour l'administration du royaume que comme guerrier, resta à peine dix ans sur le trône, et au bout de cette période un nouveau chef lui arracha la couronne. Commença alors une longue étape de chaos et, durant deux siècles, des centaines de rois s'assirent brièvement sur le siège convoité.

Le Hendell s'allia brièvement au Goldar pendant la Guerre de la Croix afin de s'opposer aux armées des cieux, mais certains des bastions décidèrent de s'unir aux doctrines chrétiennes et la nation finit par faire partie des Royaumes Saints. Néanmoins, sans la figure du Christ, les vieilles traditions ne tardèrent pas à ressurgir et le Hendell retourna à son ancien mode de vie. Lorsque la Guerre de Dieu se déchaîna, les forces de Judas, commandées par les Raidivah, une race de démons artificiels nés des laboratoires de Tol Rauko, rasèrent plusieurs bastions du Hendell. Au milieu du chaos, Brui Sterki, l'un des grands seigneurs guerriers des déserts gelés, réussit à unir les forces restantes des clans et, avec l'aide inattendue des Duk´zarists lors de leur retraite, ils exterminèrent tous les attaquants. Sterki se proclama roi suprême et tenta pendant quelques années de récupérer le contrôle du Hendell.

En l'an 240, après l'annexion du Goldar par le Sacro-saint Empire, Sterki se rendit compte qu'il devait se préparer à défendre son royaume face à l'avancée de Zhorne. Durant un peu plus d'un an, les armées du Hendell affrontèrent vaillamment les troupes impériales mais, l'un après l'autre, tous les foyers de résistance tombèrent. Pourtant, le premier empereur comprit que quelqu'un comme Sterki était nécessaire pour maintenir le contrôle sur la région ; il lui concéda les honneurs de prince et poursuivit ses affaires. Brui Sterki eut deux fils et, au moment de sa mort, il divisa le royaume entre eux. L'aîné reçut les Déserts Chauds, de même que la mission de reconstruire ce qu'il restait des grands bastions, et le cadet eut les froides mares du nord. Ce serait le début de l'étrange division du royaume. Quelques années plus tard, la dynastie des Sterki du nord s'éteignit et, par conséquent, tout le royaume retomba entre les mains de la lignée survivante. Depuis lors, les Sterki ont régné en monarques absolus, garantissant toujours le pouvoir de leurs terres. Leurs ennemis traditionnels sont les princes du Dwänholf, avec lesquels ils ont eu au fil des sept derniers siècles plus de huit disputes, surveillées par les agents du quatrième seigneur de la guerre.

Après quelques années de faiblesse, le Hendell a ressurgi grâce à l'arrivée sur le trône d'Erick Sterki, que beaucoup considèrent comme le plus grand de tous les monarques de leur histoire. Non seulement il a mené son royaume vers un état de grande prospérité, mais en plus, lorsque l'archevêque suprême Eljared ordonna d'attaquer certaines principautés, Erick repoussa les troupes impériales, les obligeant à reculer hors des frontières du. Il attend à présent que son plan d'installer Gustave Thorgrum sur le trône Goldar porte ses fruits et qu'il puisse exercer le contrôle sur le royaume voisin.

Aspects géographiques notables

Tout le royaume est divisé en deux régions radicalement opposées, les grandes étendues glacées des Mares du nord, et les grandes prairies des Déserts Chauds. Le Hendell comprend également quelques îles de différentes tailles bien que, vu leur climat glacial, elles ne soient généralement pas habitées.

Les Mares : ce nom vulgaire désigne des centaines de kilomètres de déserts gelés qui s'étendent à travers tout le nord du Hendell. Les Mares sont une immense région inhospitalière qui subit généralement de très basses températures et de fortes tempêtes de neige. Curieusement, il y a malgré le climat extrême beaucoup de végétation, au sein de laquelle se distingue une plante inhabituelle appelée Épi de Cristal, qui recouvre une grande partie du secteur. Quand il n'y a ni neige ni tempête, les étendues se remplissent d'un épais brouillard qui leur donne un air mystérieux et saisissant. Il y a également de nombreux lacs, mais ils sont gelés durant la majeure partie de l'année.

Ces déserts sont habités par des tribus nomades généralement appelées habitants des mares ou Lochgjests, qui voyagent d'un lieu à l'autre sans destination précise.

Malgré l'apparente tranquillité que l'on y respire, les Mares sont une région extrêmement dangereuse qui peut coûter la vie à tout imprudent qui compterait la traverser sans aide. Non seulement elles sont pleines de fines surfaces de glace qui peuvent se briser et engloutir littéralement les gens, mais il y a en plus une quantité inhabituelle d'animaux sauvages et d'étranges prédateurs.

Depuis des temps immémoriaux, ce paysage désolé est la source de nombreux racontars. Certains pensent qu'il est hanté par de vieux esprits des glaces ou des sorcières des neiges qui enjôlent les hommes avec leurs charmes et les obligent à mourir congelés. D'autres contes et légendes sont même encore plus sombres ; ils assurent que les âmes de ceux qui sont morts noyés sous la glace sont emprisonnées dans l'eau et que, parfois, leurs bras spectraux peuvent surgir de la surface pour entraîner les vivants vers eux.

Les Déserts Chauds : contrairement aux froides régions du nord, tout le sud du Hendell est une grande prairie verte. Malgré ce que son nom pourrait laisser entendre, ce n'est pas une zone particulièrement chaude, même si elle est vraiment accueillante par rapport aux normes de ces régions. Les Déserts Chauds sont couverts de broussaille et de mauvaise herbe, avec quelques petits bois aux arbres dispersés et de grandes failles pleines de dénivelés. C'est dans ces dernières que s'élèvent les énormes bastions et, autour, des centaines de villages de paysans.

Grâce à sa faune variée, la région est peuplée de nombreux prédateurs, mais la plupart n'attaquent pas l'homme d'habitude ni ne s'approchent des chemins sans provocation préalable.



Illustration Salvador Espin

Alexander Chadov



Illustration Sergio Melero

Une chasseresse dans les Déserts Chauds

Molofart, la baie Engloutie : au nord-est du Hendell, qui correspond au secteur le plus oriental de l'archipel de Hild, se trouve la région de Molofart, également connue sous le nom de baie Engloutie. C'est une vaste étendue de terrain se trouvant à quelques mètres sous le niveau de la mer. En fonction de la force des marées et de la température, la zone peut être sèche, recouverte par les eaux ou totalement gelées. Durant les périodes relativement chaudes de grandes marées, elle est totalement submergée et rien ne permet de se douter que, à quelques mètres à peine, se trouve la terre ferme. En revanche, durant les mois les plus froids, ce récif gèle rapidement et une couche de glace se forme sur ses eaux. Finalement, lors des mois où les marées descendent le plus, Molofart se transforme en marais de glace parsemé de rochers couverts de corail. Pour les voyageurs distraits, ce territoire représente un grand danger, car ils ne peuvent jamais être sûrs de ce qu'il y a sous leurs pieds.

Fosse Uruz : non loin de la côte, au nord-est de Muninborg, le fond marin descend brusquement jusqu'à atteindre une profondeur insondable. Cette énorme dépression sous-marine est connue au Hendell comme la fosse Uruz, bien que dans la communauté chrétienne toute proche on lui donne le nom d'abîme du Léviathan. Là, les eaux sont totalement noires et particulièrement froides. Aucun courant ne les agite, et la nuit sa surface ressemble presque à une cape de soie noire. La pêche y est abondante, de même que les rumeurs voulant qu'on ait aperçu de grandes bêtes marines, tels des calmars géants ou des serpents de mer.

Personne ne peut prétendre en avoir vu une de ses propres yeux, mais il est vrai que de temps à autre un navire disparaît dans le coin. Une fois par an, au début de l'automne, le jour de la sainte Yemaia, des bateaux de Muninborg remplis de gens s'approchent de l'abîme du Léviathan pour jeter au fond de la mer une statue de la sainte, afin qu'elle les bénisse jusqu'aux festivités de l'année suivante. On la prie en particulier pour qu'elle protège les marins qui naviguent dans le secteur.

Archipel de Hild : l'ensemble d'îles s'étendant le long de la côte nord du Hendell reçoit le nom d'archipel de Hild, à cause d'une légendaire sorcière des neiges qui, d'après les légendes, y régna autrefois. Aujourd'hui, la plupart sont pratiquement inhabitées ; il n'est possible d'y rencontrer que quelques villages, dont bon nombre n'ont par reçu de visite d'étrangers depuis des siècles. Totalement coupées du reste du monde, personne ne sait ce que l'on peut y trouver.

Gesjnacht : c'est le nom sous lequel les Habitants des Mares connaissent leur seul cimetière ou, comme eux-mêmes l'appellent, « la terre de la mort ». Située au cap de Hild, l'étendue de terrain qui constitue Gesjnacht est la plus froide et la plus désolée de tout le pays, une terre grise et brumeuse caractérisée par son absence totale d'odeur. La coutume et tradition des Lochgjests dictent aux individus qui vieillissent, devenant ainsi une gêne pour le reste du groupe, de se mettre en route tout seul pour mourir, gisant dans la glace. Ces personnes se dirigent vers les déserts gelés du Gesjnacht, où elles devront creuser leur propre tombe. Elles peuvent parfois choisir quelqu'un qui les accompagne si elles sont trop faibles pour faire le voyage par elles-mêmes.

Personne connaissant sa signification n'y pénètre, car on pense que chaque pas fait ici vous rapproche un peu plus de la fin de vos jours.

Lieux intéressants

Les bastions sont, sans aucun doute, les endroits les plus importants de tout le royaume, car les villages des Déserts Chauds sont toujours trop petits et peu peuplés. Tous portent le nom d'une bête ancienne ou d'un esprit des clans qui devient le gardien de la cité. En plus des bastions, il y a également plusieurs sites vraiment inhabituels qui peuvent éveiller l'attention de n'importe quel visiteur.


OCÉAN DES ENFANTS
†Alessa
ARCHIPEL DE HILD
ÎLE DE TIR
GESJNACHT
†Ritgernhauf
MOLOFART
MARES
HENDELL
FOSSE URUZ
†Bergenfaur
Nackasen
†Muninborg
†Mullenheimn
†Gilnangor
DÉSERTS CHAUDS
MARAIS NOIR
MUSPELLHEIM
†Hymir
†Redgafer
†Karlsrude
†Enkido
Daël
FORÊT BARACHESI
†Porte de Surthein
Laenglar
†monastère de Kirion
†Terrasanta
ÉTENDUE DES MÉMOIRES
†Olafer
Lukka
†Kainkasutur
†Bourg des Trois-Croix
FORÊT GEHENA
CORDILLÈRE MÜRENHEIM
†Pragna
GROTTE DES MURMURES
FORÊT DE WULFGAR
GORGE IADULUI
MOTH
PLATEAU DE SOMER
Hermagor
†Tel'Haroth
†Jaarenghäff
†Dürgabenh
ÉTENDUES DE L'OMBRE
VALLÉES INTÉRIEURES
†Torda
MER DE SEL
†monastère de Stelea
†Eldiah
LÉGENDE
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Bastion Karlsrude, Le Dragon
(Métropole, 345 000 habitants)

Karlsrude est le principal bastion du Hendell et il est devenu pour les étrangers la capitale officieuse du royaume. Comme tous les bastions, la ville est entourée d'énormes murailles de pierre, si grosses qu'elles laissent à peine entrevoir les grandes constructions se trouvant derrière. Bien qu'on ne puisse pas à première vue la comparer aux vastes métropoles occidentales, après une inspection plus détaillée n'importe qui peut percevoir que Karlsrude n'a pas non plus trop à leur envier. Tous ses bâtiments sont faits de pierre, la plupart de ses rues sont pavées et certains des axes principaux possèdent de petites lanternes pour éclairer la nuit. En l'honneur du gardien du bastion, la cité entière est remplie de motifs faisant allusion aux dragons, et il est courant de voir des gargouilles ou des bâtiments couverts de drapeaux décorés avec la silhouette de ces reptiles mythiques. Le plus célèbre de ces ornements se trouve à l'entrée principale, nommée précisément Porte du Dragon, et à la forme de deux wyrms affrontés, l'un blanc et l'autre noir.

Le grand roi Erick Sterki (Guerrier Nv 9, ♂) est le seigneur de Karlsrude bien que, ayant peu de temps pour des occupations telles que l'administration, il laisse ces affaires aux mains de son frère cadet Ingimund Sterki (Guerrier Nv 4, ♂). Même s'il vit dans son ombre, Ingimund admire son frère par-dessus tout, et il essaye toujours de d'être à la hauteur et d'obtenir son approbation.

Karlsrude est connue pour avoir de nombreuses écoles de lutte qui ont épuré leur style au fil des ans. Il y a entre elles une énorme concurrence, ce qui provoque parfois des altercations entre leurs membres. La plus célèbre est l'académie de Hrolfeir, car c'est là que fut instruit Erick Sterki en personne. Tous les ans, les différentes écoles rivalisent en envoyant plusieurs combattants aux Jeux du Dragon, l'un des évènements les plus marquant de la ville et qui attire de nombreux visiteurs venus de toutes parts.

Karlsrude est l'une des rares villes nordiques qui abrite une forte présence des membres de Samael. Malheureusement, la plupart d'entre eux sont Sylvains et Duk´zarists, et contrairement à d'autres lieux, la tension raciale les pousse à s'affronter, courant le risque d'être découverts tels qu'ils sont par les habitants de la cité.

Bastion Hymir, Le Faucon
(Ville, 42 000 habitants)

Personne ne peut nier que visiter Hymir est un véritable spectacle. Malgré l'apparente normalité de la cité, elle est remplie de toutes sortes d'animaux de la faune du nord, des grands ours bruns aux sauvages loups des steppes. Cela est dû dans une large mesure aux dizaines d'écoles de dressage se trouvant en ville, qui se chargent de les entraîner à tous types de fonctions. Après des siècles de perfectionnement, ses habitants ont atteint une très forte affinité avec les animaux sauvages, cohabitant avec eux comme avec des animaux de compagnie. Voir une charrette tirée par un ours, ou des loups comme meute de chasse, est une chose impensable ailleurs.

Le pire du bastion est la terrible odeur qui émane de nombre de ses quartiers, causée par les excréments des innombrables animaux qui vient là. Par chance, cela fournit un fantastique engrais aux villages des alentours, permettant ainsi d'obtenir des cultures plus prospères que dans aucune autre ville du Hendell.

Liv Frifdottir (Exploratrice Nv 4, ♀), une adepte d'Eihwaz possédant une grande affinité avec la Béryl Raphaël est la régente de la ville depuis la mort de son père. Jeune, belle et affable, mais en même temps dotée d'un implacable sens du devoir, les citadins ont d'abord été surpris lorsque le roi Sterki lui laissa la charge de Hymir, mais ils se sont peu à peu habitués à elle jusqu'à l'admirer profondément. Liv a en secret forgé une solide amitié avec Akari Eiorios (Voleuse Nv 4, ♀ Daimah), une Daimah qui joue le rôle d'archonte de Samael dans la cité, bien qu'il n'y ait dans tout le bastion que douze membres de l'organisation.

Récemment, une faction de l'Ordre de Yehudah s'est établie en cachette à Hymir, convaincue qu'elle fera une excellente base d'opérations.

Bastion Gilnangor, Le Serpent
(Ville, 46 000 habitants)

Dans le secteur le plus au nord des Déserts Chauds, juste au bord des mares, se trouve la cité du serpent. Gilnangor est un bastion assez original et, en même temps, la fortification la plus faible de toutes les villes du pays. Elle naquit en tant que simple port de surveillance frontalière construit autour de la Tour de la Mer, une haute construction de près de cent mètres d'où l'on peut apercevoir une grande partie de la région. Elle est très large à sa base, presque comme un petit château qui se rétrécit et s'affine à mesure qu'il grandit.

Le reste de la ville est bâti tout autour, formant des cercles concentriques, et on peut voir clairement comment l'enclave s'est élargie au fil des siècles. À mesure que la cité grandissait, certaines parties de la muraille extérieure étaient démolies (les sections qui ne pouvaient pas être réutilisées comme mur principal pour de futures constructions) et on édifiait un nouveau mur défensif autour de l'extension la plus récente. Au long de son histoire, Gilnangor a subit plus de dix agrandissements (ou changements de peau, comme disent ses habitants), même si à présent un peu moins de la moitié des murailles est encore sur pied. Ces murs sont aussi la plus grande œuvre d'art de Gilnangor, car ils sont décorés d'une série de serpents tallés dans la pierre qui se poursuivent les unes les autres en se mordant la queue. Curieusement, ces décorations fonctionnent également comme un grand cadran solaire : la Tour de la Mer est l'aiguille dont l'ombre s'étend sur la muraille, où de grands créneaux indiquent les heures au moyen de chiffres en relief. Autrefois, il existait sur chacun d'entre eux une cloche que l'on faisait sonner sur un ton particulier et uniquement lorsque l'ombre de la tour l'atteignait, mais elles ont déjà disparu. Même si presque tous les gouvernants qui se sont succédés à Gilnangor ont promis de reconstruire les cloches, il n'y en a en réalité que quatre sur leurs créneaux. La dernière extension n'est vieille de guère plus de cinquante ans, même si la ville a continué de grandir depuis lors, et que les nouvelles maisons sont déjà hors des murailles.

Bastion Redgafer, Le Herisson
(Ville, 39 000 habitants)

À l'image de l'animal dont il tire son nom, le bastion de Redgafer est probablement le plus inexpugnable du Hendell. La ville est construite et planifiée minutieusement pour être la fin de tout attaquant. Le tracé des rues, étroites et avec des virages compliqués, est conçu pour que les ennemis puissent seulement attaquer les avenues principales, faciles à défendre avec des catapultes lourdes et de grandes arbalètes. Même les murailles extérieures sont doubles et sont couvertes d'arêtes de métal tranchantes (les « épines », comme aiment à les appeler les habitants), avec une étroite séparation afin d'éviter qu'elles tombent face à une seule attaque avec des béliers ou des catapultes. Le seul défaut dans la défense de Redgafer est, peut-être, que sa propre conception laisse très peu d'espace pour les entrepôts de nourriture et de matériel.

Comme ville, le bastion du Hérisson est un endroit aussi impressionnant pour les voyageurs que peu pratique pour ses habitants. Toutes les maisons et les rues sont en pierre et de nombreux murs ont des gravures ou des bas-reliefs de gestes et de batailles antiques. Si le touriste s'écarte des avenues les plus grandes, il lui est facile de s'égarer, mais il trouvera toujours une petite place, une tour ou une fière muraille joliment décorée et parfaitement entretenue. C'est une ville où l'on peut marcher sans se presser jusqu'à se perdre et découvrir des centaines de petits recoins, tous aussi spéciaux que différents. Cependant, les habitants de Redgafer, connaissant déjà ses rues et cachettes, sont fatigués du manque de confort de sa distribution, pleine de lieux étroits, de chemins se terminant par une muraille, de ponts et d'escaliers qui, bien qu'ils soient très utiles en cas de siège, sont assez gênants et peu pratiques dans la vie quotidienne. C'est pour ça que les citadins ne sont pas aussi fiers du bastion que pourrait à première vue le penser un étranger. Même s'ils ne le sont pas, ils ont habituellement l'air renfrogné et rechignent à servir de guide ou à indiquer une direction aux visiteurs (qui ont la tendance agaçante à s'arrêter à chaque coin et à ne pas comprendre correctement les explications).

Actuellement, Redgafer reste un fortin difficile à prendre, quoiqu'en ces temps de paix relative il se distingue bien plus par son activité commerciale.

Bastion Olafer, Le Geant
(Métropole, 76 000 habitants)

Olafer a toujours été un bastion à problèmes. Situé à l'intersection du Goldar et du Moth, près de la cordillère de Miürenheim, cette grande cité-forteresse à dû affronter des bêtes en provenance des montagnes et de nombreuses attaques de clans. Pour toutes ces raisons, elle est bien moins avancée que d'autres bastions, comme on peut le remarquer à ses bâtiments rustiques et à ses rues non pavées. Les gens d'Olafer sont extrêmement superstitieux, peut-être à cause de leur proximité avec le Moth. Ils ont des coutumes contre pratiquement toutes sortes de mauvais esprits, et on voit nombre d'amulettes et de talismans suspendus aux portes et aux fenêtres.

Un autre problème est que, pour une raison inconnue, il y a eu en ville durant les deux derniers siècles un très grand nombre de naissances de Nephilims Jayans, dont certains ont même conservé leurs cornes. Bien que les premiers bébés avec des déformations faciales aient été considérés comme des monstres (on les appelait « Enfants de la Bête »), le roi Sterki ne tarda pas à découvrir leur terrible efficacité au combat et les regroupa afin de créer un corps de soldats d'élite qui est devenu la fierté de la ville, les géants d'Olafer. Pour éviter les problèmes avec l'Empire et l'Église, ses jeunes gens s'étaient toujours jusqu'à présent coupé les cornes, mais ils n'ont plus besoin de le faire.

Bastion Bergenfaur, L'Araignee
(Ville, sans habitants connus)

Bergenfaur est l'un des bastions que les Raidivahs rasèrent durant la Guerre de Dieu. Ce qui était il y a plus de sept siècles une région fertile devint à ce moment-là un bourbier. Le bastion de l'Araignée se distinguait autrefois par ses maisons basses et semi enterrées dont seuls dépassaient de petites lucarnes. Ses bâtiments les plus hauts étaient les murailles et les tours défensives. Cette construction originale permettait à la plupart des édifices d'être immunisés contre les tirs de catapultes et les incendies, tout en pouvant localiser très facilement les attaquants sur un champ pratiquement découvert. Malheureusement, cela ne fut guère utile à ses habitants lorsque les Raidivahs se manifestèrent au centre de la ville à travers un vortex avant de commencer à tout dévaster.

De nos jours, tout ce qui reste de l'ancienne cité-forteresse est un lac marécageux et gelé duquel dépassent les restes de quelques murailles et grosses tours. Néanmoins, le complexe réseau de tunnels et de passages souterrains qui reliait certains bâtiments s'est maintenu plus ou moins intact. Il n'y a pas là seulement de la vermine et de reptiles des marais, car les scientifiques de Rah construisirent un petit laboratoire technomagique pour créer de nouveaux Raidivahs et transformer les prisonniers en monstrueux soldats génétiquement modifiés. Étant donné que Brui Sterki et les Duk´zarists rasèrent les lieux avant qu'il ne puisse être activé, les créatures et les anciens habitants de Bergenfaur sont encore endormis dans les profondeurs. Il y a un peu plus d'un siècle, Eljared passa un certain temps à l'intérieur de Bergenfaur, réalisant des changements dans les machines qui se trouvaient là. Par chance, jusqu'à présent aucune des créatures en léthargie ne s'est éveillée, et il ne semble pas qu'elles puissent le faire sans que quelqu'un les active consciemment.

Muninborg
(Ville, 28 000 habitants)

Muninborg est un petit port indépendant qui a peu ou pas de rapport avec les coutumes du Hendell. Il s'agit d'une communauté chrétienne, fondée il y a des années par un groupe de riches émigrés ayant quitté le Dwänholf qu'ils considéraient comme une principauté corrompue et détestable. Bientôt, beaucoup de gens de la région partageant leurs croyances religieuses s'unirent à eux, faisant fleurir Muninborg assez rapidement.

La seule raison pour laquelle la ville a toujours été tolérée est qu'elle apporte des bénéfices considérables aux bastions. Ses habitants se consacrent à remplir les entrepôts d'articles tels que des peaux, du bois et du minerai avec lesquelles ils font ensuite du commerce, même si leur véritable utilité est de servir comme monnaie d'échange pour de nombreux produits que les bastions ont en trop. Aujourd'hui, son commerce le plus prospère est celui des armes qu'ils fournissent au roi Sterki afin qu'il les envoie à ses alliés du Goldar.

La ville est gouvernée par l'évêque Victor Kirby (Sorcier Nv 4, ♂), qui pense que Dieu lui a octroyé des dons divins pour mener les brebis égarées au bercail. C'est aussi une des rares villes du nord à posséder un tribunal de l'Inquisition.

Île d'Alessa
(Bâtiment, nombre d'habitants inconnu)

Située à plusieurs kilomètres du mur de récifs de la côte, il y a peu Alessa n'était encore qu'une île inhabitée de plus dans l'archipel de Hild. Il y a dix-neuf ans, Jean-Pierre Delacroix, patriarche de la famille Delacroix de Soleil Noir, acheta l'île aux Sterki pour une quantité exorbitante d'or. Par la suite, il investit une quantité d'argent suffisante pour déstabiliser une principauté entière dans la construction d'un grand complexe auquel il donna le nom de sa défunte épouse, Alessa Delacroix. Il s'efforça tout particulièrement de garder secrète la structure compliquée des installations ; nombre des constructeurs et des concepteurs, parmi lesquels se trouvaient de grands occultistes architectes et ingénieurs, commencèrent à mourir en d'étranges circonstances après avoir terminé leur travail ici.

Immédiatement après avoir achevé son projet, Delacroix se déplaça personnellement sur l'île en emmenant avec lui un nombre impressionnant de chercheurs et d'occultistes, avec lesquels il commença à développer ses armes nécromantiques. Beaucoup des plus grands succès de l'organisation, tels que les égorgeurs, les guetteurs ou même les puissants raziels, furent créés ici. Pour cette raison, des membres haut placés de Soleil supposent que le Livre des Morts original pourrait se trouver sur l'île.

Même les personnes qui ont travaillé sur Alessa ne connaissent pas vraiment le complexe, car on leur interdisait de sortir des sections qui leur étaient assignées. La seule chose que l'on sait, c'est que les installations se composent de plusieurs bâtiments, comprenant des résidences, des laboratoires d'expérimentation et même une prison de haute sécurité afin d'enfermer les cobayes des recherches. Il y a également un immense manoir appartenant à Delacroix lui-même, où l'on suppose qu'il vit toujours à présent. Il doit probablement exister, en plus de tous ces bâtiments, un vaste complexe souterrain, même si personne n'est capable de le garantir. Étant donné que l'île toute entière est bordée de falaises, la seule manière d'y accéder est d'utiliser un petit port situé sur la côte nord.

Grâce aux ressources de Soleil Noir et à sa découverte de Loges Perdues, Alessa possède une structure archaïque de technologie magique utilisée pour contrôler l'île tout entière. S'agissant du plus grand centre de recherche et de développement de Soleil Noir, elle profite également de systèmes de sécurité incomparables, aussi bien techniques que surnaturels. De plus, la dernière fois que quelqu'un a visité les installations, l'île possédait un corps de surveillance exceptionnel qui pouvait avoir recours aux armes nécromantiques de l'organisation. On ignore si ces agents sont encore là.

Il y trois ans seulement, après que Delacroix a obtenu un étrange fragment de métal sombre, il ordonna de couper l'île du monde et de ne pas le déranger jusqu'à nouvel ordre. Depuis lors, c'est son fils aîné Adrien Delacroix qui s'est occupé de diriger la famille et s'est assuré que personne ne s'approche d'Alessa, ainsi que l'a ordonné son père. Certains pensent que Delacroix mène à bien de nouvelles expériences, combinant le Livre des Morts avec ce que contient cette plaque de métal, quoi qu'elle fût. D'autres présument qu'il y a eu un problème dans les systèmes de contention et que l'île tout entière a été dévastée par ses créations. Il y en a même qui pensent qu'il s'agit des deux choses à la fois. Quoi qu'il en soit, le dernier message envoyé de là-bas est pour le moins intriguant, car on n'y mentionnait que deux mots mystérieux : « Ange Fantôme ».

Ritgernhauf
(Village, 280 habitants)

Au fin fond des Mares, caché et éloigné de toutes les routes connues, se trouve le bourg fortifié de Ritgernhauf. Ce qui semble à première vue n'être rien de plus qu'un établissement lochgjest, ainsi que ses habitants veulent le faire croire, n'est pourtant pas un simple poste temporaire. Il s'agit d'un petit fortin peuplé principalement de guerriers très bien équipés et qui s'entraînent quotidiennement pour la guerre. L'endroit est dirigé par Belu Greingel Sterki (Assassin Nv 4, ♀), qui assure qu'elle descend du benjamin de Brui Sterki et d'une sorcière lochgjest. C'est donc à elle, selon la division historique du territoire établie autrefois par Brui, que revient de droit le trône de toute la région nord du pays. Elle n'a pour l'instant ni la possibilité ni l'envie de se faire valoir par la force, même si elle tente de réunir une petite armée de fidèles serviteurs (qui, pour le moment ne dépassent pas les deux cents guerriers). Plus tard, la jeune femme serait prête à faire un pacte ou à négocier avec les ennemis du Hendell pour atteindre ses objectifs, et même à accepter un partage plus équitable, prenant une partie des terres les plus riches et les plus fertiles des Déserts Chauds.

Belu ne souhaite pas de morts inutiles, mais si quelqu'un découvre la vérité sur Ritgernhauf ou ce qu'elle projette et ne veut pas s'unir à elle, elle ne le laissera pas repartir vivant afin d'éviter que tous ses grands projets ne soient bouleversés.

Autres agglomerations : *Nackasen.*

Scénarios

Une visite des Mares peut déjà signifier, en soi-même, une véritable aventure pour ceux qui prennent plaisir à explorer des territoires inhospitaliers et dangereux, où l'inconnu guette au milieu de la neige et du brouillard. De même, les grands bastions supposent un tas de conflits et d'évènements importants, où l'on peut toujours trouver l'inattendu à chaque coin de rue.

L'Albatros : dans un bourg, une ville ou une communauté côtière quelconque, les personnages entendront dire qu'un marin recrute du monde pour sauver l'équipage et le chargement de son navire. S'ils s'intéressent au travail, celui-ci leur expliquera qu'il se nomme Rutger (Explorateur Nv 1, ♂) et qu'il appartient au cargo Albatros. Alors qu'ils traversaient l'archipel de Hild, ils eurent la malchance de rencontrer le calme plat et se retrouvèrent à l'arrêt. En peu de jours, l'embarcation se retrouva prise dans la glace. Rutger, qui revint après de dures souffrances, essaye de constituer une caravane d'hommes pour réussir à délivrer l'équipage et à récupérer le chargement du navire.

Si les personnages s'enrôlent dans cette entreprise, ils découvriront bientôt que tout n'est pas si facile. Quand ils atteindront enfin le vaisseau prisonnier des glaces, ils se rendront compte que la majeure partie des matelots a été horriblement assassinée. Les rares à rester en vie ont perdu la tête et ne font que murmurer des choses au sujet d'étranges monstres dans la glace.

Il se trouve que le navire portait un chargement avec quelques armes nécromantiques de Soleil Noir, parmi lesquelles se trouvaient deux Égorgeurs et une foule de zombies modifiés pour le combat. Après l'accident, quelques-uns des marins décidèrent d'ouvrir les caisses en pensant qu'elles contenaient peut-être de la nourriture, libérant ainsi une horreur au-delà de leur compréhension. Bloqués sur la glace par une forte tempête, les personnages devront trouver un moyen de survivre dans le navire condamné.

Archétypes génériques du Hendell

Voici quelques fiches génériques de plusieurs des habitants les plus caractéristiques du Hendell des îles gelées. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Lochgjest
Classe Explorateur ; **Niveau** 1
Ini 55/50 ; **PV** 105 ; **IP** Peau ; **Att** 65 ; **Esq** 60 ; **Armes** Épée courte ; **Dégâts** 45
AGI : 7 DEX : 6 CON : 7 FOR : 7 PER : 8 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Animaux 35, Athlétisme 25, Équitation 25, Escalade 15, Herboristerie 10, Natation 25, Observation 40, Pièges 20, Pistage 65, Vigilance 60.
Spécial : Module d'armes de chasseur
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Geant d'Olafer
Classe Maître d'armes ; **Niveau** 3
Ini 70/0 ; **PV** 194 ; **IP** Cuir bouilli ; **Att** 125 ; **Par** 125 ; **Armes** Hache à deux mains ; **Dégâts** 130
AGI : 6 DEX : 8 CON : 8 FOR : 10 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 25, Impassibilité 10, Intimidation 40, Natation 15, Observation 15, Prouesses de force 145, Résistance à la douleur 10, Vigilance 35.
Spécial : Nephilim Jayan, Module d'armes de barbare, Module de style d'attaque de zone
Résistances : RPhy 65, RMal 50, RPoi 50, RMys 30, RPsy 40.

Dresseur d'animaux
Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 55/50 ; **PV** 100 ; **IP** Non ; **Att** 60 ; **Par** 70 ; **Armes** Épée courte ; **Dégâts** 45
AGI : 6 DEX : 6 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 6 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Animaux 70, Commandement 20, Équitation 45, Herboristerie 25, Intimidation 10, Médecine 25, Nage 15, Observation 15, Pistage 15, Vigilance 35.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Racines culturelles et classe sociale

Paysan : Animaux +15, Athlétisme +10, Équitation +10, Herboristerie +15, Histoire (locale) +10, Pistage +10, Vigilance +10.

Nordique : Animaux +10, Athlétisme +10, Équitation +10, Histoire (locale) +10, Intimidation +10, Pistage +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10.

Lochgjest : Athlétisme +10, Camouflage +10, Discrétion +10, Mémorisation +10, Natation +10, Pistage +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10.

Première Caste : Athlétisme +10, Commandement +10, Équitation +10, Évaluation +10, Histoire (locale) +10, Intimidation +10, Persuasion +10, Vigilance +10.

Tableau 14: Hendell

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Paysan	Les vêtements que vous portez, quelques couvertures, à manger pour deux jours, quelques objets personnels. 2 PC.
21-65	Nordique	Deux tenues d'hiver, à manger pour une semaine, une arme, quelques objets personnels et du matériel de survie de base. 50 PA.
66-90	Lochgjest	Les vêtements que vous portez, quelques couvertures, des rations pour une semaine, une arme, un sac à dos avec du bon matériel de survie. 30 PA.
91-100	Première Caste	Plusieurs tenues, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, une arme, un cheval, un sac à dos avec des objets personnels et quelques-uns artisanaux pour commercer. 70 PO.

LES TERRES OBSCURES



Les Terres Obscures sont constituées par les territoires nord-est du Vieux Continent, situés entre la Côte du Commerce et les Déserts Gelés. Elles reçoivent ce curieux nom à cause de leur fort obscurantisme, car elles ont toujours été un endroit problématique. Ce sont généralement des terres au climat froid et humide qui subissent de fréquentes précipitations et orages.

Les Terres Obscures n'ont pas de véritable histoire commune. D'ailleurs, avant l'apparition de l'Empire, elles n'existaient même pas en tant que nations de l'homme et ses seuls habitants humains vivaient de manière indépendante dans de petits bourgs et villages, aux côtés de ténébreux êtres de légende. Durant la période d'unification d'Abel, elles se transformèrent en deux principautés mais, même ainsi, leurs occupants n'arrivèrent pas à avoir de racines communes ni le sentiment d'appartenir à un seul pays. Elles ont toujours été des territoires ambigus de l'Empire. Bien qu'elles aient été officiellement intégrées à Abel, la désunion et l'isolement de leurs habitants font qu'elles ont toujours vécu de manière indépendante, sans prêter attention à rien d'autre qu'à leur vie quotidienne. Leur politique extérieure a été pratiquement inexistante, et elles sont parfois restées des années sans avoir de représentation officielle au Haut Sénat.

Les autres pays considèrent que les Terres Obscures sont des lieux attardés sans guère de lois, des gens qui vivent continuellement dans la peur, que ce soit des criminels et des bandits ou à cause de leurs propres frayeurs infondées.

Apparemment, aussi bien le Moth que le Dwänholf se sont détachés d'Abel, quoique pas tant par proclamation ouverte que par l'inattention et l'absence de réponse face aux édits impériaux. Bien qu'Abel continue de les considérer comme une partie de l'Empire, l'autorité nulle qu'il a ici montre une réalité bien différente. Quoi qu'il en soit, l'impératrice n'a pas encore pris de décision sur ce qu'il faut faire par rapport à ces terres, que ce soit parce qu'elles n'ont actuellement aucun intérêt stratégique, ou bien parce qu'il est nécessaire de travers les Déserts Gelés ou la Côte du Commerce pour y arriver.

MOTH

Capitale : Torda.
Population : 3 200 000 env.
Ethnies principales : asher (57%), zinner (41%), norne (1%).
Type de gouvernement : monarchie (seulement officiellement).
Langues : latin (il existe une multitude de dialectes locaux).
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Mozzers.
Drapeau : la marque de Morrigan, trois corbeaux dans un cercle rempli d'un complexe labyrinthe de lignes.
Noms masculins : Andrei, Ciprian, Constantin, Gavril, Nicolae, Petrica, Serghei, Silviu, Sorin, Stefan, Stelian, Traian, Vasile, Viorel, Virgiliu.
Noms féminins : Andrea, Cemelia, Doina, Georgeta, Ileana, Ioana, Ionela, Iuliana, Luminita, Mihaela, Nicoleta, Ruxandra, Stefania, Tereza, Viorica.
Noms de famille : Arcos, Balitiu, Boji, Christinel, Cristea, Dancescu, Eliade, Ivanescu, Luca, Nicolae, Szekely, Tomescu, Urzica, Vlas, Zeklos.

Le Moth est une terre sombre pleine de légendes ténébreuses. Par bien des côtés, elle est bien plus attachée au passé que la plupart des nations du Vieux Continent car, durant les sept derniers siècles, elle n'a quasiment pas fait de progrès.

La principauté vit dans un isolement quasi absolu vis à vis du reste du monde, car ses terres sont difficilement accessibles à cause des montagnes et des plateaux qui l'entourent. Ses froids et vastes paysages sont remplis de marais et de rivières, pour la plupart situés dans de petites vallées bordées par d'épaisses forêts obscures. À cause de la forte humidité, la région est généralement recouverte d'un dense brouillard, ce qui donne au panorama un air lugubre qui ne fait que renforcer les mythes qui l'entourent.

Le Moth ne possède pas de grandes métropoles ou villes. Il est au contraire rempli de centaines de petits villages, disséminés à travers toute la principauté. Chaque agglomération est séparée des autres et il est compliqué de voyager de l'une à l'autre à cause du terrain accidenté. C'est pour cela que le sentiment d'isolement de ses habitants est bien plus fort. Tout cela a pour conséquence que le commerce avec l'extérieur n'existe pas et que chaque région se débrouille comme elle peut pour aller de l'avant avec ce qu'elle produit elle-même.

Quoique le gouvernement officiel consiste en un des traditionnels systèmes de princes de l'Empire, celui du Moth a toujours détenu un faible pouvoir. Chaque région a généralement un petit seigneur féodal, en particulier des barons ou des comtes, qui contrôlent leur territoire sans autre autorité que la leur. Quant aux villages, ils sont toujours dirigés par un maire ou un cacique choisi parmi les nobles ou, dans le cas où il s'agirait d'une agglomération indépendante, par les villageois eux-mêmes.

La principauté ne possède pas d'armée propre. Chaque bourg a quelques gardes qui se consacrent à garantir la paix et les seigneurs féodaux contrôlent des milices à leurs services, mais les princes du Moth n'ont jamais eu besoin de plus de soldats que ceux essentiels au maintien de l'ordre dans leurs villes.

À cause de toutes les difficultés naturelles de la principauté, il y a encore des territoires à explorer dans la région. Parfois, de grandes expéditions ont été organisées pour tracer des cartes de ces secteurs, mais la plupart ont disparu en de mystérieuses circonstances. Depuis quelques années, une rumeur veut que, sur ordre du prince, on soit en train de bâtir une grande ville nommée Graven, que beaucoup ont trouvé par hasard. Curieusement, elle ne se trouve sur aucune carte, et ceux qui y sont arrivés semblent incapables de trouver un moyen de revenir.

L'actuel seigneur du Moth est le prince Lucer Grey, qui a accédé au poste suite à l'étrange disparition de son père et de son frère aîné. Lucer n'a pas encore fait son entrée dans le monde et, pour le moment, il ne gouverne que sur le papier. On ne sait pas quels sont ses objectifs, sa politique ou ses prétentions, mais jusqu'à présent il exerce peu ou pas de contrôle sur ses terres.

Le Moth ne s'est pas officiellement séparé de l'Empire, mais il n'a pas non plus répondu aux appels de l'impératrice ni du Haut Sénat. La plupart de ses habitants ignorent ces évènements ou bien ils leur importent bien peu et, en ce qui concerne leurs gouvernants, ils ont l'intention de ne rien faire pour résoudre la question.

Culture et société

Les habitants du Moth sont liés aux traditions et au mysticisme ancrés dans leur terre depuis plusieurs siècles. Leur société est figée dans le temps et n'a presque pas évoluée depuis la création de l'Empire. Que ce soit à cause des lieux inhospitaliers dans lesquels ils vivent, des malheurs qui les accompagnent ou des sombres mythes locaux, on respire partout une atmosphère pessimiste. Les gens n'attendent pas d'amélioration, mais se contentent au contraire de poursuivre leur existence de façon monotone, en espérant que les choses n'empirent pas pour eux.

Pour la plupart, ils vivent dans de petits villages ou villes qui sont généralement autarciques. Le commerce est donc faible, et le troc et l'échange sont des pratiques très courantes parmi les habitants. S'agissant de communautés très fermées et d'accès difficile, ils se méfient des étrangers et ne voient pas les visiteurs d'un bon œil. Cela ne veut pas dire qu'ils ne leur offriront pas un abri, mais ils s'assureront de garder toujours un œil sur eux.

Les nobles, rares mais puissants, sont les seigneurs absolus des communautés les plus grandes. Souvent, les gens d'une région sont liés par un droit de servitude au propriétaire des terres qu'ils travaillent et ne peuvent partir sans avoir obtenu au préalable un permis officiel.

Une grande partie des habitants sont de fervents croyants chrétiens, car ils voient dans les doctrines de l'Église le début de leur salut. Tous les villages ont un ou deux prêtres, que les gens respectent comme l'un des piliers de leur société. Même ainsi, ils concilient ces croyances avec leurs coutumes superstitieuses ; tout comme ils utilisent des croix, ils mettent de l'ail à leurs fenêtres ou peignent des symboles archaïques sur leurs portes pour chasser les mauvais esprits.

Le Moth est aussi le foyer d'un important peuple tzigane, également appelé les Zigeuners, qui se caractérisent par leur style de vie nomade. Ils voyagent d'un lieu à l'autre dans des charrettes et des caravanes, en groupes de tailles très variables. Les Zigeuners font un peu de tout, des spectacles de cirque au travail dans les champs lorsque la main d'œuvre vient à manquer, quoique leur fonction la plus importante soit celle d'établir des liens commerciaux d'un village à l'autre. Ils achètent et vendent des articles de différentes régions et voyagent presque toujours avec une ou deux voitures qui ne sont rien d'autre que des boutiques ambulantes. Les Zigeuners suivent scrupuleusement leurs coutumes, qui contiennent habituellement de fortes doses de mysticisme. C'est un peuple très fermé ; bien qu'ils se comportent de manière ouverte avec tout le monde, ils n'admettent généralement pas parmi eux des gens d'autres ethnies.

Affronter le surnaturel

S'il y a un peuple qui croit ouvertement au surnaturel, c'est bien celui du Moth. Bien que peu d'entre eux aient vraiment vu quelque chose d'inexplicable au long de leur vie, la tradition orale et les histoires qu'ils entendent de leurs parents et grands-parents se sont fait une place dans le cœur de tous les habitants.

En contrepartie, chaque village a des usages qui se sont imposés en tant que pratiques courantes durant de siècles. Se signer en entrant dans un bois, fuir les chats noirs, jeter du sel sur la tombe d'une personne morte dans d'étranges circonstances... Ces usages extravagants ont-ils ou non un sens, personne ne peut le savoir, mais il doit sans doute exister une bonne raison pour que les gens continuent de les appliquer après tant de siècles.

D'après la propre expérience des gens, tout le surnaturel sans exception est synonyme de méchanceté, de souffrances, de larmes et, en dernière instance, de mort. Il n'y a rien qu'ils ne craignent et en même temps ne détestent plus que l'inexplicable et la magie.

Face à l'intervention de forces obscures, les villageois ne réagiront que de deux manières possibles. S'ils se croient capables de les arrêter, ils formeront une foule et tenteront de les neutraliser par tout moyen à leur portée. Dans le cas contraire, effrayés, ils se feront simplement tout petit, s'enfermant au plus profond de leurs maisons dans l'espoir que tout passe et que, au matin, ils soient saufs. Malheureusement, cette dernière option ne fonctionne pas toujours.

Dans l'ombre...

Au cœur des ténèbres

Au-delà des mythes et légendes, des contes lugubres et des craintes, le Moth est un véritable puits de ténèbres. Autrefois, au-delà de ce que la mémoire de l'homme peut se rappeler, les domaines qui constituent aujourd'hui la principauté furent plongés dans la plus profonde obscurité. Personne ne se souvient de ce qui arriva exactement, et de si cela fut dû à un seul évènement ou à plusieurs. Peut-être le Moth est-il devenu une terre maudite à cause de pouvoirs incompréhensibles, ou peut-être servit-il de tombeau à des dieux perdus, dont les âmes mortes imprégnèrent tout, tel un cancer impie.

Ou peut-être le Moth a–t-il simplement toujours été ainsi.

Quoi qu'il soit arrivé, cela laissa une trace si profonde dans la réalité qu'elle ne s'effaça jamais, plongeant ces terres dans la pénombre et les ténèbres. Par conséquent, la Veille de la principauté est devenue un cauchemar, attirant d'innombrables créatures et monstruosités qui vivent dans différents plans d'existence. En de nombreux lieux, la membrane qui sépare la Veille de Gaïa est si fragile qu'elle laisse sortir ses sinistres habitants, ou peut plonger partiellement dans les ombres de grandes extensions de terrain. Pour toutes ces raisons, le Moth est rempli de créatures ténébreuses, dont beaucoup cohabitent avec l'homme sans que celui-ci ne remarque leur présence avant qu'il ne soit trop tard.

Il y a déjà quelques siècles, la principauté attira l'attention de plusieurs entités de pouvoir différent, parmi lesquelles se trouvent quelques-uns de ceux qu'on appelle « Seigneurs des Cauchemars ». Ces êtres ont occupé plusieurs territoires du Moth, agissant depuis les ombres afin de ne pas révéler leur véritable présence à l'homme tandis qu'ils étendent lentement leur influence. Après un vaste conflit, deux d'entre eux (Malekith, Prince des Corbeaux, et Darcia Kaliger) obtinrent une certaine prédominance, expulsant ou détruisant leurs ennemis. De toutes manières, même les Seigneurs des Cauchemars ne contrôlent pas la principauté, car il y a encore de nombreux secteurs ténébreux où leur pouvoir est incapable d'arriver.

Les pouvoirs surnaturels

Le Moth est influencé par des énergies inhabituelles qui affectent considérablement les forces surnaturelles. En premier lieu, tous les sortilèges d'Obscurité lancés à l'intérieur de la principauté obtiennent automatiquement deux effets supplémentaires, comme s'ils avaient été lancés avec une valeur zéonique supérieure de 20 points. De la même manière, les sorts nécromantiques appliquent un effet supplémentaire, comme s'ils avaient été réalisés avec une valeur zéonique supérieure de 10 points. En second lieu, la fragile membrane de la Veille fait qu'il est bien plus facile d'attirer des êtres ténébreux, bien qu'ils jouissent d'une plus grande indépendance. Tout personnage ayant des compétences de convocation applique donc un +40 pour invoquer des êtres obscurs, quoique subissant de même un malus de -40 pour les dominer, les lier ou les révoquer.

Les malédictions du Moth

Alors qu'il est courant dans d'autres endroits de lancer ou de proférer des malédictions le faire au Moth peut parfois avoir des conséquences bien pires que ce que les gens imaginent.

Quiconque ayant une Gnose d'au moins 5 points et qui au moment de sa mort est plongé dans la rage, la douleur ou la peur peut se laisser entraîner par ses émotions et être à l'origine d'une malédiction. Au lieu de créer un spectre de la Veille, cette forte énergie résiduelle est capable d'avoir différents effets, produisant des évènements inexplicables et terrifiants. Une malédiction ne fonctionne pas toujours tel que l'avait souhaité la personne qui l'a lancée mais, une fois mise en route, elle finit dans tous les cas par avoir une répercussion quelle qu'elle soit. Naturellement, en fonction de la Gnose et des circonstances de la mort, ses effets peuvent avoir une intensité différente.

Certains occultistes affirment que ce n'est pas un processus inné, et qu'il doit exister une force obscure qui se charge de modeler cette énergie résiduelle pour lui donner forme. On ne peut que spéculer sur l'identité (ou la nature) de cette force.

Les maires

Bien que la majorité des communautés du Moth ne soient pas nécessairement influencées par des forces ténébreuses, certains maires de divers villages sont en réalité des cauchemars vivants au service du Prince des Corbeaux, Malekith. Il s'agit d'entités obscures qui se sont glissées dans le monde en utilisant le corps de rêveurs attrapés dans Graven. À présent, leurs conscientes oniriques étant pratiquement consumées, les cauchemars possèdent les corps en toute liberté, comme s'ils étaient leurs. Les maires, ainsi que l'on nomme généralement ces créatures, utilisent leurs identités humaines pour se mêler aux communautés dans lesquelles ils résident et exercer sur elles un certain contrôle. Parfois, la nuit, ils se faufilent dans les rêves des gens et se nourrissent de leur énergie vitale, tels des parasites. Néanmoins, leur véritable fonction consiste à créer un grand réseau d'influence au service de leur seigneur qui lui permette d'avancer plus rapidement dans la construction de Graven et de manifester le plus tôt possible la métropole sombre.

Les maires ont souvent été confondus avec des vampires ou des créatures similaires à cause de leur capacité à se nourrir de l'énergie des gens. Parfois, Malekith concède le titre d'Exécuteur Sombre à l'un d'entre eux et l'envoie effectuer des missions hors de sa zone d'influence.

Illustration Wen Yu Li

Histoire du Moth

Jusqu'à la création de l'Empire, le Moth n'avait jamais été considéré comme une terre de l'homme. Il y a des milliers d'années, la principauté n'était rien d'autre qu'un ensemble de régions sombres et chaotiques, où aucune ethnie de Gaïa ne trouvait les moyens pour vivre. Ce qui plongea cette région dans un tel état, c'est une chose effacée de l'histoire.

Les premiers habitants dont on trouve la trace furent les Zigeuners, qui s'installèrent dans le secteur, errant d'un lieu à l'autre, soumis à l'influence de ses sombres habitants. Durant cette époque, ils se mêlèrent à d'autres races, adoptant les coutumes et les superstitions qui leur permirent de survivre dans un endroit si lugubre. Vers l'an deux cents avant le Christ, approximativement, un large nombre de réfugiés de la côte de Pelegri s'établirent dans la principauté après avoir été chassés par les conflits entre les Sylvains et les Duk´zarists. Ce furent donc les premiers à construire des villages et de petites villes indépendantes, où ils tentèrent de se protéger des ténèbres.

Étant donné son faible pourcentage d'habitants humains, le Moth ne fut pas considéré comme un territoire de l'homme par les armées des Cieux et, par conséquent, ne fit jamais partie des Royaumes Saints. Au fil des années suivantes surgirent des entités au pouvoir élevé qui se proclamèrent seigneurs de différentes régions. Elles lancèrent de petites hostilités qui finirent par dégénérer en conflit ouvert en l'an 64. Ce que l'on appela la Guerre des Maîtres des Ombres se prolongea durant près de quatre décennies. Sans vainqueur clair, les différents camps décidèrent d'une trêve qui allait perdurer jusqu'à l'activation de la machine de Rah, qui causa la déchéance drastique des forces surnaturelles du territoire. Affaiblis et au bord de l'extinction, les créatures survivantes se virent obligées à se replier, restant dans l'ombre depuis lors.

À l'époque de l'unification de l'Empire, Zhorne découvrit le Moth et, pour la première fois depuis longtemps, ne sut pas clairement quoi faire. La terre n'était pas véritablement chaotique mais, en même temps, tenter de la contrôler demandait une immense quantité de temps et de ressources. Par conséquent, le premier empereur pénétra dans la partie septentrionale du Moth, laissant un simple détachement se charger d'établir un gouvernement uni qui transformerait le territoire en une principauté de plus de la Couronne d'Abel. Ces soldats entamèrent la construction de la ville de Torda, créée dans le but d'en faire la capitale, ce qui échoua. Pendant les cinquante premières années, les forces militaires tentèrent d'exercer un certain contrôle en envoyant de petits détachements en divers points du pays, obtenant ainsi une certaine approbation et reconnaissance de la part des seigneurs féodaux. Néanmoins, ce serait l'Église avec ses prêtres qui recevrait le véritable soutien des habitants.

En l'an 331, l'empereur octroya le contrôle de la principauté à la dynastie Bram, une des maisons nobles les plus importantes du Moth, qui resta un siècle au pouvoir jusqu'à l'inexplicable disparition de tous ses membres. Durant cette période, les Bram organisèrent de nombreuses expéditions dans le but de cartographier des secteurs inexplorés, réussissant à tracer des cartes de plus de la moitié de la principauté. Après l'étrange évanouissement du prince et de ses héritiers, une certaine tension naquit entre quelques nobles qui soit aspiraient au titre, soit refusaient d'accepter quiconque à un tel poste. Finalement, la dynastie Grey obtint la reconnaissance désirée, mais n'eut jamais de véritable pouvoir sur la région. Dans la pratique, ce n'était qu'une maison noble de plus avec une représentation au Haut Sénat. Mystérieusement, de nombreux membres de la famille, parfois même les princes en personne, ont disparu sans laisser de traces. Cela a motivé la croyance populaire de la dénommée malédiction de la mite, qui fait que certains éléments des familles gouvernantes disparaissent sans explication, laissant derrière elles seulement quelques mites mortes.

Les années passèrent, tandis que les forces obscures qui étaient toujours présentes dans la principauté devenaient de plus en plus actives. C'est alors que surgirent les premiers Seigneurs des Cauchemars et que trois d'entre eux réclamèrent quelques fragments de la Veille du Moth comme domaine. Une guerre secrète commença donc, appelée par certains occultistes la Seconde Guerre des Maîtres des Ombres, qui se soldat par l'apparente victoire de l'entité nommé Prince des Corbeaux et l'expulsion de Séliné Luna, Dames des Miroirs.

L'histoire récente du Moth est pleine de faits turbulents, ce qui comprend quelques affrontements entre maisons féodales. L'affaire la plus importante a eu lieu il y a à peine trois ans, lorsque Nikolae et Radu Grey, le prince du Moth et son héritier, subirent la malédiction de la mite. Le poids de la couronne retomba sur le jeune Lucer, frère cadet de Radu, que jusqu'ici bien peu avaient vu. Au moment où l'Empire se trouvait dans une situation chaotique, l'un de ses premiers actes fut de transférer la capitale vers une grande métropole nommée Graven, qui est depuis ces dernières années source de nombreuses rumeurs.



Deux Zigeuners


OCÉAN DES ENFANTS
FOSSE URUZ
ARCHIPEL DE HILD
GESJNACHT
Ritgernhauf
MOLOFART
MARES
HENDELL
Bergenfaur
Nackasen
Muninborg
Gilnangor
DÉSERTS CHAUDS
Hymir
Redgafer
Karlsrude
MARAIS NOIR
Enkido
Port Amphore
FORÊT BARAGHESI
Dnef
Terrasanta
monastère de Kirion
DWÄNHOLF
Anateri
Port de Tibas
ÉTENDUE DES MÉMOIRES
Olafer
Lukka
Bourg des Trois-Croix
FORÊT GEHENA
PLAIE DU MARTYR
Mnémosite
Muñezji
CÔTE DE PELEGRI
GROTTE DES MURMURES
Pragna
FORÊT JOYEUSE
CORDILLÈRE MIÜRENHEIM
GORGE IADULUI
Tel'Haroth
Jaarenghäff
MOTH
Dürgabenh
PLATEAU DE SOMER
Silmor
ÉTENDUES DE L'OMBRE
VALLÉES INTÉRIEURES
Torda
Port Rue
monastère de Stelea
MER DE SEL
FORÊT DES CORDES
Eldiah
FORÊT SEIFENSCHWEIN
LAC AKASTA
Porte d'Orient
Saulxerotte
PHAÏON
VAL DU GENÈVRIER
Bretoldau
CORDILLÈRE DE LUCILLE
Port Meidel
Heverville
académie d'Astria
Zelaï
Porte d'Occident
La Roche
Bellegarde
Schlotterstein
Bourg de Zabil
Ourges
PLAINES DE ROH
GABRIEL
MARAIS AKQUO
Citadelle de Beaufort
Hong Kua
Yokai
Dupois
Arklo
Carignan
Voillemont
Grebar
château Takeda
Mifune
CÔTE ORIENTALE
FORÊT L'ARC
Busselton
FORÊT MATSU
Hung Whan
Deimos
Le Drac
château de Justine
Paradis Paradis
PÉNINSULE DE LA CRUCHE
LÉGENDE
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

La Confrérie du Crépuscule

Bien que l'Église n'ait pas de véritable force au Moth, il y a plus de deux siècles que l'Inquisition a vraiment commencé à prendre conscience de l'obscurité qui infectait la principauté. Comprenant qu'il ne s'agissait pas d'une force courante, le treizième cardinal de l'époque réunit un corps d'agents pour en finir définitivement avec les ténèbres du Moth et les appela « la Confrérie du Crépuscule ». Au sein même de l'Inquisition, la Confrérie utilise des méthodes vraiment radicales pour mener à bien ses objectifs. Après des années d'échecs et de découragement, ses membres parvinrent à la conclusion que seule l'obscurité pouvait en finir avec l'obscurité. La plupart d'entre eux utilisent donc les mêmes forces que celles qu'ils combattent, marchant le long de la fragile frontière qui les sépare de ce qu'ils ont l'intention de détruire.

Les membres de la Confrérie sont des Inquisiteurs de plein droit et, en tant que tels, ils agissent de manière autonome. Cependant, ils n'utilisent jamais de subordonnés ni de gardes ecclésiastiques. Ils sont solitaires et indépendants et ne révèlent jamais leur identité ni ne font valoir leur position. Les rares qui les connaissent les nomment Chasseurs Obscurs, des figures sombres qui sont aussi craintes que vénérées. Personne ne sait si l'arrivée d'un Chasseur dans un village est un bon ou un mauvais présage.

Même si officiellement elle continue d'appartenir à l'Inquisition, la Confrérie entretient peu de rapports avec l'Église et n'informe le treizième cardinal qu'en de très rares occasions. De nombreux inquisiteurs ne voient pas ses membres d'un très bon œil.

Depuis deux décennies, les difficultés subies par l'organisation l'ont obligée à adopter une mesure que même l'Église ignore. Ils ont commencé à accepter dans leurs rangs des individus qui n'appartiennent pas à l'Inquisition ni ne ressentent aucune dévotion religieuse ; des personnes dotées de capacités spéciales qui, à cause de leur passé, ressentent une haine tenace envers les pouvoirs obscurs.

La Confrérie n'a aucun centre d'opérations (elle en a eu un autrefois, mais il a été détruit par ses ennemis) et ses membres errent actuellement d'un bout à l'autre du Moth, chassant les êtres maléfiques qu'ils rencontrent.

Aspects géographiques notables

Le Moth est isolé par divers reliefs naturels, tels que la cordillère de Miürenheim à l'ouest ou le plateau de Somer au nord-est. L'intérieur est plein de marais et de sombres forêts et, même si la plupart sont trop insignifiants pour être indiqués sur les cartes, il est rare que chacun n'ait pas sa propre histoire ou légende. Aussi insolite que cela puisse paraître, il y a encore dans la partie nord-ouest de vastes territoires à explorer.

Forêt des Cordes : cette forêt glaciale située dans le comté de Slatior, dans la partie méridionale du Moth, se compose de hêtres, d'alisiers blancs et de saules vieux de plusieurs siècles. Elle doit son nom au fait que, autrefois, l'un des comtes de Slatior ordonna d'y pendre quiconque osait le contrarier. Lorsqu'une rébellion éclata dans le comté, plus de cinq mille personnes y finirent leurs jours. Aujourd'hui encore, plusieurs siècles plus tard, d'innombrables cordes pendent aux branches, bercées par le vent qui murmure, comme un sombre souvenir de ce qui arriva. Néanmoins, la mort n'est pas chose avec laquelle on puisse jouer sans conséquences, et encore moins dans les obscures contrées du Moth. On dit que, si quelqu'un enterre près des racines d'un vieil arbre le cadavre d'une personne qu'il a assassinée, il peut éveiller la colère de la forêt. Dans ce cas, quiconque se trouverait à l'intérieur serait englouti par la Veille, où le firmament est rouge comme le sang et où une multitude de morts pendent aux arbres et tentent d'étrangler tout être vivant passant à leur portée.

Cordillère de Miürenheim (secteur oriental) : même si une partie de cette grande masse montagneuse est située dans cette principauté, la face orientale de la cordillère est considérablement différente de celle du Goldar. Bien plus abrupte et impénétrable, Miürenheim ne dispose pas de ce côté de cols ni d'entrées praticables. En ce qui concerne le Moth, ce n'est rien d'autre qu'un mur de roche inaccessible qui ferme complètement le chemin vers l'ouest.

Étendues de l'Ombre : c'est le nom que reçoit la vaste zone froide et brumeuse qui se trouve dans la région centrale de la principauté. Elle est parsemée de quelques bois et de tout petit marais. La plupart des villages du Moth sont distribués à travers ces étendues.

Forêt Gehena : plus qu'une seule masse forestière, la Gehena est constituée de dizaines de petits bois de tailles très différentes qui s'étendent dans la partie centrale de la principauté. Il n'y a guère de séparation entre eux, mais il est quand même facile de s'en rendre compte lorsqu'on sort de l'un et qu'on entre dans l'autre, à cause des changements de végétation et de faune. Les gens connaissent ces bosquets comme les « strates de Gehena » et donnent des noms différents à chacun d'entre eux. Généralement, ils évitent de pénétrer trop avant à l'intérieur, car nombreuses sont les légendes obscures et macabres sur les habitants des profondeurs des bois. Il y a quand même là un petit nombre de villages, dont certains n'ont jamais entendu parler de l'Empire ni du monde extérieur. Certaines personnes pensent que Graven est située quelque part dans la Gehena, même s'ils ignorent où exactement. À cause de la crainte généralisée, toutes les strates ne sont pas connues et il y a encore de nombreux coins à explorer.



L'intérieure de la forêt Gehena

Illustration Raúl Rosell

Plateau de Somer : situé entre le Moth et le Dwänholf, le plateau de Somer est un point à mi-chemin entre les deux principautés. C'est une région fertile qui contient des marais dangereux à cause de leurs sables mouvants et des animaux sauvages qui pullulent. Un nombre considérable de bourgs se trouvent en différents points de Somer, dirigés par plusieurs seigneurs féodaux de moindre importance. La section inférieure de plateau est extrêmement abrupte, formant des dizaines de vallées presque inaccessibles.

Forêt Seifenschwein : la Seifenschwein est l'une des plus belles forêts de la principauté, caractérisée par ses hauts arbres et ses verts paysages. À part quelques zones très denses, elle est bien plus ouverte que les autres bois du Moth, laissant passer la lumière du soleil et offrant un aspect lumineux et agréable. Pourtant, malgré sa beauté, les gens ont tendance à l'éviter à cause d'une vieille légende basée sur le baron Lugvid Asaln. Lugvid était un alchimiste obsédé par les araignées, qu'il considérait comme les êtres les plus fascinants de la Création. Aristocrate, ayant de grandes ressources économiques, il déménagea à l'intérieur de Seifenschwein à cause de la grande variété d'espèces qui y habitent. Peu après, il commença d'étranges expériences, de plus en plus macabres, afin de créer de nouvelles espèces d'arachnides. Au paroxysme de sa folie, il décida d'enlever des femmes afin de les utiliser comme un élément de plus dans ses recherches. Les actes de Lugvid finirent par attirer l'attention de la population, qui prit contact avec l'Église et celle-ci, à son tour, envoya l'Inquisition. Lorsqu'ils arrivèrent au manoir, ils le trouvèrent enveloppé de toiles d'araignée, et de son propriétaire il ne restait qu'un cadavre. Des années plus tard, de nouvelles disparitions commencèrent à se produire, mais c'était cette fois des gens qui traversaient la forêt. Certains affirment avoir vu de gigantesques araignées à l'intérieur de Seifenschwein, et d'autres qu'il y a des monstruosités aux torses de femme et aux extrémités arachnéennes pullulant sous les frondaisons.

Gorge Iadului : également connu sous le nom de chemin du Démon, c'est le seul passage naturel permettant d'accéder aux vallées intérieures sans avoir besoin de traverser les montagnes. Il est long de plusieurs kilomètres et plein de virages. Il attire particulièrement l'attention par le fait que les deux parois de la gorge sont décorées de centaines de gigantesques statues, directement taillés dans la pierre. Les figures, qui représentent des hommes encapuchonnés, s'étendent tout au long du passage comme si elles surveillaient les pas des voyageurs. On ignore qui les a sculptées, mais elles le furent probablement avant que les Zigeuners ne commencent à peupler la principauté. Malgré leur aspect effrayant, il n'y a jamais eu de problèmes à Iadului, ce qui en fait paradoxalement l'un des endroits les plus tranquilles du Moth.

Les vallées intérieures : la vaste région occidentale du Moth, proche de la cordillère de Miürenheim, est un ensemble de montagnes et de petites vallées isolées. Bois et villages s'étendent partout à l'intérieur de celles-ci, dont certaines ne reçoivent pas de visiteurs depuis des années.

Mer de Sel : dans une des vallées intérieures, près de la cordillère de Miürenheim, se trouve l'un des plus grands filons de sel de Gaïa. Sur des kilomètres et des kilomètres, on ne peut voir que des coteaux de sel blanc, ce qui donne au paysage l'apparence d'une région enneigée. Comme les gens du Moth pensent que le sel chasse les mauvais esprits, ils considèrent que cette fausse mer blanche est libre de toute influence ténébreuse.

Grotte des Murmures : cette région de cavernes, située sur les flancs de la cordillère Miürenheim, au nord-ouest d'Iadului, possède de petites entrées étroites qui, pourtant, ne laissent pas imaginer qu'elles cachent des kilomètres de galeries. Des centaines de corridors, de conduits, de passages et d'ouvertures parcourent l'intérieur des montagnes, et nombre d'entre eux sont accompagnés d'autant de petits ruisseaux et cours d'eau qui se glissent à travers la pierre. C'est pour cette raison que les murs, le sol et le plafond sont totalement recouverts de stalactites et de stalagmites de toutes les tailles et formes imaginables.

Les milliers de petits jets et robinets naturels provoquent un curieux effet faisant que la grotte n'est jamais silencieuse ; le tintement des gouttes d'eau rebondit dans les cavités, résonnant sur les parois tel un murmure qui se répète et se prolonge indéfiniment. Mais ce n'est pas le seul son que l'on peut entendre dans la caverne ; à part l'incessant goutte à goutte, on perçoit à l'occasion de légers murmures vibrants. Est-ce le vent qui provoque ces étranges sons ou bien un animal, voila qui est difficile à dire.

Beaucoup d'enfants et de jeunes gens de la région ont l'habitude de s'introduire dans les grottes, poussés par des paris et des défis personnels, quoique bien peu y pénètrent plus de quelques mètres. Il est vrai que c'est très dangereux, non à cause de ces mystérieux sons, mais du fait des surfaces glissantes et des recoins et passages compliqués qui font qu'il est très facile de se perdre et de se retrouver enfermé.

Lieux intéressants

Malgré son absence de grandes villes, le Moth est rempli de milliers de villages. La liste suivante ne montre que les agglomérations ou lieux les plus vastes ou les plus connus.

Schlotterstein
(Ville, 32 000 habitants)

Schlotterstein est la deuxième ville la plus importante du Moth et, très probablement, la seule qui maintienne un commerce stable avec d'autres principautés. Son origine comme établissement humain remonte à un vieux monastère qui date de l'an 310, construit par l'Église comme centre de son activité au Moth. Il commença bientôt à amener de nombreux pèlerins qui se sentaient en sécurité grâce à la proximité des prêtres et au climat agréable dont jouissait le secteur. Rapidement, il attira l'attention des gens fortunés qui construisirent là de petits palais et manoirs.

Par rapport aux normes au Moth, Schlotterstein est une cité de luxe. Rues pavées, réverbères nocturnes et grandes maisons en font un lieu impressionnant. Une petite rivière, la Tebren, la traverse, fournissant l'eau courante à ses habitants. Se trouvant près du Gabriel, les gens font fréquemment des affaires avec la Côte du Commerce, ce qui apporte à la ville différents produits d'autres terres.

Schlotterstein est un endroit tranquille, bien qu'il ait récemment eu des problèmes avec quelques bandes de voleurs de race zinner, ce qui a provoqué un certain soulèvement social contre eux. La mairie envisage sérieusement d'interdire l'entrée des Zigeuners en ville, les accusant de n'être rien d'autre qu'un tas de criminels. Peut-être le seul évènement vraiment obscur est-il que, depuis quelques années, la veille de la Nuit de Walpurgis, une série d'assassinats rituels ont été commis, dont les auteurs sont sensés être une secte d'adorateurs du diable.

Le maire de la ville est le baron Roin Piepenschnurz (Touche-à-tout Nv 3, ♂), un homme calme et froid qui n'a aucune relation avec une quelconque force surnaturelle. Sa seule obsession est sa ville et il serait capable de n'importe quoi pour la protéger. Si nécessaire, il engagera n'importe qui pour la sauvegarder ou ordonnera l'assassinat de quiconque pourrait représenter une menace pour Schlotterstein.

Jaarenghäff
(Bourg, 1 200 habitants)

À l'origine, Jaarenghäff n'était qu'une poignée de bâtiments de bois sur un petit marécage dans les étendues de l'Ombre. Des maisonnettes, construites dans les arbres ou sur des plates-formes sur pilotis, recouvraient le marais. Le bourg est spécialisé dans la culture de la feuille de Jaaren, un petit liseron rougeâtre, à l'odeur et à l'aspect désagréable mais avec un grand goût une fois cuisiné. Ces plantes demandent de l'eau et de l'obscurité en abondance. Le bourbier de Jaarenghäff était donc idéal pour la cultiver à l'ombre des plates-formes, sur des cordes et des branches suspendues dessous. Sa saveur est si populaire comme épice que, durant ces dernières années, le village a connu un grand développement, jusqu'à devenir un prospère quoique inconfortable endroit pour vivre. La communauté s'est étendue et la plupart des maisons sont à présent édifiées sur le sol, sur les berges du marécage. Seuls quelques vieux nostalgiques continuent de vivre sur les anciennes plates-formes serres.

Contes du Moth

Le Moth est plein de légendes et de mythes obscurs, à mi-chemin entre les contes d'horreur et la terrible réalité. Celles que vous trouverez ci-dessous ne sont que des exemples de quelques-unes des histoires les plus connues et répandues qui se répètent dans plusieurs bourgs et villages ; mais ce ne sont bien sûr pas les seules, ni les plus effrayantes non plus.

Le Coucou : bien que son nom puisse sembler comique pour ceux qui ne connaissent pas sa légende, le Coucou est devenu l'une des figures les plus terrifiantes pour tous les parents mozzers. Il s'agit d'une sorte d'oiseau de mauvais augure qui emporte les enfants qui ont été méchants ou désobéissants. On le représente sous la forme d'un oiseau noir comme la nuit, dont la forme se confond avec les ombres chaotiques qui l'entourent. On lui attribue une multitude de pouvoirs, comme d'être capable d'aveugler les gens d'un simple croassement ou de leur voler leur âme par un simple frôlement de plumes. On dit que le Coucou ressent l'innocence des enfants et l'immoralité des adultes. Alors qu'il respecte la première chose (il ne fait jamais de mal aux enfants « sages »), il déteste la seconde et arrache les yeux de toute personne dépravée qu'il rencontre. Personne ne sait exactement où il emporte les enfants ni ce qu'il en fait, mais la croyance populaire veut qu'il les dévore lentement, en commençant par leurs globes oculaires. Existe-t-il une façon de le détruire ou au moins de l'arrêter, c'est une chose qui n'a pas encore été découverte.

Il y a des années, un groupe de puissants occultistes enquêtèrent sur la légende du Coucou du Moth, croyant qu'il s'agissait peut-être de l'un des « Contes Perdus ». Tous disparurent sans laisser de trace.

La pénitente : l'histoire raconte qu'il y a longtemps vivait une belle jeune fille tzigane très jalouse, qui tua son époux et sa mère, pensant qu'ils avaient tous deux une aventure. Alors qu'elle agonisait, sa mère la maudit, la condamnant à errer éternellement sans connaître le repos ni le pardon. Depuis lors, le conte dit que la fille se transforma en un grand spectre aux ongles longs, dont le visage est celui de la mort elle-même. Certains affirment qu'elle se déplace par bonds, et d'autre qu'elle fait un curieux bruit en marchant, comme le claquement des os qui s'entrechoquent. Elle est visible la nuit sur les chemins, sous l'apparence d'une belle jeune fille qui s'approche des hommes fiancés ou mariés afin de les séduire et de tenter de coucher avec eux. S'ils acceptent, elle reprend son véritable aspect et les écorche vifs de ses griffes, les abandonnant dans une mare de sang. On dit qu'il n'est pas possible de l'éliminer car, quelles que soient les blessures qu'on lui inflige, elle réapparaît toujours. Elle harcèlera incessamment sa victime jusqu'à ce qu'elle écoute le premier chant du coq au matin.

L'ost des âmes : l'un des récits les plus répandu de la principauté est peut-être celui de l'ost d'âmes, une procession d'âmes en peine qui errent sur les routes en deux longues files, à la recherche de nouveaux membres. Les esprits sont vêtus comme des prêtres en habit blanc, et ils tiennent dans la main une lampe à huile entourée de mites noires. Ils sont un présage de mort et ne se manifestent que si quelqu'un vient de mourir dans les environs. Il ne semble pas s'apercevoir de la présence des vivants, et ils ne peuvent les voir qu'après que quelqu'un les ait regardé fixement. Quand cela arrive, ils poursuivent cette personne sans repos pour lui voler son âme et l'unir à la procession. Les tziganes assurent que la seule manière d'éviter que les membres de l'ost ne vous atteignent est de tracer un grand cercle et de s'y introduire les yeux fermés. Tant que la personne n'ouvrira pas les paupières, les morts seront incapables de l'attraper.

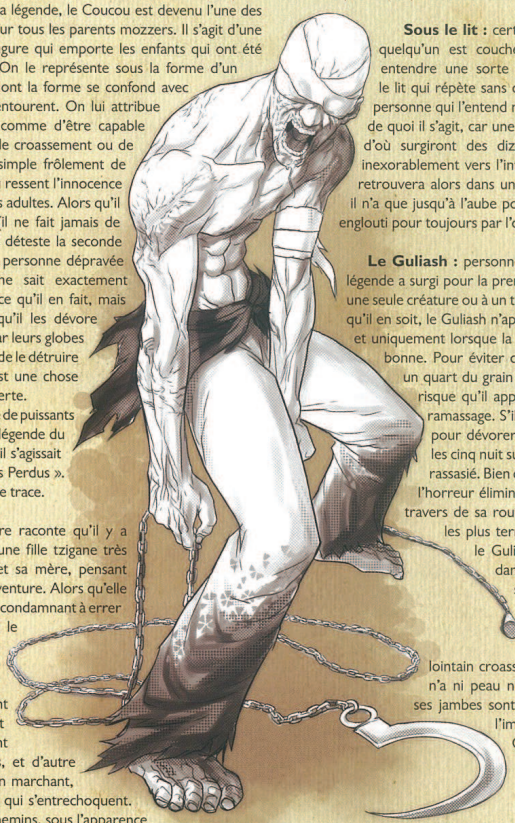


Illustration Salvador Espin

Sous le lit : certains affirment que, parfois, quand quelqu'un est couché seul dans la chambre, il peut entendre une sorte de murmure provenant de sous le lit qui répète sans cesse son nom. Dans un tel cas, la personne qui l'entend ne doit jamais se pencher pour voir de quoi il s'agit, car une porte sur l'Enfer vient de s'ouvrir, d'où surgiront des dizaines de bras qui l'entraîneront inexorablement vers l'intérieur. L'individu (ou individus) se retrouvera alors dans une sorte de labyrinthe macabre, et il n'a que jusqu'à l'aube pour trouver la sortie. Sinon, il sera englouti pour toujours par l'obscurité.

Le Guliash : personne ne sait très bien comment cette légende a surgi pour la première fois, ni si elle fait référence à une seule créature ou à un type d'horreur plus répandue. Quoi qu'il en soit, le Guliash n'apparaît qu'à l'époque des moissons, et uniquement lorsque la production a été particulièrement bonne. Pour éviter qu'il ne se manifeste, il faut brûler un quart du grain ou, dans le cas contraire, il y a un risque qu'il apparaisse durant la dernière nuit de ramassage. S'il le fait, il cherchera un petit enfant pour dévorer ses entrailles et reviendra durant les cinq nuit suivantes jusqu'à être complètement rassasié. Bien que son seul objectif soit les enfants, l'horreur éliminera quiconque osera se mettre en travers de sa route pour l'arrêter. L'un des aspects les plus terrifiants du mythe est que, lorsque le Guliash se manifeste, tout est plongé dans le silence et les personnes qui se trouvent à côté sont incapables d'émettre un seul son. La seule chose que l'on entend, ce sont ses claquements de dents et le lointain croassement des corbeaux. Ce monstre n'a ni peau ni yeux et aussi bien ses bras que ses jambes sont à l'envers ; lorsqu'il bouge on a l'impression qu'il marche en arrière. On dit qu'aucune force au monde n'est capable de le détruire, à part le rire d'un enfant innocent.

Le démon dans le miroir : le six juin est une journée de mauvaise augure, car la tradition assure que c'est la date où le diable lui-même en profite pour porter son regard vers le monde. Beaucoup racontent que si ce jour-là quelqu'un regarde dans un miroir à minuit, il verra l'espace d'une seconde le visage du démon et sera maudit. Lorsqu'il se réveillera le lendemain matin, il aura une étrange marque sur le corps qui s'agrandira tout au long de la semaine, jusqu'à tracer son nom. Ce délai écoulé, il perdra son âme et un démon s'introduira dans son corps, le contrôlant comme une marionnette. S'il veut être sauvé, il devra chercher quelqu'un et le tromper pour qu'il boive son sang mélangé à du vin, lui transmettant ainsi la malédiction. Celui qui aura été abusé de cette manière ne peut se libérer qu'en tuant l'individu qui a été maudit à l'origine.



Tel´Haroth

Monastere de stelea
(Bâtiment, 100 habitants)

Consacré à la résurrection du Christ, le monastère de Stelea est le plus grand bastion de l'Église au Moth. Cet immense bâtiment fortifié se compose de trois corps : l'église de l'Illumination, la basilique du Cœur et la chapelle des Oubliés. Endroit autrefois luxueux, les années n'ont guère été clémentes avec Stelea. Nombre de ses salles et merveilles sont dans un très mauvais état de conservation. Les moines qui vivent dans le monastère se consacrent principalement à la méditation et à l'étude. Parfois, lorsqu'un village se retrouve sans curé pour une raison quelconque (chose qui arrive plus souvent que ce que l'Église souhaiterait), le monastère de Stelea envoie l'un de ses membres comme remplaçant.

Aux environs de l'an 450, un groupe d'individus dotés d'extraordinaires capacités surnaturelles se réunit à Stelea dans le but de développer une formule permettant de ramener les morts à la vie. Apparemment, Eljared elle-même put être impliquée dans son développement. Après d'importants progrès, le projet sembla perdre son orientation originale, dérivant vers un but différent. On ignore quelle pouvait être cette fin mais, après une analyse attentive de quelques-unes des rares notes abandonnées sur place, on pourrait supposer qu'ils étaient en train d'essayer de créer une sorte de dieu artificiel. Pour des raisons inconnues, le plan tourna mal et le résultat fut une titanesque distorsion dans la réalité qui bloqua le passage vers la Veille depuis le monastère. Il semblerait qu'il soit totalement impossible d'y pénétrer pour voir ce qui est resté. Il existe une entrée dans la Veille inconnue de tous dans le sous-sol de la basilique, bien que les moines pensent qu'il s'agit d'une porte construite dans le mur qui ne mène nulle part.

Tel´Haroth
(Bâtiment, sans habitants connus)

Tel´Haroth est un monument antique antérieur au Christ, construit par une culture éteinte qui considérait que le Mal était la force primordiale de l'existence. Le site fut consacré comme temple à Abbadon Belius Shajad, dans le but d'en faire une porte vers l'Enfer lui-même. Le mythe raconte que ses habitants furent transformés en démons et disparurent du monde il y a des siècles, mais ceci n'est pour beaucoup qu'une version incomplète de ce qui arriva réellement. Il est possible qu'aujourd'hui encore il reste des créatures monstrueuses à l'intérieur, car le Seigneur des Cauchemars Darcia Kaliger tente sans succès depuis des années de réclamer Tel´Haroth comme son domaine.

Le temple est en partie bâti à l'intérieur d'une montagne creuse du plateau de Somer, ce qui le cache à la vue des gens. La seule façon d'accéder à l'édifice est de suivre un complexe système de grottes et d'escaliers.

Torda
(Ville, 43 000 habitants)

Torda, la cité des malheurs, est un lieu qui possède une longue histoire de tribulations et d'infortune. Sa construction fut entamée en l'an 295 par des troupes impériales mais, au moment même de son inauguration officielle, une grande crue dévasta toute la structure originale, obligeant à reprendre les travaux depuis les fondations. Malgré la tragédie, elle se remit à croître très rapidement, car la sécurité offerte par la présence de troupes militaires réussit à attirer les habitants de nombreux villages voisins. Malheureusement, une décennie après seulement, un terrible incendie ravagea la ville, tuant des milliers de gens qui ne purent échapper aux flammes. Lorsqu'elle commença à être rebâtie deux ans plus tard, son cimetière était déjà bien plus grand que la partie habitée. En l'an 331, date du couronnement de la dynastie Bram, Torda fut proclamée capitale et se remit très vite à prospérer. Mais la malchance frappa de nouveau, cette fois sous forme de tremblement de terre qui rasa presque les deux tiers des logements. Quelques heures plus tard, la famille Bram disparut sous la malédiction de la mite.

Depuis lors, Torda a été reconstruite encore et encore, seulement pour que tous les cinquante ou cent ans une catastrophe, toujours différente, en finisse avec une grande partie de la ville ou de sa population. La peste, un ouragan, une invasion d'insectes ou même une pluie de petites météorites ne sont que quelques-unes des calamités qui se sont succédées au fil des ans. Alors que beaucoup spéculent sur le nouveau type de malheur qui peut frapper maintenant la ville, les plus pessimistes se demandent pourquoi les gens s'efforcent de reconstruire encore et encore une agglomération qui est condamnée depuis sa naissance.

Malgré les désastres continuels, Torda reste le plus grand noyau urbain du Moth (étant donné que la taille de Graven n'a jamais été officiellement confirmée). Il s'agit d'une cité sombre, à l'architecture gothique et extrêmement surchargée. Elle est pleine de ruelles étroites et obscures à travers lesquelles une personne peut facilement se perdre. Le vieux centre appartient à la noblesse et aux familles les plus fortunées, où elles ont de vieux hôtels particuliers. C'est là que se trouve le château de Bier, foyer des princes du Moth jusqu'à ce que Lucer Grey déménage à Graven. Désormais, le gouvernant de la ville est le duc Vasska Faivorich (Sorcier Nv 6, ♂), un puissant sorcier qui appartient en parallèle à l'Ordre de Magus et à celui de Yehudah.

La possède cité trois énormes cimetières à l'extérieur. Les deux premiers, le Vieux Cimetière et le Nouveau Cimetière, sont utilisés par les gens du commun ; le troisième, nommé Champ du Ciel, appartient à la noblesse. Les trois sont fortifiés et restent fermés la nuit pour éviter les pillages de tombes et par crainte des nombreuses superstitions qui circulent à leur sujet. Et ce n'est pas une mauvaise idée, car le Vieux Cimetière, datant de près de six siècles, est rempli de créatures et de spectres qui ont pour l'instant réussi à dissimuler leur présence. Certains d'entre eux (en particulier un groupe de ghoules) prévoient maintenant de déménager vers le Nouveau Cimetière, ce qui sera sans aucun doute problématique pour les gens de la ville, car cet endroit est bien plus fréquenté.

Torda est la seule ville du Moth qui abrite une boutique d'objets surnaturels de Soleil Noir.

Illustration Raúl Rosell

Graven

(Métropole ?, nombre d'habitants inconnu)

La capitale inconnue du Moth est récemment devenue une légende pour les habitants de la principauté. Presque tout le monde en a déjà entendu parler et des centaines l'ont visitée, apparemment par erreur. Cependant, personne n'est capable de la situer exactement et, malgré toutes leurs tentatives, il leur est impossible de retrouver le chemin y menant. La raison est bien plus obscure que ce que quiconque peut imaginer.

En fait, Graven n'existe pas dans le monde réel ; c'est une gigantesque cité qui est en train d'être bâtie dans la Veille et qui sert de lien avec Gaïa. Parfois, lorsque les gens voyagent à travers le Moth et s'endorment, il existe une légère possibilité pour que leur conscience soit attirée par Graven et que, au réveil, ils se retrouvent dans les environs de la ville. La façon la plus simple de prendre contact avec elle est à travers la forêt Gehena, d'où la croyance généralisée qui veut que Graven se trouve quelque part à l'intérieur.

Le créateur et maître de la ville est le Seigneur des Cauchemars Malekith. Graven est son véritable rêve, le projet le plus ambitieux qu'il ait jamais mené à bien. Avec chaque pierre posée, chaque maison bâtie, le Prince des Corbeaux fait un pas de plus vers la manifestation de la métropole obscure dans le monde réel, réussissant ainsi une fusion parfaite entre la Veille et Gaïa comme il n'en a jamais existé auparavant. S'il réussit, il pourra dominer un fragment de la réalité comme s'il se trouvait dans son royaume, accroissant ses pouvoirs et son contrôle sur le monde de manière inimaginable.

En apparence, Graven est une ville colossale qui s'étend à perte de vue. La métropole s'inspire d'Archange, mais elle possède une architecture bien plus sombre et tordue. Ses bâtiments sont toujours très hauts et surchargés, avec des centaines de monuments et d'éléments de luxe. Néanmoins, l'essence surnaturelle de Graven est capable d'altérer légèrement la structure de la cité. Il est donc possible que du jour au lendemain (ou même en quelques heures seulement), certaines rues aient une structure différente. Ainsi, personne n'est capable d'en dresser un plan exact, bien qu'il semble que Graven soit divisée en sept secteurs très différenciés : les quartiers du marché, la zone résidentielle, les hôtels particuliers (ou haut quartier), la zone basse, les parcs de minuit, les égouts et le château de Nix.

La grande majorité des habitants de Graven sont des rêveurs qui ignorent le secret qui se cache derrière la ville. Ce sont de gens normaux qui ne font rien d'autre que vivre chaque jour leur vie habituelle sans se rendre compte que, de part leur simple présence, ils aident à élargir les limites de la sombre métropole. Actuellement, de nombreuses entités surnaturelles de grand pouvoir utilisent Graven comme point de rencontre. De même, certains dieux mineurs (qui se cachèrent dans la Veille après l'activation de la machine de Rah) ont décidé de s'y déplacer et d'en faire leur foyer. Il est donc impossible de savoir ce que l'on peut croiser au détour d'une rue de Graven, ou si le propriétaire d'un manoir est bien plus que ce qu'il semble à première vue.

La maladie du sommeil

Depuis un peu pus d'une décennie, un nombre considérable d'habitants du Moth sont sous l'emprise d'un mal étrange que les gens appellent « la maladie du sommeil ». Les victimes s'endorment tranquillement et ne sont capables de s'éveiller en aucune manière. Ils peuvent parfois rester ainsi durant des années, ou même ne jamais se réveiller du tout. Lorsqu'ils reprennent conscience, aucun ne se souvient de quoi que ce soit et ils deviennent souvent des personnes mélancoliques et renfermées.

C'est Graven qui est à l'origine de ce mal, car les consciences oniriques des rêveurs sont attrapées par la ville des cauchemars, et ils deviennent ses habitants, aidant jour après jour à la bâtir.



Illustration Luis NCT

Les rues ténébreuses du Bourg des Trois-Croix

Bourg des trois-croix

(Village, 800 habitants)

Cette petite agglomération, située sur les flancs extérieurs de la cordillère Miürenheim à l'abri du vent dans un creux de la roche, se compose d'à peine une centaine de maisons anciennes et d'une grande cathédrale. Elle doit son nom aux trois croix de pierre qui se trouvent à l'entrée du bourg, formant un monument très ancien. Jusqu'à présent, personne n'a su justifier l'origine de leur construction ni les dater avec certitude, bien qu'il soit possible qu'elle remonte à plusieurs siècles avant le Christ. Les habitants du village ont leurs propres théories, mais elles sont plus basées sur la superstition que sur la connaissance. Les rares logements ne sont guère que de petites salles de pierre à un seul étage, avec une pièce ou deux. La grande chapelle est sans aucun doute ce qui est le plus moderne et le plus frappant de l'agglomération, et elle a été construite il y a un peu plus d'un siècle. Cependant, aucun prêtre n'est resté très longtemps aux Trois Croix. Le père Holgen, le premier curé à avoir officié dans la région, s'est suicidé en se pendant au clocher quelques semaines après son arrivée. Depuis lors, aucun autre religieux n'a habité la cathédrale pendant plus d'un mois ou deux avant de partir en courant ou de mourir dans d'étranges accidents. Malgré tout, les villageois sont profondément croyants. Une fois par mois au moins, un prêtre d'une communauté voisine vient jusqu'aux Trois Croix. De temps à autre, le monastère de Stelea envoie un nouveau prêtre, mais son destin n'est généralement pas différent de celui qu'ont connu tous les autres. Aujourd'hui, la chapelle est fermée à double tour depuis plus de dix ans.

Les gens sont aussi très superstitieux, habitude renforcée par le fait que, durant les nuits sans lune les plus sombres, les cloches de la cathédrale commencent à sonner à minuit sans que personne n'y touche. En ces occasions, les villageois se contentent de répandre du sel sur les portes et les fenêtres de leurs maisons, et s'y enferment jusqu'à l'arrivée du matin.

Dürgabenh
(Village, 500 habitants)

Dürgabenh, apparemment un petit village situé dans les étendues au sud-ouest de la Gehena, cache un secret : Leopold (Sorcier Nv 3, ♂), son prêtre local, est le chef d'une secte dont font partie la plupart des villageois. Il affirme être la réincarnation du Christ en personne et le prouve par des miracles occasionnels (qui ne sont que de vulgaires illusions). En échange de sa présence, il exige de ses adeptes une fidélité absolue et, parfois, le sacrifice des non croyants. Le prêtre ne veut pas se révéler au monde jusqu'à ce que, comme il le dit lui-même, « une langue de feu descende du ciel et, me couvrant tel une aura, m'indique que le moment est venu de racheter les hommes ». On ne sait pas clairement si Leopold est un fou ou un escroc, mais ses adeptes croient fermement en lui. Hidegart Ritza (Touche-à-tout Nv 2, ♂), une noble de basse extraction qui est théoriquement à la tête de Dürgabenh, pense que Leopold n'est rien d'autre qu'un profiteur, même si aussi bien elle que ses proches sont obligés de garder le silence sous la menace. Bien entendu, l'Église comme les autorités religieuses de la région ne savent rien des idées du prêtre, et voient simplement en lui un curé aimable avec une paroisse dynamique.

Scénarios

Le Moth est un endroit dominé par des forces ténébreuses. Le simple fait de pénétrer dans ses mystérieux paysages offre des possibilités infinies. Chacun de ses villages, aussi petit soit-il, a une histoire qui attend, quelque chose qui sans aucun doute échappe aux possibilités de ses habitants et que seuls les personnages pourront résoudre.

Les retrouvailles : Berkel Rosdale (Touche-à-tout Nv 1, ♂) est un homme qui frise la quarantaine. Il y a près de vingt ans que sa femme, enceinte, a disparu mystérieusement dans la forêt Gehena. Depuis lors, Berkel s'est concentré sur les affaires, amassant un capital considérable. Récemment, un nouveau gouverneur, Rasgrizt Fostell (Ombre Nv 6, ♂), est arrivé dans le village de Berkel accompagné de quelques-uns des ses auxiliaires de confiance, parmi lesquels se trouve Lia (Sorcière Nv 5, ♀), sa secrétaire personnelle. En la voyant, Berkel est resté fasciné, car la jeune femme ressemble étonnamment à sa femme. Le plus surprenant est qu'elle a le même aspect que lorsqu'elle a disparu, comme si pour elle le temps ne s'était pas écoulé. L'homme a essayé à plusieurs reprises de parler avec Lia, mais elle jure qu'elle ne le connaît pas. Malgré tout, Berkel est convaincu que c'est sa femme et cherchera quelqu'un pour enquêter sur ce qui est arrivé, quel que soit le prix à payer. Ce qu'il veut, c'est trouver des preuves qu'il s'agit de la même personne ou, à défaut, quelque chose qui le convainque que Lia et sa femme n'ont rien à voir. En réalité, les deux choses sont vraies, car Lia est sa fille. La jeune fille est née à Graven, où elle a grandi et vivait encore il y a peu. Elle ne sait rien de son père ni de ce qui est arrivé. S'ils réussissent à découvrir la vérité, la fille de Berkel pourrait garder de nombreuses surprises de dernière minute car, vu les circonstances de sa naissance, c'est une métisse entre le monde des rêves dont elle vient et le réel, et elle est capable d'entrer à volonté dans la Veille. Lia est au fond une jeune femme agréable et au grand cœur, sauf qu'elle est légèrement confuse et ne sait pas vraiment quoi croire.

La rébellion du sel : Fadir al Dawla (voir La glace la plus froide au Haufman) continue de chercher une méthode pour conserver les aliments, et il a pensé cette fois au sel. Au cours d'un de ses voyages, il est arrivé jusqu'à la mer de Sel et, aidé par un petit groupe de gardes et toute une armée de travailleurs, il se prépare maintenant à commencer son extraction et son exportation massive. Fadir jure qu'il possède un permis et un contrat commercial rédigés de la main de Lucer Grey en personne. Il importe peu aux habitants de la région que le document soit vrai ou soit une bonne falsification, car ils ne comptent en aucun cas permettre à un étranger de voler leur sel, même si le filon est pratiquement inépuisable. Ils disent que c'est dans cette mer qu'ils prennent le sel pour se protéger des monstres et des cauchemars, et qu'il est de mauvais augure qu'un visiteur l'emporte pour le vendre. Ils sont même prêts à prendre les armes pour empêcher Al Dawla d'atteindre ses objectifs. Bien entendu, Al Dawla a tout inventé et n'a aucun document.

Le cartographe : Cesarion Atreo (Touche-à-tout Nv 2, ♂), un riche chercheur d'Ilmora obsédé par la cartographie, rêve d'être le premier à tracer des cartes des secteurs inconnus du Moth. Poussé par cette idée persistante, cela fait près d'un an qu'il prépare une expédition qui lui permette d'arriver à ses fins, mais il a besoin pour cela de gardes du corps qui n'aient pas peur des « sottises » dont « rêvent » les villageois du coin. Entièrement sceptique, son objectif est de parcourir toute la Gehena et les territoires nord-ouest.

Les « Gobelins » : tout ce qui arrive au Moth n'est pas nécessairement de caractère surnaturel, même si cela en a parfois l'air. Dans la petite ville de Gorl, près du plateau de Somer, cela fait quelques mois que de belles jeunes filles disparaissent, et tous les témoins affirment avoir vu des créatures démoniaques commettre les attaques. En réalité, les ravisseurs n'ont absolument rien de surnaturel et ne sont rien d'autre qu'un groupe de criminels originaires du Dwänholf qui souhaitent exploiter les peurs des villageois afin d'obtenir des jeunes femmes à vendre au marché noir comme esclaves. Cyniques, ils projettent d'apparaître en ville comme un groupe de chasseurs mercenaires, offrant leurs services en échange de sommes exorbitantes. Bien entendu, si la population accepte de les engager, les disparitions diminueront jusqu'à ce qu'ils assurent finalement en avoir terminé avec le problème. Naturellement, ils expliqueront qu'il était « trop tard » pour les jeunes malheureuses.

Archétypes génériques du Moth

Voici une fiche de Zigeuner traditionnel. Elle a été fabriquée sans tenir compte des Points de Création.

Voyageur Zigeuner

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 60 ; **PV** 90 ; **IP** Non ; **Att** 50 ; **Esq** 65 ; **Armes** Poignard ; **Dégâts** 30
AGI : 8 DEX : 7 CON : 6 FOR : 5 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 40, Athlétisme 20, Camouflage 10, Danse 25, Déguisement 10, Discrétion 15, Équitation 20, Escalade 15, Évaluation 15, Habileté manuelle 25, Larcin 20, Musique 10, Natation 20, Observation 15, Occultisme 25, Persuasion 40, Saut 10, Serrurerie 10, Vigilance 20.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne /Classe basse : Équitation +10, Escalade +10, Herboristerie +15, Impassibilité +10, Occultisme (mythes locaux) +10, Pistage +10, Vigilance +15.

Zigeuner : Animaux +5, Équitation +10, Escalade +10, Évaluation +10, Herboristerie +5, Occultisme (mythes locaux) +20, Persuasion +10, Vigilance +10.

Noblesse : Commandement +15, Équitation +10, Herboristerie +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Occultisme (mythes locaux) +15, Vigilance +10.

Tableau 15: Moth

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-25	Classe basse	Les vêtements que vous portez, de la nourriture sylvestre pour deux jours, une collection de sacoches et de pochettes avec divers éléments utilisés comme fausses amulettes porte-bonheur. 2 PC.
26-70	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, quelques objets personnels et plusieurs fausses amulettes. 70 PA.
71-90	Zigeuner	Les vêtements que vous portez, de la nourriture sylvestre pour deux jours, un animal de compagnie (chien, chèvre, cheval), un sac à dos avec des objets pour le commerce. 50 PA.
91-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, une monture, deux armes, à manger pour une semaine, un sac à dos avec quelques objets personnels, un pendentif porte-bonheur personnalisé (faux lui aussi). 60 PO.

DWÄNHOLF

Capitale : Aucune.
Population : 2 800 000 env.
Ethnies principales : asher (22%), zinner (19%) tayahar (16%), vildian (15%), ryuan (11%), aion (7%), daevar (6%), norne (4%).
Type de gouvernement : variable (chaque cité a son propre gouvernement).
Langues : tarazv, latin (minoritaire).
Religion : christianisme, fils de Judas, culte des Transcendés.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Dwaniens.
Drapeau : une ancre sur fond mauve.
Noms masculins : Adelheid, Cornelis, Ernst, Frits, Godfried, Jozua, Kort, Laurens, Nicolaas, Pieter, Rembrandt, Ruben, Siemen, Stefanus, Valentijn.
Noms féminins : Aleida, Ans, Carolien, Gisela, Hadewych, Katrien, Liesje, Lijsbeth, Maartje, Marja, Mieke, Myrthe, Renate, Sanne, Theria, Willemina.
Noms de famille : Ampte, Breed, Buckout, Conklin, Dag, De Graff, Devenpeck, Haswell, Hogarth, Lansing, Mesick, Ostrander, Spoor, Van Keuren, Van Schoonhoven, Vanderspeigle, Westerveldt.

La plupart des gens considèrent le Dwänholf comme une terre remplie de voleurs et de criminels, où les personnes décentes sont aussi rares que la morale et les principes. Il est très probable qu'une grande partie de tout cela ne soit rien d'autre que la vérité.

Le Dwänholf est la principauté la plus orientale du nord du Vieux Continent. C'est une terre peu fertile, pleines de marais et d'étendues vides, en particulier dans les régions intérieures proches du Moth et du Hendell. Le mauvais temps est une constante, et tant les pluies torrentielles que les forts coups de vents sont fréquents. La majeure partie de la population se trouve sur la côte, où il y a de grands ports importants qui grouillent de gens et de marchandises de toutes origines. Le reste du pays a beaucoup moins d'habitants et ses villes intérieures sont de taille et d'importance moindres.

N'ayant pas trop de ressources naturelles, de bonnes terres à cultiver ni de manufactures prospères, le Dwänholf n'est pas un pays qui se distingue par son économie. C'est pour cela qu'un fort pourcentage de ses habitants sont des mercenaires, des pirates ou des criminels de toutes sortes, qui assurent leur survie en abusant ou en profitant des autres.

Cela fait plus d'un siècle que le Dwänholf n'a plus de gouvernant unique. Officiellement, la principauté était régie par un conseil de trente-deux nobles et bourgeois qui prenaient les décisions les plus importantes. Néanmoins, il y a toujours eu dans la pratique une profonde pagaille et chaque région, ville ou territoire est dirigé par plusieurs seigneurs qui se battent pour accroître leur pouvoir et leur influence. Par conséquent, la principauté n'a pas d'armée propre, mais des dizaines de groupes armés qui servent les différents seigneurs. La figure la plus controversée de la principauté est le quatrième seigneur de la guerre. Bien qu'il soit difficilement possible d'assurer qu'il réside au Dwänholf, il est vrai que ses armées sont plus nombreuses ici que nulle part ailleurs.

La chute d'Abel a fait que nombre d'habitants du Dwänholf voient là une chance unique d'augmenter leur fortune ou leur pouvoir personnel. S'il y avait déjà peu de contrôle, le chaos a désormais éclaté au sein de la population et de nombreux seigneurs du crime sont devenus les maîtres de plusieurs villes et bourgs. Un groupe de nobles et de bourgeois ont publiquement déclaré qu'ils ne font plus partie de l'Empire, et tentent de reprendre le contrôle de la côte en rêvant de faire du Dwänholf une nation forte et unifiée.

Culture et société

La vie n'a jamais été facile au Dwänholf. C'est une terre où règne la pauvreté et où l'amabilité et la confiance sont un luxe que personne ne peut se permettre. Par conséquent, les gens se retrouvent généralement obligés de profiter des autres comme ils peuvent, et même les enfants sont habitués au vol et à l'escroquerie depuis leur plus jeune âge. À plus d'un titre, la règle qui veut que le fort commande le faible est un principe fondamental sur cette terre, même si souvent l'astuce et la ruse ont autant de valeur, voire plus.

Au Dwänholf, il n'existe pas d'autre classe sociale que l'argent ou le pouvoir. Titres et honneurs, tant qu'ils ne sont pas accompagnés de la force, n'ont pas plus de valeur que de misérables pièces de bronze. Les gens ont habituellement un faible niveau culturel et il est rare qu'ils sachent ne serait-ce que lire et écrire. Bien que le crime et la délinquance soient courants, cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas un grand nombre de gens qui s'efforcent de mener une vie honnête et de travailler pour gagner leur pain. Il s'agit pour la plupart d'artisans, d'agriculteurs ou de petits commerçants, qui sont en fin de compte ceux qui permettent aux choses de continuer à fonctionner. Les plus grandes rentrées d'argent proviennent de la piraterie et du commerce de marchandises volées ; le Dwänholf possède le plus grand marché noir du monde, qui en profite pour vendre des produits à très bas prix sur la Côte du Commerce. Ironiquement, il y a très peu ou pas du tout d'impôts, mais il est au contraire normal de payer certaines quantités aux mafias locales comme protection.

En général, les villes sont régies par quelques nobles ou bourgeois importants, qui eux-mêmes contrôlent les bas-fonds ou les mafias. Il y a peu, certains seigneurs du crime ont officiellement pris le contrôle de quelques cités, déposant les anciens seigneurs et devenant l'autorité suprême.

En toute logique, il est peu sûr de vivre sur ces terres, car les bandits de grand chemin, les attaques et le pillage sont extrêmement fréquents. Les étrangers sont toujours les bienvenus, car les natifs les considèrent simplement comme une source de revenus faciles que l'on peut voler ou arnaquer.

Affronter le surnaturel

Ce n'est nullement un secret pour les habitants du Dwänholf que le surnaturel existe. Bien qu'ils aient appris à craindre de telles capacités, ils ne les trouvent pas vraiment pires que la racaille et les criminels avec lesquels ils traitent habituellement. Même si ce n'est pas chose courante, la plupart des gens savent qu'il existe des individus dotés de pouvoirs extraordinaires. De nombreuses mafias et seigneurs du crime considèrent que les facultés surnaturelles sont un atout important, et ils tentent d'engager des agents et des subordonnés qui en possèdent. De toute manière, ils font attention à ce qu'ils ne deviennent pas trop populaires ou connus, par crainte d'attirer l'attention de l'Inquisition et de provoquer une chasse aux sorcières à grande échelle qui aurait pour eux des effets contraires.

Histoire du Dwänholf

Le Dwänholf était à l'origine une confédération de cités côtières qui s'unirent dans le but de créer un grand centre de commerce qui contrôlerait le passage des marchandises venues d'au-delà de l'océan des Enfants. Les villes étaient un mélange de différentes races qui avaient une importance considérable sur tout Gaïa durant l'Ère du Chaos. Elles attirèrent bientôt l'attention de la métropole duk´zarist de Mnémosite, qui se trouvait dans les terres intérieures. Les Duk´zarists commencèrent à s'approcher peu à peu des ports, réussissant curieusement à s'intégrer aux communautés côtières. Six cents ans avant le Christ, une controverse surgit entre eux et les Sylvains de la région, ce qui provoqua plusieurs affrontements armés. Le conflit, auquel se joignirent aussi d'autres races, ne tarda pas à prendre de plus grandes proportions et beaucoup commencèrent à craindre que cela puisse déchaîner la Seconde Guerre de l'Obscurité. Ainsi, les cités de la côte de Peligri se divisèrent en une guerre civile fratricide qui, durant plus de deux décennies, déchira ses habitants. La confrontation, qui reçut le nom de Guerres du Pelegri, se termina subitement lorsque, pour des raisons inconnues, la ville de Mnémosite disparut sans laisser de traces. Quoi qu'il en soit, l'unité des ports s'était brisée et la côte plongea peu à peu dans la corruption.

Lorsqu'arriva l'ère du Messie, les cités à majorité humaine s'unirent aux Royaumes Saints, expulsant le reste des races, évènement qui accrut encore plus la tension sur la côte. Après de sérieuses altercations et presque deux siècles de problèmes continuels, lorsque débuta la Guerre de Dieu les villes de la côte de Pelegri finirent rasées par les citadelles flottantes des Duk´zarists et les Raidivahs de Judas. Pendant l'après-

guerre, tout se retrouva plongé dans le chaos le plus absolu, marquant le début de jours sombres de haine raciale et d'exterminations. Peu à peu, le nombre de Jayans, de Sylvains, de Duk´zarists et d'autres races augmenta considérablement à cause des migrations de ceux qui se retiraient des forces impériales qui unifiaient le continent par l'est. Lorsque finalement le Sacro-saint Empire entra sur le territoire en l'an 255, il se retrouva face à un conflit d'énorme envergure auquel il n'était pas vraiment préparé. Après pas loin d'un siècle de sanglants affrontements, Abel remporta finalement une victoire définitive à la Bataille des Mémoires, où les dernières créatures surnaturelles s'allièrent en vain pour arrêter l'avancée de l'homme. Se rendant compte que, avec l'influence de la machine de Rah, ils étaient condamnés, les cinq chefs des armées se réunirent afin de créer Samael, devenant les Anges Déchus originels, après quoi ils dispersèrent les rares survivants et se cachèrent aux yeux de l'homme.

Mais la victoire avait été très coûteuse pour Zhorne, tant en nombre de vies que moralement. S'apercevant qu'il ne disposait pas de la main d'œuvre nécessaire pour mener à bien la reconstruction, il proclama l'amnistie pour tous les prisonniers de l'Empire qui accepteraient de travailler au Dwänholf pendant dix ans. Cette loi provoqua une immigration massive, et beaucoup décidèrent de rester vivre là lorsqu'ils eurent fini leur travail. Peu à peu, une principauté commerciale se décida, centrée sur la reconstruction des ports de la côte de Pelegri. À cause des difficultés que cela représentait de maintenir un ordre unique dans toute la région, l'empereur nomma plusieurs nobles en tant que commandeurs impériaux qui s'occuperaient de surveiller les ports qui, au fil du temps, allaient former un Conseil qui dirigerait la principauté. De cette manière, lentement mais inexorablement, le Dwänholf devint la terre qu'il est aujourd'hui.

Ces derniers siècles ont vu très peu de changements dans la principauté. Relégués au second plan commercialement à cause de l'énorme pouvoir économique de la Côte du Commerce, l'influence des seigneurs-pirates a augmenté progressivement jusqu'à devenir une force indispensable à l'économie du pays. Néanmoins, l'histoire récente de la principauté a été très turbulente, même avant la chute de l'Empire. Il y a moins de cinq ans, le Phaïon accusa le gouvernement du Dwänholf d'appuyer ouvertement la piraterie et le pillage, déclenchant une petite guerre qui dut être arrêtée par l'Ombre de l'Empereur. Utilisant les batailles comme excuse, les agents du Phaïon réussirent à s'infiltrer dans les villes et à capturer plusieurs rois pirates, provoquant un certain choc dans l'équilibre des pouvoirs du Dwänholf. Après la chute d'Abel, la situation est devenue chaotique, car plusieurs seigneurs du crime ont pris le contrôle de nombreuses cités, en même temps qu'un important groupe de nobles et de bourgeois essaye de remettre la main sur les ports.

Aspects géographiques notables

Dévastées lors des anciennes Guerres de Pelegri, les régions intérieures du Dwänholf se caractérisent par le fait que ce sont des terres sombres, pleines de marais et de surfaces désolées qui s'étendent à perte de vue. Au contraire, sa côte est riche et productive, avec une multitude de grandes plages et une végétation luxuriante.

Côte de Pelegri : située au sud de la principauté, la côte de Pelegri est le littoral qui donne sur la mer Orientale. C'est une région pleine de lieux de pêche, qui offre des facilités considérables aux navires qui souhaitent s'arrêter dans l'un des ses nombreux ports. Elle est également connue pour ses puissants ouragans qui, tous les deux ou trois ans, s'abattent violemment sur la côte.

Plateau de Somer (secteur oriental) : la partie orientale du plateau de Somer est aussi fertile que celle du Moth, sans les sombres marécages. Elle subit au contraire de forts courants d'air en provenance de l'est, qui ont érodé une grande partie de la meseta et formé de dangereux défilés. Il est risqué de la traverser, car les éboulements sont constants et imprévisibles. De même que dans la partie occidentale, il y a de nombreux villages indépendants situés sur tout le Somer. La région est connue pour être un foyer de voleurs et bandits de grand chemin qui profitent des villageois comme ils peuvent.

La Plaie du Martyr : au plus profond des terres intérieures du Dwänholf se trouve une immense crevasse, connue sous le nom de Plaie du Martyr. Avec ses près de trois cents kilomètres de long et une largeur d'un bord à l'autre de presque cent mètres, elle coupe la principauté en deux, obligeant les voyageurs à effectuer de grands détours pour l'éviter. Elle est extrêmement profonde, tellement que dans certaines parties il est difficile d'en voir le fond. Il semble que celui-ci soit entièrement recouvert d'une végétation épaisse réellement anormale dans la région. Elle ressemble plus à une épaisse jungle tropicale qu'aux froides forêts du nord, et l'endroit est à l'origine de légendes de toutes sortes. De fait, elle reçoit le nom de Plaie du Martyr car existait autrefois la coutume d'y jeter une jeune fille comme sacrifice, dans l'espoir de calmer les soi-disant esprits de la nature qui vivaient en bas. De nombreuses rumeurs courent sur ces bois, la plus répandue étant que la végétation elle-même est vivante et dévore tous les étrangers qui y entrent. Vrai ou pas, il semble que la Plaie contienne de nombreuses plantes exotiques, de valeur exorbitante pour les herboristes et les alchimistes, qui ne poussent qu'ici. Il n'y a pas de façon simple d'atteindre la zone inférieure, sauf à descendre directement le long de la paroi rocheuse en utilisant des cordes et du matériel d'escalade, chose qui n'est pas facile à cause des éboulis constants.

Personne ne sait avec certitude quand ni comment elle s'est formée, mais les historiens pensent qu'elle est apparue à la fin des Guerres de Pelegri, tout près d'où était située la ville de Mnémosite. A-t-elle ou non un rapport avec elle ou avec sa disparition, cela ne dépend que de laquelle des vieilles histoires vous croyez.

Forêt Barachesi : cette forêt se trouve à la frontière avec le Hendell, servant de barrière naturelle avec la principauté nordique. La Barachesi est connue pour sa faune variée et les nombreux animaux sauvages qui y pullulent, ce qui attira autrefois l'attention de plusieurs familles nobles du Phaïon, qui voyageaient jusque là dans l'intention de l'utiliser comme réserve de chasse. Il y a seulement quelques années, le bois a commencé à pourrir de manière inexplicable, et un nombre croissant d'arbres meurent comme si leurs racines se retrouvaient sans nutriments.

Marais Noir : ce marécage tient son nom de la couleur de la terre, qui varie d'un vert sombre et grisâtre jusqu'au noir le plus profond, donnant presque l'impression d'être brûlée. La surface du marais représente le principal danger, car elle est poreuse sur le dessus et presque imperméable à plusieurs mètres de profondeur, ce qui fait que les eaux des pluies et des dégels se mélangent, créant une immense baignoire de boue épaisse. Lors des périodes particulièrement froides et sèches, le terrain est suffisamment dense pour marcher dessus avec difficulté ; mais lorsqu'il est humide, il devient un piège mortel. D'innombrables voyageurs, certains même avec leurs chariots et chevaux, se sont enfoncés sous l'épaisse couche de boue. Cette caractéristique en fait un lieu parfait pour que les bandits et pillards de la région puissent se débarrasser facilement des corps ou objets qui pourraient être gênants. Il est difficile d'imaginer combien de cadavres se cachent sous les profondeurs du sombre bourbier. L'endroit est à peine habité par les animaux, à part quelques rares insectes ou reptiles de petite taille. Dans la pratique, il ne serait pas compliqué d'affirmer avec certitude que le Marais Noir, plus qu'un véritable marécage, est une immense et profonde flaque de boue.

Forêt Joyeuse : bien au contraire de ce que son nom suggère, la forêt Joyeuse est une sombre masse d'arbres que de nombreux contrebandiers et voleurs utilisent comme entrepôt temporaire pour les marchandises qu'ils soustraient au Phaïon. Quiconque pénètre profondément dans son épaisseur doit faire très attention où il met les pieds, ou bien il risque un affrontement non souhaité.

Bien que ce soit seulement une rumeur, il semblerait que, dans les régions les plus secrètes de ces bois se trouvent des ruines non humaines remontant à l'époque de splendeurs de la côte de Pelegri. L'endroit est scellé par Tol Rauko, qui entretient une petite garnison dans le secteur afin de s'assurer qu'elles ne sont pas pillées.

Étendue des Mémoires : théâtre du dernier grand conflit entre les êtres surnaturels et les troupes de l'Empire, cette vaste plaine est consumée par le pouvoir qui s'y est déchaîné. Curieusement, il ne reste presque pas de traces dans la Veille de la lutte brutale, bien que parfois les Nephilims qui passent dans le secteur aient des visions du passé et peuvent même quelquefois entrevoir des scènes de la terrible bataille qui s'y ait livrée.

Lieux intéressants

La plupart des villes du Dwänholf s'agglutinent dans la région côtière, étant bien plus rares à l'intérieur. Il y a également quantité de ruines d'époques précédentes, même si la majorité a été totalement dévastée par les conflits qu'a subi la région.

Port de Tibas

(Métropole, 82 000 habitants)

Bien que n'étant pas la capitale, Tibas est la ville la plus peuplée de tout le Dwänholf. Il s'agit d'un port très ancien, reconstruit sur de grandes ruines qui restèrent après la Guerre de Dieu. À l'origine ostentatoire et surchargée, Tibas s'est plongée peu à peu dans la décadence jusqu'à n'être plus qu'une ombre de ce qu'elle était. Des rues sales remplies de pauvres, de mendiants et d'ivrognes sont sa marque caractéristique. À cause du trafic continuel de marchandises volées et de son marché noir, certains la considèrent pratiquement comme une ville de libre commerce, mais si elle continue officiellement de faire partie de la principauté.

La cité a toujours été gouvernée par les Quatre Seigneurs, un conseil de familles nobles et bourgeoises qui ont réussi à maintenir le pouvoir en ces temps chaotiques du fait de leur contrôle sur les bas-fonds et à leurs contacts avec Soleil Noir. Les quatre familles qui détiennent actuellement ce titre sont les Von Malakai, les barons de Somer, les seigneurs de Raveola et le marquis de Radfest. Grâce à leur pouvoir économique, ce sont les principaux promoteurs de l'indépendance du Dwänholf, qui tentent d'étendre leur influence à d'autres villes.

La présence de Samael à Tibas est considérable, particulièrement de D'Anjaynis, qui agissent subtilement sur la plupart des transactions dans les bas-fonds.

Port Rue

(Métropole, 76 000 habitants)

Connue sous le nom de « cité des pirates », Rue est le seul port au monde qui rivalise avec l'île de l'Œil de l'Ouragan par le grand nombre de corsaires et de boucaniers qui y habitent. La ville possède des quais immenses, remplis de toutes sortes d'établissements où il est possible de trouver n'importe quel type de perversion si le prix payé est suffisant. Par conséquent, la plupart des gens vont à Rue pour vendre leurs marchandises volées et profiter de leurs gains.

Marcher dans Rue en ayant l'air d'un étranger ou en faisant montre d'opulence peut être un danger mortel, car les assaillants n'hésitent pas un seul instant à tuer ou à voler n'importe qui. La garde de la ville est corrompue ou lâche, et il est presque impossible de compter sur le soutien de la loi sans argent.

Il y a peu encore, le port était gouverné par un conseil de douze rois pirates. Il y a quelques années seulement, la ville a sombré dans un état de chaos et de pagaille lorsqu'un groupe d'agents des forces spéciales de Phaïon en assassinèrent ou enlevèrent sept. Les survivants commencèrent à se battre pour accaparer le contrôle, jusqu'à ce qu'un mystérieux personnage appelé Balthasar Dux, une sorte de légendaire seigneur du crime que personne n'a jamais vu, les réunisse tous sous son commandement. À présent, l'énigmatique Dux exerce un contrôle subtil sur l'anarchie de la ville et est devenu le principal antagoniste de l'alliance des Quatre Seigneurs.



Une voleuse du Dwänholf

Rue est à l'origine de bien d'autres histoires étranges, parmi lesquelles ressort celle du Chercheur d'Éternité, une sorte de sombre croque-mitaine qui reste en vie depuis des siècles grâce à l'essence qu'il vole aux autres. Pour un large secteur de la population, même les criminels, nombre des mystérieuses disparitions qui ont lieu dans les bas-fonds lui sont attribuées.

Mnemosite

(Métropole, sans habitants)

L'antique cité de Mnémosite se trouve enterrée dans les profondeurs de la terre, à quelques kilomètres à peine de la Plaie du Martyr. Son histoire et sa description apparaissent en détail dans le chapitre des Contes de Gaïa de ce livre.

Pragna

(Ville, 27 000 habitants)

Située à flanc de montagne, près de la Plaie du Martyr, Pragna est une petite ville ayant de nombreux siècles d'histoire, car c'est la seule cité de la principauté qui ait survécu à la Guerre de Dieu. De part son étrange organisation, c'est un véritable labyrinthe d'escaliers et de ruelles qui montent et descendent d'un lieu à l'autre sans aucun sens apparent.

La spécialité de la ville est la contrebande de marchandises de la Côte du Commerce, bien qu'il s'agisse également d'un centre de réunion habituel pour des mercenaires de toutes sortes. Le gouvernant actuel est Karlen « n'a-qu'un-œil » Braxtus (Guerrier Nv 5, ♂), un ancien mercenaire renommé qui est devenu le seigneur du crime local après avoir exterminé le conseil de nobles et ses propres maîtres.

Monastere de Kirion

(Bâtiment, 100 habitants)

Sous l'apparence d'un simple monastère, Kirion cache l'une des meilleures écoles d'assassins de tout Gaïa. Quiconque a suffisamment d'argent pour payer ses tarifs élevés peut y entrer et apprendre d'innombrables façons d'en finir avec l'existence d'autrui, des poisons les plus étranges aux plus sombres pouvoirs du Ki.

Depuis sa création il y a deux siècles par un assassin à la retraite, Kirion décida de rester neutre face à tout évènement politique. La relation qu'il entretient avec ses élèves est totalement professionnelle. Une fois qu'ils ont quitté le monastère, ils coupent complètement leurs liens avec l'académie et sont libres de faire ce qu'ils veulent des connaissances qu'on leur a enseignées. Actuellement, bien qu'il y ait plus de vingt professeurs spécialisés dans différents domaines, la rectrice de l'école est une femme sensuelle appelée Aramis Malik (Assassin Nv 8, ♀). Aramis, un assassin légendaire, a eu la moitié gauche du visage horriblement brûlée suite à un affrontement avec un agent de Séléné et qui garde un profond ressentiment envers la confrérie.

Port Amphore

(Ville, 29 000 habitants)

Amphore est très probablement la seule ville du Dwänholf à ne pas être infestée de criminels. Il s'agit d'un port florissant qui profite de sa situation privilégiée, près d'importants lieux de pêche, pour obtenir des captures suffisantes avec lesquelles fournir du poisson salé au reste des villes avoisinantes.

La raison pour laquelle Amphore est libre de criminels est le bourgmestre de la cité, le comte Barion Montego (Touche-à-tout Nv 4, ♂), qui s'est lui-même imposé l'objectif de maintenir la ville libre de toutes sortes de racaille. Grâce à son énorme fortune personnelle, il engage des mercenaires de partout afin de préserver l'ordre. Montego a récemment découvert l'existence de membres de Samael à Amphore et, étant un homme très pragmatique, il a établi une alliance avec l'archonte local pour que l'organisation l'appuie en secret.

Illustration Salvador Espin

Enkido
(Forteresse, 15 000 habitants)

Enkido est une des plus grandes forteresses du quatrième seigneur de la guerre. Elle est située sur la côte nord de la principauté, ce qui en fait en même temps un important port militaire où sont amarrés plusieurs centaines de navires appartenant à la flotte de l'Ombre de l'Empereur. Sa construction est très déconcertante, car elle est divisée en deux parties distinctes. Le bastion en soi est sur une falaise, entouré de grandes murailles, tandis que le port se trouve au pied de la paroi rocheuse, avec de grandes écluses autour. Un système compliqué d'escaliers et d'ascenseurs relie les deux édifices.

Enkido est autarcique et ne tolère que peu de visiteurs étrangers à l'Ombre. Une permission explicite est requise pour entrer, et personne ne peut en aucun cas y rester plus d'une semaine. Les visiteurs les plus courants sont des commerçants qui fournissent à la forteresse tous les produits dont elle peut avoir besoin.

Personne au Dwänholf ne connaît exactement les intentions des soldats d'Enkido, mais ce n'est pas pour autant qu'ils se sentent rassurés avec une grande forteresse militaire dans leur territoire sans mouvement apparent.

Le seigneur de la forteresse est Edmond Darokin (Virtuose martial Nv 8, ♂), l'un des quatre grands généraux de l'Ombre. Edmond semble être extrêmement important, car on murmure que c'est l'un des rares à savoir comment prendre contact avec le quatrième seigneur de la guerre.



Le sombre destin de Terrasanta

Terrasanta
(Métropole, 121 000 habitants)

Terrasanta est la grande capitale du Dwänholf et aussi sa ville principale. Bâtie sur de vieilles ruines d'origine inconnue, la cité est devenue l'endroit le plus luxueux de la principauté. Bien qu'il existe une énorme corruption, le crime ne s'étend pas aussi ouvertement que dans les autres ports, grâce au contrôle que les riches bourgeois exercent sur les bas-fonds. En réalité, toute la ville est contrôlée d'une manière ou d'une autre par Soleil Noir, car c'est l'organisation qui a, des années durant, investi de grandes quantités d'argent afin de garantir la prospérité de Terrasanta. Elle dispose par conséquent de grandes avancées, comme les rues pavées et les réverbères au lampyridae, de même qu'elle possède une belle architecture pleine de luxueux éléments décoratifs.

Dans la ville cohabitent plusieurs membres de Samael, ainsi qu'une petite section de l'Ordre de Magus. Naturellement, il existe un certain nombre de laboratoires d'expérimentation secrets qui développent de nouvelles armes nécromantiques. Les plus importants sont construits sur la partie centrale des anciennes ruines qui furent utilisées comme base pour édifier la ville.

La fin de Terrasanta

L'existence de Terrasanta est sur le point de toucher à sa fin. Il y a quelques jours, un accident lors d'une expérience a provoqué la désactivation du complexe système de sécurité des laboratoires de Soleil Noir, libérant subitement les créatures qui se trouvaient à l'intérieur. Apparemment, tout a été provoqué par une erreur d'une équipe d'élite de la famille Steiner, qui recherchait des preuves sur les monstruosités que leur organisation commettait. Terrorisés par ce que cet évènement pourrait entraîner, les chercheurs de Soleil Noir ont activé un système surnaturel de contention qui bloque toutes les sorties de la ville, sauf les routes secrètes que l'organisation a préparées. Pour cette raison, la population va rester prisonnière de Terrasanta, à la merci d'une horde de morts-vivants et d'autres horreurs, jusqu'à être complètement exterminée. Ce n'est qu'une question d'heures avant que ne commence un massacre comme on n'en a pas vu depuis des dizaines d'années.

Pour empirer les choses, un haut chercheur de Soleil Noir nommé Serguei Colbert (Touche-à-tout Nv 7, ♂), se trouvait en train de donner la touche finale à l'un de ses projets les plus ambitieux : Ragnarok, une arme vivante au pouvoir hors du commun qui, par comparaison, ferait même pâlir les raziels. Par chance, il est encore dans le laboratoire, mais il est très probable que lui aussi se libèrera bientôt.

Avec un tel panorama, de nombreux pouvoirs vont se mettre en route à Terrasanta avec des objectifs très divers, tandis que Soleil Noir s'efforce de détruire complètement la ville pour effacer toute trace de son intervention. On trouve entre autres des membres de Samael et de l'Ordre de Magus qui tenteront de s'échapper de la ville condamnée, ou Locerot Greim (Ombre Nv 8, ♂), l'un des corbeaux les plus notables de Wissenschaft, qui se trouve à Terrasanta depuis un certain temps pour essayer de mettre la main sur la copie incomplète du Livre des Morts qui, très probablement, se trouve quelque part dans les laboratoires.

Illustration Salvador Espin

Autres agglomerations : *Lukka, Anateri.*

Scénarios

Avec des bandes criminelles dans tous les coins et un grand besoin de mercenaires, le Dwänholf a bien des possibilités pour introduire les personnages dans différentes aventures. Il est possible qu'ils s'enrôlent à bord d'une embarcation pirate, qu'ils soient engagés pour réaliser (ou empêcher) un sale affaire, ou simplement qu'ils décident de visiter le célèbre marché noir de la principauté. Ils pourraient aussi intervenir dans la lutte de pouvoir qui existe entre les rois pirates et l'alliance des Quatre Seigneurs, ou se mêler du mystère ancestral de Mnémosite. Bien entendu, il ne faut pas oublier Terrasanta et toutes les possibilités qu'elle offre ; les personnages pourraient se retrouver en train de la visiter lorsque l'horreur se déchaîne, et ils devront trouver une manière de fuir ou de survivre.

Pirate fantôme : depuis ces derniers mois, d'étranges rumeurs circulent sur toute la côte et dans les ports du pays. On dit qu'il y a un navire fantôme qui attaque de nombreuses embarcations, quelle que soit leur provenance ou faction. À moitié détruit et les voiles en lambeaux, il apparaît dans la brume et ne laisse presque jamais de survivants. Même les rois pirates de Rue ne savent pas quel est le mystère de ce vaisseau, mais ils désirent le posséder, convaincus que sa nature est bien plus terrestre que fantomatique ; s'ils s'en emparaient, peut-être pourraient-ils finalement surpasser les seigneurs de l'Œil de l'Ouragan. Pour cette raison, un envoyé de Dux en personne, Maltus Acab (Assassin Nv 4, ♂), est en train de recruter des matelots dans le Port de Rue afin de chercher et de poursuivre le navire fantôme. Le plan des rois pirates n'est pas de le couler, mais de s'en emparer intact, ainsi que de ses pouvoirs. Pour cette même raison, ils ne peuvent permettre qu'aucune information ne filtre sur ce qu'ils prévoient. Une fois qu'ils auront atteint leur objectif, ils extermineront tous les marins et mercenaires engagés (c'est pour cela qu'ils n'utilisent pas leurs propres hommes). Quand tout l'équipage sera enrôlé, on leur fournira un vaisseau totalement armé et prêt pour un abordage, mais sans canons ni autres éléments qui pourraient abîmer ou détruire l'objectif. Maltus ira également à bord en tant que capitaine, pour s'assurer que tout se déroule correctement.

Ainsi que les rois pirates l'ont supposé, le navire est quelque chose de réel, un ancien vaisseau pirate qui se perdit dans la Veille durant si longtemps que lui-même, ainsi que tous ceux qui sont à bord, se retrouvèrent envahis par les ténèbres qui inondent ces eaux. Ils servent à présent le Prince des Corbeaux, essayant d'étendre la peur du surnaturel chez tous les habitants de la région.

Archétypes génériques du Dwänholf

Voici quelques fiches génériques d'habitants typiques du Dwänholf. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Garde de Dwänholf

Classe Guerrier ; **Niveau** 0
Ini 45/35 ; **PV** 70 ; **IP** Non ; **Att** 55 ; **Par** 55 ; **Armes** Épée courte ; **Dégâts** 45
AGI : 5 DEX : 6 CON : 5 FOR : 6 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 10, Natation 20, Observation 10, Prouesses de force 35, Résistance à la douleur 10, Vigilance 20.
Résistances : RPhy 20, RMal 20, RPoi 20, RMys 20, RPsy 20.

Pirate

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 1
Ini 60/50 ; **PV** 95 ; **IP** Cuir ; **Att** 70 ; **Esq** 70 ; **Armes** Sabre ; **Dégâts** 50
AGI : 7 DEX : 7 CON : 6 FOR : 6 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 25, Escalade 35, Habileté manuelle 20, Impassibilité 5, Intimidation 10, Larcin 10, Natation 40, Navigation 15, Observation 15, Prouesses de force 15, Résistance à la douleur 5, Saut 20, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de pirate
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Seigneur pirate

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 4
Ini 95/85/75 ; **PV** 125 ; **IP** Cuir ; **Att** 110 ; **Esq** 115 ; **Armes** Sabre / Pistolet ; **Dégâts** 50/60
AGI : 7 DEX : 8 CON : 6 FOR : 7 PER : 7 INT : 7 VOL : 5 POU : 6
Compétences : Acrobaties 65, Athlétisme 50, Commandement 25, Escalade 15, Évaluation 15, Habileté manuelle 60, Intimidation 20, Larcin 20, Natation 45, Navigation 55, Observation 15, Persuasion 15, Saut 55, Style 65, Vigilante 25.
Spécial : Module d'armes de pirate
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 50, RPsy 45.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe pauvre : Camouflage +10, Discrétion +5, Intimidation +15, Larcin +10, Natation +10, Navigation +10, Persuasion +5, Vigilance +15.
Classe fortunée : Commandement +10, Évaluation +15, Intimidation +10, Larcin +5, Natation +10, Persuasion +20, Vigilance +10.

Tableau 16: Dwänholf

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-30	Classe pauvre	Les vêtements que vous portez, à manger pour deux jours, quelques objets personnels sans valeur. 4 PC.
31-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme ou un jeu de rossignols, une poche avec des objets personnels. 50 PA.
85-100	Classe fortunée	Plusieurs vêtements de rechange, deux armes, un cheval, un document falsifié simple ou un petit objet de valeur, quelques objets personnels dans un coffre à double fond. 60 PO.



Sergei Ogata, seigneur pirate du Dwänholf

Illustration Salvador Espin

LA CÔTE DU COMMERCE

La Côte du Commerce se compose des principautés qui s'étendent sur le littoral nord de la mer Intérieure et une partie de la mer Orientale. Le climat et la végétation locale sont méditerranéens et toute la contrée est fertile et couverte d'épaisses forêts.

Dotée d'énormes ressources naturelles et d'une économie très puissante, la région reçoit ce nom car elle contrôle un tiers de toutes les transactions commerciales effectuées sur Gaïa. Le Gabriel et le Phaïon, les deux nations qui la constituent, se sont retrouvées durant les dernières années plongées dans une course désespérée pour devenir la référence culturelle et économique du monde entier.

La Côte du Commerce s'unifia sous la direction des hommes à l'époque du Messie, se transformant en Royaume Saint de l'apôtre Joachim. Durant cette période, elle devint l'une des régions les plus riches et les plus influentes. Par conséquent, la Guerre de Dieu achevée, l'Empire s'efforça de rattacher ces territoires au Sacro-sainte Empire. Depuis lors, les deux principautés ont pris une part très active dans la vie politique d'Abel, jouant et intervenant sur presque toutes les décisions prises par le Haut Sénat.

Tant le Gabriel que le Phaïon se sont séparés de l'Empire, mais n'ont pas pour autant interrompu leurs relations avec Abel ni avec l'Alliance Azur récemment créée. Leur objectif est de maintenir une totale indépendance vis-à-vis des deux puissances, tout en gardant ouvertes les routes commerciales et en maintenant leur interventionnisme politique. C'est pour cela qu'ils restent en marge des évènements actuels, mais n'ont pas fermé leurs frontières et maintiennent des représentants au Haut Sénat.

GABRIEL

Capitale : Chaville.
Population : 5 900 000 env.
Ethnies principales : aion (46%), asher (32%), zinner (21%).
Type de gouvernement : ploutocratie (basée sur l'argent).
Langues : latin (dialecte).
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 4.
Dénomination : Gabrieliens.
Drapeau : une rose rouge sur un fond blanc et or élaboré.
Noms masculins : Adolphe, Alphonse, Armand, Camille, Edgar, Évariste, Fernand, Gaston, Julien, Léopold, Lothaire, Philippe, Nicolas, Stéphane, Vespasien, Zacharie.
Noms féminins : Adélaïde, Alice, Angeline, Ariane, Christine, Corinne, Floriane, Hyacinthe, Jocelyne, Lucille, Melissa, Morgane, Sophie, Yvette, Zoé.
Noms de famille : Ackerman, Aldridge, Beaumont, Bernard, Bussey, D´Aubigné, De Lorme, Deville, Edith, Facet, Garnier, Louis, Neal, Rousseau, Vasser.

Le Gabriel est l'une des nations les plus riches et les plus influentes de Gaïa. C'est une principauté qui domine la manufacture et le commerce, de même qu'elle exerce un contrôle presque absolu sur les routes commerciales de toute la mer Intérieure. Grâce à ses contacts et au volume de marchandises qu'elle brasse, il n'est pas vraiment insensé d'affirmer que c'est l'endroit où sont menées à bien les plus grosses transactions mercantiles du monde. De fait, économiquement parlant, le Gabriel a un pouvoir supérieur à celui de toute autre principauté, à la seule exception d'Abel lui-même.

Le territoire du Gabriel dispose de fertiles prairies vertes, idéales pour les cultures, et de bonnes ressources dans les montagnes, particulièrement avec ses mines de pierres précieuses. Les terres sont calmes et les routes, pavées pour la plupart, offrent une grande sécurité grâce aux nombreuses patrouilles qui les protègent.

Le système de gouvernement mélange des éléments des grandes principautés commerciales aux traditions impériales les plus enracinées. Le pays est dirigé par un conseil de grands nobles et de bourgeois qui, à leur tour, élisent un archichancelier qui administre la nation en tant que prince durant une période de dix ans. Le pouvoir de l'archichancelier est énorme, mais pas absolu, car il est obligé de justifier ses actes face au conseil, qui possède un certain droit de veto sur certaines questions très précises.

L'armée du Gabriel est presque symbolique, car il a toujours su jusqu'à aujourd'hui profiter de sa grande maîtrise en politique pour contrôler toute situation de danger. Néanmoins, chaque grande maison noble ou bourgeoise a son propre groupe de mercenaires qui, dans leur ensemble, sont une force à respecter.

L'actuel archichancelier est Joshua Fardelys, un homme connu pour son incroyable talent tant en politique qu'en affaires. Beaucoup attribuent la splendeur de la principauté à son administration sans pareil et aux intelligentes manœuvres grâce auxquelles il a su profiter de la chute de l'Empire.

Pour le moment, le seul objectif du Gabriel semble être de maintenir son indépendance récemment proclamée vis-à-vis d'Abel tout en élargissant son contrôle commercial sur la mer Intérieure. Cependant, le conseil des grands nobles investit en secret de grandes sommes d'argent pour perturber des territoires de l'Empire, dans le but de l'affaiblir. Cela est dû au fait que, même si ça ne les intéresse pas qu'éclate une guerre à grande échelle, ils ne souhaitent pas qu'Abel se remette, car cela représenterait un danger pour leur souveraineté actuelle.

Culture et société

S'il fallait utiliser deux mots pour définir la société du Gabriel, ce serait sans aucun doute luxe et ostentation. Ses habitants se voient eux-mêmes comme la référence culturelle ultime du monde et considèrent que l'Empire est en décadence depuis des années.

Avec un fort revenu par citoyens, les gens comme il faut sont plus raffinés que nulle part ailleurs sur Gaïa. Esclaves de la mode et du style, ils suivent les tendances annuelles comme si leur vie en dépendait. Les fêtes mondaines et les jeux politiques sont courants, là ou un mot ou une tenue erronée peuvent faire de vous la risée des autres et vous isoler du cercle social. En contraste avec tant de somptuosité, il existe un fort pourcentage de pauvres et d'indigents qui survivent dans les faubourgs sans rien à se mettre sous la dent ou travaillant pour une misère.

Tout ceci implique une énorme fracture dans la structure sociale, où chaque niveau se mêle uniquement à ceux de son propre groupe. La classe aisée regarde avec mépris les moins chanceux et ne traite qu'avec ses pairs, tandis que la haute société se comporte comme si tout ce qui lui est étranger n'existait tout simplement pas. Bien qu'il n'y ait pas de lois qui l'interdisent expressément, les relations des classes bourgeoises avec des personnes d'un autre milieu social sont très mal vues et impliquent presque immédiatement le rejet de la société.

Les grandes villes du Gabriel dégagent luxe et richesse de manière incomparable ; palais, amphithéâtres et imposantes tours d'une beauté incroyable sont partout. Naturellement, cela signifie que la pauvreté se concentre toujours dans les banlieues, où les pauvres sont obligés de rester. Les cités sont régies par des maires élus, bien que l'administration du commerce retombe entre les mains de chanceliers mineurs désignés par l'archichancelier en personne.

Peuple de commerçants et de politiciens habiles, le Gabriel possède un système légal complexe et exhaustif qui couvre tous les aspects de la société. Cela a débouché sur une bureaucratie embrouillée, qui requiert d'innombrables queues et paperasseries pour obtenir n'importe quel type d'information ou de papier. Les tribunaux sont contrôlés par les classes puissantes, et espérer la justice sans avoir un certain statut social est impossible si on ne réussit pas à éveiller la pitié des magistrats.

Les voyageurs sont les bienvenus du moment qu'ils ont l'intention de faire du commerce ou sont esthétiquement corrects. Les gens habillés comme des sauvages, portant des armes désagréables ou sans bonnes manières sont rapidement expulsés ou relégués dans les bas quartiers.

Les titres nobiliaires au Gabriel

Dans un endroit où l'argent signifie pouvoir et respect, n'importe qui peut acheter un titre de noblesse du moment qu'il est capable de se permettre de le payer. Ainsi, les bourgeois ont un barème pour mesurer leur statut et savoir qui est au-dessus ou au-dessous d'eux.

Les chevaliers représentent l'étage le plus bas de la haute société, mais on les distingue des commerçants sans titre comme étant des personnes respectables ou de vrais « bourgeois ». Barons, vicomtes, comtes et marquis forment la seconde strate, et on les considère normalement comme la véritable élite des affaires. Le cas des ducs et des archiducs, le niveau le plus haut, est légèrement différent, car en plus du paiement cela demande l'approbation du chancelier en personne. Ce n'est pas par hasard que ceux qui peuvent se permettre le titre d'archiduc sont aussi ceux qui font partie du conseil de nobles qui dirigent la principauté. Naturellement, tout l'argent perçu de cette manière va directement dans les coffres du Gabriel.

Les tarifs peuvent varier d'une année sur l'autre, mais la liste actuelle des prix établis est la suivante :

Prix des titres de noblesse

Chevalier	*3 000 PO*
Baron	*20 000 PO*
Vicomte	*25 000 PO*
Comte	*40 000 PO*
Marquis	*50 000 PO*
Duc	*100 000 PO*
Archiduc	*250 000 PO*

Affronter le surnaturel

La simple idée de l'existence de pouvoirs surnaturels provoque rires et moqueries chez les gens du Gabriel. L'opinion générale est que des choses comme la magie ou la sorcellerie ne sont rien d'autre que des contes de fées créés durant une époque d'obscurantisme. Ses habitants affronteront donc l'inexplicable avec un certain scepticisme, pensant que ce n'est qu'un truc ou un mensonge bien préparé. S'ils découvrent que c'est quelque chose de réel, en règle générale la première chose qu'ils feront sera de rester bouche bée, sans trop savoir comment réagir ensuite. Étant donné leur manque de convictions religieuses, il est possible qu'ils ne le considèrent pas automatiquement comme une chose maléfique, mais il est certain qu'ils ne se sentiront pas non plus à l'aise. Ils finiront sans doute par dénoncer le cas à l'Inquisition, ne serait-ce que pour garantir leur position et éviter les problèmes avec l'Église.

Histoire du Gabriel

Le Gabriel fut le centre vital du Royaume Saint de l'apôtre Joachim après la mort du Messie et ne tarda pas à devenir le véritable moteur économique des nations humaines en contrôlant le commerce sur la mer Intérieure. Durant près de deux siècles, il servit de point d'union entre les royaumes de l'homme, et entretint même des relations commerciales secrètes avec Judas. Lorsque la Guerre de Dieu éclata, de nombreux gouvernants locaux se trouvaient sous l'influence de Rah et de ses agents, et le territoire se rendit sans opposer la moindre résistance. Pour beaucoup, ce fut le début de la maîtrise politique dont les gouvernants du Gabriel ont toujours fait preuve. À la fin du conflit, le pays n'avait pas subit autant de dommages que les terres voisines mais, même ainsi, le chaos s'étendait partout. Curieuse ironie, voleurs et bandits de grand chemin menaçaient de faire ce que les armées de Judas n'avaient pas réussi. C'est à ce moment qu'apparut Nazhael, un conquérant qui prit le contrôle d'une partie du territoire. Ancien maréchal de Rah, il mit à profit les détachements qui lui restaient et le pouvoir qu'il avait encore sur quelques groupes de Jayans pour soumettre la région. Zhorne, comprenant l'importance fondamentale de

De danses et d'épées

Parmi toutes les coutumes devenues extrêmement populaires chez la haute société du Gabriel, il y en a deux qui se sont transformées en quelques choses d'importance vitale pour la noblesse : les duels et les danses de salon.

Bals : l'un des divertissements typiques de l'aristocratie dissolue gabrielienne est la célébration de bals ostentatoires. Tout motif est valable pour ces fêtes : l'entrée dans le monde d'une jeune fille, une bonne transaction commerciale à l'étranger, un anniversaire ou des fiançailles. Lors de ces évènements, les dames montrent leurs plus beaux atours, des robes d'un coût obscène, des bijoux éblouissants. Les messieurs, en revanche, consacrent leur temps à prouver qu'ils maîtrisent les thèmes d'actualité, ainsi qu'à régler les affaires les plus importantes. Le moment clé de la soirée est l'ouverture du bal, en général par les invités d'honneur ou les hôtes. À ce moment-là, tout le monde joue gros, car il faut préserver la retenue et les formes jusque dans les moindres détails. Une erreur peut se payer très cher pendant de nombreux mois.

Duels : dans un endroit où les apparences et la réputation sont plus importantes que la réalité, il est inévitable que surgissent de querelles même pour les insultes les plus plates. Tout bourgeois ayant le statut de chevalier fera tout son possible pour qu'on le respecte et qu'on le traite correctement car, dans le cas où il se sentirait offensé, il pourra provoquer en duel l'auteur de l'affront. Il y a cependant des limites à ce genre de défi. Un opposant ne peut provoquer que des individus ayant au maximum un statut supérieur d'un niveau au sien. C'est-à-dire que si un chevalier peut affronter un baron, il n'aura pas suffisamment de statut social pour se battre contre un comte (bien que, s'il est intelligent, il puisse forcer la situation afin d'être celui que l'on défie).

En fonction de l'outrage, on peut se mettre d'accord sur un duel de satisfaction (au premier sang, où il est habituel d'amener un médecin pour qu'il s'occupe du blessé) ou à mort. Il est traditionnel que chacun des opposants ait deux témoins, pour rendre compte de tout ce qui arrive de façon nette, évitant ainsi les embuscades. Il y a généralement deux manières de combattre, selon qu'on lutte en utilisant une épée ou un pistolet. Au cas où il s'agirait d'une arme à poudre, on n'a droit qu'à un seul tir, et les opposants doivent faire sept pas avant d'ouvrir le feu.

Duels au pistolet *(Règle optionnelle)*

Afin de refléter l'importance de garder son calme lors dans un duel au pistolet, les deux adversaires devront faire un jet d'Impassibilité de difficulté Normale pour éviter de recevoir un malus de -30 tant à leur compétence qu'à leur Initiative. Ils doivent également déclarer en secret si l'un d'entre eux veut hâter le tir ou pas. Dans ce cas, il devra noter sur un papier un nombre entre 10 et 30, qui représente le bonus qu'il gagnera au jet d'initiative en échange d'un malus équivalent à sa compétence.

la Côte du Commerce et la menace que représentait Nazhael, se concentra sur le secteur en lançant une série de conflits qui s'achevèrent en 241 par l'union du Gabriel à la Couronne de l'Empire.

La principauté fraîchement créée ne tarda pas un seul instant à faire ce qui lui réussissait le mieux ; elle reconstruisit les routes commerciales de la mer Intérieure et garantit le pouvoir de sa propre manufacture. Profitant de ces deux éléments et de la sécurité militaire que lui offrait Abel, elle récupéra en à peine un siècle sa gloire d'antan. Ce fut alors que débuta sa politique d'interventionnisme dans l'Empire, faisant toujours entendre sa voix au Haut Sénat. Le Gabriel fut l'instigateur de conflits externes dans le seul but d'obtenir de plus grands profits économiques. S'il voyait que l'une des routes commerciales était en danger ou avait un surplus de production pour lequel il ne trouvait pas de marché, il usait d'habiles manœuvres politiques afin de réussir à brouiller deux nations et en tirer bénéfice. En certaines occasions, il alla même jusqu'à promouvoir des guerres, ce qui lui valut certaines récriminations de la part de l'empereur.

Peu à peu, ses habitants commencèrent à s'adapter à ce mode de vie, se sentant supérieurs au reste des principautés et se considérant comme une pierre angulaire de tout Gaïa.

Les deux derniers siècles ont été assez turbulents pour le gouvernement du pays, car dans leur apogée économique les archichanceliers devinrent orgueilleux et même sots, perdant une partie de leur marché au bénéfice du Phaïon. La nomination de Joshua Fardelys a représenté une véritable renaissance pour la nation. Depuis huit ans qu'il est au pouvoir, le Gabriel a récupéré toute sa vigueur économique, profitant tout particulièrement de son indépendance vis-à-vis de l'Empire et de l'époque de besoins que traversent de nombreuses principautés. Bien peu doutent que, lors des élections qui auront lieu dans deux ans, Fardelys ne renouvelle son titre.

Écoles d'Escrime

Il y a peu de bourgeois au Gabriel qui ne sachent manier une arme, ne serait-ce que parce qu'elles sont très populaires depuis quelques années. La mode oblige à utiliser des fleurets et des rapières dont l'esthétique ne détonne pas avec les vêtements surchargés des classes fortunées. On trouve donc de plus en plus d'écoles d'escrime, où toutes sortes de maîtres enseignent leur art à ceux qui peuvent payer. L'art de l'escrime améliore la mobilité et l'agilité, le style et la virtuosité étant parfois plus importants que la compétence martiale en elle–même. Il y a divers types d'établissements d'escrime au Gabriel :

Académies : les écoles d'escrime sont régies par des spadassins compétents qui semblent des maîtres pour la populace. En réalité, ils n'enseignent guère plus que les bases d'un style, mais parfois de jeunes talents sortent de là.

Fraternités : les fraternités sont des écoles où un maître et ses principaux disciples enseignent leur style aux assistants, en échange d'une somme mensuelle qui varie en fonction de la renommée du maître en question.

Compagnies : les compagnies sont d'authentiques universités où des maîtres de renom enseignent les secrets de leur style aux enfants des nobles les plus riches. Les tarifs mensuels peuvent atteindre des centaines de pièces d'or dans certains cas. Aucun plébéien ne pet donc accéder à leurs salles de classe.

Écoles privées : les maîtres les plus compétents fondent généralement des écoles privées, où l'on admet un nombre d'étudiants limité qui dépasse rarement quatre ou cinq. Les prix des cours sont exorbitants et rares sont les familles qui peuvent y accéder.

Les Divas

Les femmes du Gabriel sont un élément vital de la haute société et de ses manipulations politiques. Loin d'être de simples dames de la cour, beaucoup ont un rôle aussi actif que les hommes dans les réseaux de pouvoir, quoique qu'elles agissent toujours de manière bien plus subtile. Un grand nombre d'entre elles sont spécialisées dans la médiation au sein des intrigues, surtout celles qui sont menées à bien dans les pays étrangers. Une remarque au moment approprié ou un simple sourire à la personne adéquate peut être une arme bien plus dangereuse que n'importe quelle épée pour atteindre les objectifs du Gabriel.

Aspects géographiques notables

Le Gabriel ne se distingue guère par la présence de paysages variés. À part quelques lacs de grande taille et les cordillères de Lucille à l'est, le territoire de la principauté est assez uniforme. En général, ses vastes plaines sont fertiles et idéales pour les cultures.

Cordillère de Lucille : c'est l'ensemble de chaînes de montagnes occupant le nord-est du Gabriel, séparant la principauté de son voisin le Moth, qui reçoit ce nom. La Lucille est un élément fondamental pour l'économie de la principauté, car il existe dans certaines montagnes des veines de diamants et de pierres précieuses extrêmement importantes. Par conséquent, il y a sur toute la frange rocheuse un très grand nombre de villages miniers qui se consacrent uniquement à l'extraction des précieuses gemmes. Il y a dans la Lucille une grande quantité de volcans qui, heureusement pour les gens qui habitent la région, sont inactifs depuis des années et ne donnent pas de signes de changement. Au sommet de plusieurs des montagnes les plus basses se trouvent de nombreux manoirs de la noblesse, dont certains sont utilisés par de puissants membres de l'Ordre de Magus pour vivre en paix, à l'écart de la société.

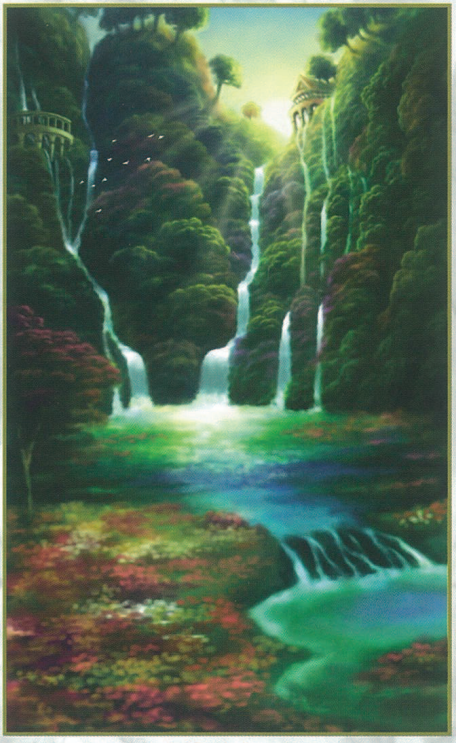
Détroit de Ribeau : entre le continent et l'île des Mouettes se trouve le détroit de Ribeau, un passage maritime à travers une gorge escarpée aux falaises de près de cent mètres d'altitude. Autrefois, l'île était reliée à la terre ferme, bien qu'elle s'en séparât, tout comme bien d'autres dans la mer Intérieure, à cause de l'activation de la machine de Rah. De nos jours, c'est un passage peu fréquenté par les navires qui naviguent dans le secteur, et seuls les pirates et les contrebandiers y entrent souvent. La raison en est que les deux parois du détroit renferment de nombreuses grottes qui étaient unies avant la séparation et se sont transformées en cachette idéale. La nuit, les vaisseaux s'arrêtent le long des murs de roche, tandis que leurs complices leur lancent des cordes permettant de monter les marchandises.

Forêt l'Arc : bien que, il y a à peine plus d'un siècle, l'Arc n'ait été rien de plus qu'une simple forêt du Gabriel, c'est à présent l'un des endroits les plus célèbres de la principauté. Cela est dû au fait que, il y a des années, un groupe de bourgeois décida d'en faire une immense réserve de chasse où la haute société pourrait savourer les émotions les plus extrêmes. Pour cela, ils commencèrent à amener toutes sortes de bêtes sauvages des quatre coins de Gaïa. Les bois sont divisés en plusieurs secteurs, en fonction du type de gibier recherché et du tarif payé. Il y a partout des lieux étranges, tels des murs ou des labyrinthes, créés pour corser les parties de chasse. En plus des réserves connues, il y a une zone cachée dans la partie la plus profonde de la forêt à laquelle seul peut accéder un groupe très choisi de nobles. Fatigués de voir toujours la même chose, ils cherchaient de nouvelles sensations, ce qui les a poussés à utiliser des êtres humains dans leurs parties de chasse. Ils ont découvert il y a peu un défi encore plus grand : ils achètent pour des sommes énormes des membres des races surnaturelles, comme des Sylvains, des Daimahs ou des Jayans pour en faire les proies de leurs jeux macabres.

Les Grands Lacs : à l'ouest de la principauté se trouve la grande étendue de terrain connue sous le nom de Grands Lacs. Il s'agit d'un ensemble de magnifiques étangs bleus pleins de cascades et d'autres beautés naturelles. L'endroit est devenu une zone de distraction pour les membres de la haute société de la principauté, qui la visitent assez régulièrement afin d'échapper à l'agitation de la ville et se détendre. Près des lacs se sont établis de nombreux hôtels et établissements de plaisir très luxueux, de même que deux stations thermales de grand renom. L'une des principales attractions sont les paisibles voyages en barque, et beaucoup d'étangs ont été peuplés de beaux cygnes afin de s'adapter au goût des nobles. En contraste à ce calme apparent, les locaux commerciaux de la région ont entamé une guerre secrète dans le but de s'accaparer le contrôle économique de la région. Tout est permis dans ce jeu risqué, des incendies aux assassinats ; de nombreux établissements engagent des mercenaires à des prix exorbitants comme qu'agents de sécurité ou pour attaquer leurs rivaux.

Tout cela irrite profondément les esprits qui habitent dans la Veille des Grands Lacs, car depuis des millénaires la région a toujours été un véritable paradis de paisible tranquillité.

Illustration Raúl Rosell



Les Grands Lacs

Terre Sombre : on donne ce nom à une vaste région à l'ouest de l'Orlen. C'est un secteur de pierre volcanique, dans laquelle les géographes importants assurent qu'il y avait un lac il y a plus de mille ans. Personne ne connaît la raison pour laquelle la terre Sombre a de telles caractéristiques, car il n'y a aucun volcan à proximité. La seule chose qui attire vraiment l'attention en ces lieux désolés, c'est qu'ils sont remplis de superbes cristaux volcaniques avec lesquels de nombreux artisans créent de beaux objets de décoration.

Val du Genévrier : situé à l'extrémité occidentale de la cordillère de Lucille, le val du Genévrier tire son nom de vastes forêts de conifères qui l'entourent. Pour la plupart des nobles de la principauté, cette vallée est un endroit maudit, guère plus qu'une pustule sur le beau visage du Gabriel. Cela est dû à la curieuse communauté qui l'habite : malades, lépreux et défigurés. Pour les nobles sybarites du pays, les difformités physiques, de même que les maladies dégénératives telles que la lèpre, ne sont pas admissibles. Lorsqu'un citoyen sans titre de noblesse (que ce soit de naissance ou par accident) est malformé, on ne lui permet pas de demander l'aumône et on l'expulse automatiquement de toute agglomération. Il arrive la même chose aux lépreux, alors que dans d'autres principautés, ils sont soignés dans les lazarets des églises. C'est pour cela que tous ces parias ont trouvé comme endroit pour vivre le val du Genévrier, où l'on ne juge quiconque pour son origine ou son aspect. La population de la vallée a été jusqu'ici tolérée par édit impérial mais, même sans la surveillance d'Abel, aucun noble n'a réussi à convaincre une division de soldats pour qu'ils aillent sur place et s'exposent à la contagion de la lèpre.

Récemment, des rumeurs ont commencé à se répandre au sujet de guérisons miraculeuses à Genévrier, et certains affirment qu'une étrange femme ayant la capacité de soigner les malades est en train de parcourir la région. Quelques-uns disent même qu'il doit s'agir de la véritable Hélène, qui est revenue en ces moments de nécessité. Jusqu'à présent, il a été impossible de confirmer la véracité de cette histoire.

Lieux intéressants

Le Gabriel possède une multitude de sites notables, parmi lesquels se distinguent des grandes métropoles, dont quelques-unes des cités les plus vastes et les plus peuplée de Gaïa.

Chaville
(Métropole, 620 000 habitants)

Chaville, capitale du Gabriel, est le port le plus important de Gaïa. C'est une immense cité entièrement consacrée au commerce, où sont menées à bien chaque jour des milliers d'affaires et plus d'une centaine de grandes transactions. Par bien des aspects, c'est le cœur de la principauté et le reflet du mode de vie idéal de ses habitants. Tout le luxe et la grandeur qui fascinent tant la haute société se manifestent dans les rues du centre, car elles sont pleines de jardins, d'hôtels particuliers les plus somptueux et de monuments les plus magnifiques. Le plus important et le plus représentatif de ceux-ci est la tour de l'Horloge, un bâtiment de trente étages de haut, au sommet duquel se trouve l'horloge à engrenages la plus grande du monde. La tour est couverte de gargouilles et d'anges qui lui donnent une allure royale et présomptueuse. Un autre bâtiment particulièrement remarquable est le Grand Capitole, où les nobles bourgeois qui forment le conseil qui gouverne la principauté se réunissent afin de prendre les décisions les plus importantes et de contrôler les actes de l'archichancelier.

Ses ports extraordinaires, dotés de toutes les modernités imaginables, s'étendent sur des kilomètres afin de pouvoir recevoir même des milliers de navires. Les habitants de la ville se vantent du fait que, si c'était nécessaire, Chaville serait prête pour abriter tous les vaisseaux marchands de la mer Intérieure. Il y a plusieurs quais qui se différencient par leur qualité et les services qu'ils offrent, même si nombre des meilleurs sont des mouillages privés qui appartiennent à de grandes familles bourgeoises et à leur flotte personnelle.

Les pauvres se rassemblent dans de grandes banlieues appelées les Quartiers de Lorne, sales, boueux et pleins d'une infinité d'odeurs méconnaissables. La différente entre ce secteur et le reste de Chaville est si radicale que les visiteurs ont du mal à imaginer qu'il fasse partie de la même ville.

Chaville est le foyer de l'archichancelier Joshua Fardelys et de sa sœur Alystaire, qui dirigent la région depuis un énorme palais. Il existe également de nombreuses familles nobles qui se font concurrence pour le contrôle de la cité, bien qu'en ce moment le titre de chancelier soit entre les mains de l'archiduc Beauregard Poubel (Touche-à-tout Nv 3, ♂), ami personnel de Joshua Fardelys et l'un de ses hommes de plus grande confiance. Le chancelier est éperdument amoureux d'Alystaire, qui utilise ses sentiments pour le contrôler et tirer les ficelles de bien des évènements importants de Chaville.



Dwänholf
Goldar
Moth
Phaïon
Gabriel
Tol Rauko
Mer Intérieure
Forêt Gehena
Etendues de l'Ombre
Plateau de Somer
Cordillère Miürenheim
Cordillère de Lucille
Côte Orientale
Forêt Barachesi
Étendue des Mémoires
Plaie du Martyr
Forêt Joyeuse
Forêt de Wulfgar
Grotte des Murmures
Gorge Iadului
Vallées intérieures
Mer de Sel
Forêt des Cordes
Forêt Seifenschwein
Val du Genévrier
Grands Lacs
Saut du Printemps
Terre Sombre
Île de Corvinus
Île des Mouettes
Détroit de Ribeau
Forêt l'Arc
Forêt Matsu
Péninsule de la Cruche
Marais Akquo
Plaines de Roh
Lac Akasta
Vasago
Sélène
Porte de Surthein
Olafer
Kainkasutur
Bourg des Trois-Croix
Hermagor
Tel Haroth
Jaarenghäff
Dürgabenh
Torda
Billkenfest
Bois Forad
Veenhuigen
La Roche
Heverville
Bellegarde
Saulxerotte
Ourges
Dupois
Carignan
Voillemont
Citadelle de Beaufort
Grebar
Busselton
Schlotterstein
Eldiah
Port Meidel
Zelaï
Bourg de Zabil
Hong Kua
Mifune
Deimos
Le Drac
Paradis Paradis
Markusias
Moriya
Borris
Ovens
Tol Rauko
Alba
Adam
Lärengfar
Doël
Silmor
Anateri
Terrasanta
Lukka
Mnémosite
Pragna
Porte d'Orient
Bretodeau
Arklo
Fathia
Cathédrale de Sainte-Hélène
Château de Justine
Chaville
Île des Hirondelles
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Étant donnée la taille immense de la ville, beaucoup d'organisations y ont une présence notable, de celles ayant une reconnaissance officielle, comme l'Inquisition ou Tol Rauko, à celles qui agissent dans l'ombre, comme Samael, Soleil Noir ou l'Ordre de Magus.

La roche
(Métropole, 480 000 habitants)

Si Chaville est bien le centre du commerce maritime de la principauté, La Roche est la métropole qui contrôle la manufacture et le trafic de marchandises de l'intérieur. Elle dispose de puissantes infrastructures industrielles et possède des dizaines de fabriques qui profitent de la main d'œuvre bon marché fournie par les classes les plus pauvres. Elle contrôle en plus les villages miniers de la cordillère de Lucille, entreposant toutes les pierres précieuses qui en sont extraites. Cette situation a obligé les nobles de la ville à engager de petites armées privées de mercenaires pour protéger le transport des marchandises de valeur.

Il y a un tas de musées, de salles de musique et de bibliothèques où seuls ont accès les gens comme il faut. Elle possède aussi près d'une dizaine de clubs sociaux de messieurs, où se réunit la crème de la société. Ces clubs sont divisés en différents niveaux, en fonction de la catégorie de ses membres ; les deux plus importants, le club des Hommes et le club des Commerçants, entretiennent ouvertement une rivalité qui devient de plus en plus dangereuse pour ses adhérents.

Le marché de La Roche est vraiment étonnant et a fort peu à envier aux légendaires rues de Lys à Archange. Avec de l'argent et les contacts adéquats, il est virtuellement possible d'acheter toutes sortes de produits. Il y a dans la ville de nombreuses bijouteries et, grâce à l'afflux de pierres précieuses, elles proposent des prix extrêmement compétitifs.

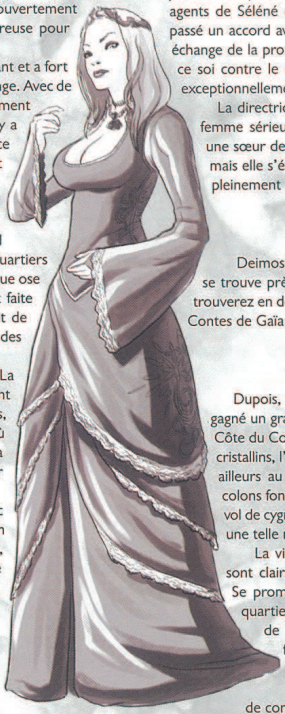
En contraste avec l'opulence de la cité, La Roche présente d'immenses faubourgs, remplis de gens qui n'ont pratiquement rien à manger. Il est interdit à ces personnes d'entrer dans les quartiers riches, et la garde expulse sans douceur quiconque ose enfreindre cette norme. La seule exception est faite avec les enfants car, bien qu'il leur soit interdit de demander l'aumône, on leur permet de vendre des fleurs et de cadeaux dans les rues.

Un des endroits les plus connus de La Roche est le couvent de sainte Catherine, dont le principal attrait n'est pas la piété des sœurs, mais le fait qu'il y a derrière un grand champ où ont généralement lieu la plupart des duels de la ville. Lorsqu'il y a offense, il est fréquent d'aller directement là-bas.

Le chancelier de La Roche est l'archiduc Armand Leconte (Touche-à-tout Nv 4, ♂), un individu qui, suite à la mort de son épouse, n'a plus aucun sentiment à part le désir de préserver l'orgueil de sa famille et accroître sa fortune personnelle.

Citadelle de Beaufort
(Forteresse, 5 000 habitants)

En tant que plus grande garnison du pays, Beaufort est un hybride entre château fort et citadelle de conte de fées. Son aspect est impressionnant, avec ses tours blanches qui brillent à la lumière du soleil et ses toits argentés. Il y a toujours sur ses murailles des soldats qui patrouillent dans des uniformes rouges reluisants. À l'intérieur, les recrues sont entraînées par des groupes de vieux soldats, tandis que ceux qui possèdent un quelconque titre apprennent la rigueur de la discipline militaire. Dernièrement, c'est devenu une habitude pour les nobles d'obliger leurs fils les plus rebelles à aller à Beaufort, plus comme punition que dans l'espoir de pouvoir les corriger.



Une Diva

L'academie d'Astria
(Bâtiment, 300 habitants)

Astria est sans aucun doute l'académie la plus cotée du Gabriel ; d'ailleurs, il se peut également que ce soit l'une des plus inhabituelles du monde entier. Il s'agit d'un ancien monastère situé près du sommet du mont Astrega, l'un des pics les plus élevés des cordillères de Lucille, qui est entouré de nuages. Il y a un peu plus de deux siècles, il fut reconverti en institut privé, dans lequel on admet uniquement de belles jeunes filles de la plus haute société gabrielienne. Là, les demoiselles apprennent un peu plus que de simples connaissances académiques, car elles se spécialisent dans la maîtrise de tous les secrets de l'art de la séduction. Elles s'instruisent dans les coutumes de nombreux pays en plus du Gabriel, assimilant ce qui plaît le plus aux hommes de différentes cultures afin de les dominer sans problèmes. Elles peuvent être autoritaires ou complaisantes, machiavéliques ou innocentes ; peu importe le rôle qu'elles doivent endosser, elles seront capables de le jouer. Elles servent ainsi les intérêts de leur pays, manipulant dans l'ombre les ambassadeurs et les politiciens d'autres principautés. Il ne fait aucun doute que les meilleures Divas du pays sortent d'entre ces murs.

Afin d'éviter les enlèvements ou l'intrusion d'hommes, le monastère jouit d'une protection exceptionnelle, car il est défendu par douze agents de Séléné qui agissent incognito comme professeurs. Astria a passé un accord avec la confrérie et lui offrira toujours son soutien en échange de la protection des installations. Si quelqu'un tente quoi que ce soi contre le monastère, il gagnera sans aucun doute un ennemi exceptionnellement dangereux.

La directrice est Antoinette de Roüan (Assassin Nv 7, ♀), une femme sérieuse et stricte mais au grand cœur. Elle fut autrefois une sœur de Séléné qui travailla pendant très longtemps à Astria, mais elle s'émancipa de la confrérie afin de pouvoir se consacrer pleinement à l'endroit qu'elle avait tant appris à aimer.

Deimos
(Métropole, 235 000 habitants)

Deimos, l'un des quatre grandes villes de libre commerce, se trouve près de la frontière entre le Gabriel et le Phaïon. Vous trouverez en détail son histoire et sa description dans le chapitre des Contes de Gaïa de ce livre.

Dupois
(Métropole, 123 000 habitants)

Dupois, la cité du cygne blanc, est une ville éblouissante qui a gagné un grand prestige chez les poètes et les rêveurs de toute la Côte du Commerce. Située dans une verte contrée pleine de lacs cristallins, l'harmonie qu'on y respire est plus grande que partout ailleurs au Gabriel. Les nobles de la région racontent que les colons fondateurs de Dupois furent guidés jusqu'à ce site par un vol de cygnes qui se dirigeaient vers les lacs. Surpris de découvrir une telle magnificence, ils décidèrent de s'établir ici.

La ville rend hommage à la beauté et tous ses habitants sont clairement obsédés par la propreté et ce qui est beau. Se promener dans ses rues, aménagées en jardins dans les quartiers les plus riches, et observer ses constructions de marbre blanc, peut donner une impression quasi fantomatique à ceux qui n'y sont pas habitués. Il y a au centre de Dupois un grand lac avec des cygnes sur lequel s'élève le palais du Blanc, une immense salle de concerts de marbre et de verre.

L'un des plus beaux spectacles que l'on puisse contempler dans la cité est ce que l'on nomme « la pluie de plumes », moment où les cygnes prennent leur envol vers les montagnes en laissant tomber un peu de leur plumage sur les rues. Cet évènement est de bon augure, et on organise toujours un grand bal pour le célébrer.

L'industrie la plus florissante est le soufflage du verre et du cristal. Une bonne partie des verres et des figures décoratives de Gaïa proviennent d'ici. C'est aussi là que l'on fabrique les Plumes de Cygne, un petit stylet creux en cristal rempli de poison qui est devenu très populaire chez les dames du Gabriel.

Le chancelier de la cité est Jacques Mordaunt (Touche-à-tout Nv 5, ♂), comte de Dupois, un homme mûr, laid et contrefait, dont les dons pour la politique et l'éloquence jurent avec son aspect désagréable. Mordaunt hait son corps autant qu'il aime sa ville et serait près à n'importe quoi pour être beau. À cause de sa difformité, c'est une personne aigrie que l'on voit rarement en public. Pour tout engagement officiel, il délègue ses deux fils, Alphonse et Louis, qui sont des jeunes gens d'aspect correct.

En secret, Dupois est le siège du plus grand groupe d'adeptes de Barakiel Béryl de tout Gaïa, qui lui rend hommage en tant qu'incarnation de la beauté et de la perfection. La confrérie effectue de nombreux rituels en son nom, dont la plupart sont totalement inoffensifs. Il est à craindre que cela change avec l'arrivée de Mirielle Ledoyen (Sorcière Nv 5, ♀), une perfectionniste fanatique qui souhaite mener le groupe d'après ses propres idées radicales.

Île des Hirondelles
(Bâtiment, 500 habitants)

L'île des Hirondelles est un îlot inexpugnable dans la partie orientale de la côte du Gabriel. Située à un peu moins d'un kilomètre du littoral, il s'agit d'une prison où se retrouvent tous ceux dont les idées ou les comportements les rendent dangereux pour la manière de penser stricte de la haute société gabrielienne. Le directeur de la prison, Jean-Louis Mercroix (Paladin noir Nv 4, ♂), est un sadique dont la fierté est que personne ne s'en soit jamais échappé. Pour cela, il maintient ses « invités » en état de sous-nutrition et ses gardes donnent des raclées à ceux qui font montre de la moindre conduite qui ne soit pas une absolue soumission. Tout le désespoir et l'impuissance des prisonniers, de même que la grande quantité d'assassinats qui ont été commis au sein des murs de la prison, font que l'île des Hirondelles ait un terrifiant reflet dans la Veille. La membrane qui sépare les deux mondes est fragile, et seule l'influence de la mer Intérieure évite que les spectres des morts agissent librement dans l'île.

L'Ordre de Justine

L'Ordre de Justine fut fondé par Dominique de Lys, un noble de haut lignage qui était dégoûté du mode de vie du Gabriel. À l'aide son héritage familial, il décida de consacrer son existence à l'établissement d'un ordre de chevalerie qui montrerait à ses concitoyens combien leur conduite était erronée ainsi que les vertus chevaleresques. Justine ne tarda pas à gagner un énorme prestige, surtout pour l'exceptionnelle qualité de ses maîtres d'escrime et la fascination qu'exerçaient ses membres sur les jeunes. Pourtant, l'ordre finit par ne devenir guère plus qu'un club de haut niveau, envahi par de jeunes nobles qui ne cherchaient qu'à se vanter de leur position. Déçu, Dominique décida d'abandonner l'institution et personne ne le revit jamais. Actuellement, le maître Louis de Calabrielle (Guerrier acrobate Nv 5, ♂) est le chef de Justine, un homme corrompu qui voit dans l'organisation un instrument de pouvoir politique et social.

Les chevaliers de Justine sont presque toujours des escrimeurs décents. Bien que nombre d'entre eux ne soient rien d'autre que des dandys, certains suivent les préceptes de Dominique : honneur, courage et égalité. Dans un pays comme le Gabriel, c'est toute une réussite. Les chevaliers les plus connus de la capitale sont au nombre de deux, et les gens les appellent « la paire de Justine » : le comte de la Fethe (Guerrier acrobate Nv 5, ♂), un noble d'âge mûr qui personnifie les valeurs les plus pures de l'ordre, et Fortune d´Averne (Guerrier acrobate Nv 7, ♂), un jeune noble dont le plus gros défaut est sa faiblesse pour les femmes. Tous deux sont très populaires, au désespoir de Louis de Calabrielle, auquel ils causent bien des problèmes à cause de la quantité de duels qu'ils provoquent dans ses rangs.

Chateau de Justine
(Bâtiment, 100 habitants)

À quelques kilomètres de la capitale se trouve le château de Justine, résidence de la société de chevaliers la plus connue de toute la principauté. Le château est un lieu au luxe incroyable, avec des décorations extravagantes apportées des quatre coins de Gaïa. On organise à Justine de grandes fêtes auxquelles seules peut assister un groupe de personnes choisies.

Bellegarde
(Ville, 8 000 habitants)

Bellegarde est connue sous le nom d'Épée du Gabriel. Si ce n'était la réputation de ses maîtres armuriers, cette petite cité n'aurait jamais grandi suffisamment pour cesser d'être une agglomération minière mineure de la cordillère de Lucille. Vers la fin du sixième siècle, un maître armurier appelé Philippe Le Samount gagna une telle réputation que l'archichancelier en personne lui commanda une rapière. L'œuvre fut si belle et parfaite que l'arme en question devint le symbole du pouvoir au Gabriel. Cela fit que l'instinct commercial de certaines familles nobles les pousse à investir de l'argent dans le petit bourg et, en même temps, que de nombreux apprentis transfèrent leur résidence à Bellegarde pour essayer de découvrir le secret de Le Samount.

Autres agglomerations : *Heverville, Voillemont, Saulxerotte, Ourges, Le Drac.*

Scénarios

Si le surnaturel n'est pas l'aspect le plus remarquable du Gabriel, les énormes intrigues mercantiles, qui s'ajoutent à la concurrence entre les nobles de la région, sont des accroches parfaites pour les aventures les plus variées. Peut-être devront-ils libérer quelqu'un de l'île des Hirondelles (ou, qui sait, peut-être se retrouveront-ils eux-mêmes là-bas), ne respecteront-ils pas l'un des aspects de la rigoureuse étiquette de la haute société et finiront-ils par être défiés par un spadassin.

Le tournoi Noir : René Noir est l'un des hommes les plus dangereux du Gabriel. Il y a près de deux siècles, alors qu'il n'était qu'un simple marchand, un puisant artefact nécromantique, la Main de Lenas, tomba en sa possession, lui permettant de voler l'essence vitale des êtres vivants afin de prolonger son existence. Après avoir remplacé sa propre main par l'objet, il devint évident au fil du temps que l'objet avait un effet secondaire : il demande une recharge à chaque fois plus fréquente, tout en exigeant l'essence vitale de personnes ayant une âme très puissante. Pour cette raison, une fois tous les trois ans, Blanc organise un tournoi de lutte clandestine dans la ville de La Roche, offrant un prix substantiel au gagnant. La vraie raison de cette compétition n'est autre que de découvrir des hommes ou des femmes à l'esprit fort, qu'il pourra assassiner afin d'absorber ensuite leur essence vitale. C'est pour cela qu'il propose au champion un combat en privé contre lui, lui disant que s'il gagne, il pourra garder tout ce qu'il possède. Si celui-ci refuse l'invitation, Noir s'occupe de lui plus tard.

Malgré son âge, René Noir semble n'avoir guère plus de vingt ans, même si ces cheveux blancs et ses yeux fatigués en révèlent bien plus. Il est non seulement devenu un vrai maître du combat au corps à corps, dominant de nombreuses disciplines volées à ses victimes, mais en plus la Main lui donne la capacité de flétrir le corps de ses rivaux par un simple frôlement. Tout ceci, en plus de son état de semi vie, le rend extrêmement difficile à vaincre.

À présent ses jours touchent à leur fin, car les dernières âmes qu'il a consommées n'étaient pas aussi puissantes qu'il le croyait. C'est pour cela qu'il va organiser un nouveau tournoi dans moins d'un mois, en espérant que cette fois les meilleurs combattants seront attirés par son appel.

Le Bal : alors qu'ils marchent dans la ville de Dupois, les personnages découvrent une belle jeune, apparemment de haut lignage, en train d'être molestée par un groupe de fanfarons. S'ils décident de l'aider, la demoiselle se présentera comme Éloïse du Ferdeine et insistera, reconnaissante, pour les inviter à dîner chez elle, un hôtel

particulier impressionnant du centre. Là, ils feront la connaissance de ses parents, les marquis du Ferdeine, qui par hasard sont avec quelques invités. Au milieu du dîner, l'une des invitées, madame du Sardon, observera le jeune homme le plus attirant du groupe et remarquera avec sarcasme à quel point il serait approprié qu'Éloïse invite son jeune héros au bal qui aura lieu chez elle dans trois jours. S'excuser serait une insulte, d'autant plus que la jeune femme l'invite avec les meilleures intentions. L'ennui, c'est qu'Éloïse ne manque pas de prétendants qui verront d'un très mauvais qu'un importun s'interpose, et ils tenteront à tout prix de s'assurer que celui-ci n'arrive pas vivant à la fête.

Un duel dangereux : un des personnages est bousculé par un ivrogne dans une des pensions de Chaville et, avant d'avoir pu l'éviter, il se retrouve défié en duel à l'aube. Le combat ne semble pas présenter de problème, mais il se trouve que le provocateur n'est autre que le fils du marquis du Malache, un homme impitoyable qui fera tout pour que son aîné ne soit pas blessé. Voici une longue nuit en perspective, car les gens du marquis feront l'impossible pour que le personnage soit incapable de se présenter à l'heure à son rendez-vous.

Le noble et la servante : Lionel Leconte, le fils unique de l'archiduc Armand Leconte de La Roche, est secrètement tombé amoureux de l'une de ses servantes, Cheryl Bobins, dont les sentiments sont réciproques. Le jeune Lionel, qui attache bien peu d'importance aux racontars des gens ou à la position sociale de sa bien aimée, a expliqué directement à son père quelle est la situation, l'avertissant qu'il a l'intention de se marier avec elle quelle que soit son opinion ou celle du reste de la famille.

Armand, froid et impitoyable, se rendant compte qu'il ne va pas être capable de faire changer Lionel d'avis, compte s'arranger pour qu'on emmène Cheryl loin d'ici (il ne veut pas la tuer, craignant un acte stupide de la part de son fils au fort tempérament), de préférence jusque dans une île éloignée de la mer Intérieure. Naturellement, lorsque Lionel découvrira que sa bien-aimée a disparu, il essaiera de la retrouver en faisant usage de l'argent et du pouvoir de sa famille. Les personnages pourraient être ceux chargés de l'enlèvement ou faire partie du groupe de recherche qu'organise Lionel. Inutile de dire qu'aucun des deux ne lésineront sur la dépense pour engager les meilleurs mercenaires.

Joshua et Alystaire Fardelys

Joshua et sa sœur Alystaire Fardelys sont deux des figures les plus importantes du Gabriel.

Lorsque Joshua avait seulement sept ans et Alystaire six, leurs parents moururent en de sombres circonstances, les laissant seuls et couverts de dettes. Ne pouvant pas maintenir le niveau de vie auquel ils étaient habitués, les enfants perdirent tout à part un modeste manoir dans les faubourgs. Ne s'ayant tous deux que l'un et l'autre, ils grandirent dans cette maison vide tout en affrontant toutes sortes de pénuries. Cela forgea entre eux un lien spécial qui les poussa à aller de l'avant simplement pour rester unis. Et c'est ainsi qu'ils s'y prirent.

Joshua était un vrai génie des finances et, malgré son âge, il réussit bientôt à amasser une petite fortune. À seize ans, c'était déjà l'un des dix hommes les plus riches de la principauté grâce à son effort personnel. Alystaire devint une jeune fille à la beauté saisissante, et, avec un esprit brillant et une astuce incomparable, elle écarta du chemin de son frère toute gêne qu'il aurait éventuellement pu rencontrer.

Bientôt, le talent de Joshua commença à le mener vers la politique et, à dix-neuf ans seulement, il devint le membre le plus jeune de l'histoire du conseil du Gabriel. Pendant ce temps, Alystaire était obsédée par le pouvoir, à la recherche de toute chose capable d'aider son frère dans l'ombre. C'est presque par hasard qu'elle découvrit l'existence des forces surnaturelles, et elle ne tarda pas à comprendre qu'elle était dotée de capacités démesurées dans ce domaine. Elle utilisa aussi bien des maîtres de l'Ordre de Yehudah que de l'Ordre de Magus pour s'instruire secrètement et, quand elle les eut tous dépassés, elle se chargea de les éliminer sans que rien ne puisse la relier aux crimes.

Finalement, les succès de Joshua ne purent plus rester ignorés, et il finit par recevoir le titre d'archichancelier alors qu'il venait tout juste d'avoir vingt et un ans. En tant que famille la plus puissante du pays, l'influence du frère et de la sœur s'étendit jusqu'à ce que le nom de Fardelys soit connu sur tout Gaïa.

Joshua Fardelys (Touche-à-tout Nv 9, ♂) a maintenant vingt-neuf ans, et c'est un bel homme qui fait soupirer toutes les dames du pays. Depuis qu'il est devenu il y a huit ans archichancelier, il a mené le Gabriel avec un véritable génie, augmentant sans mesure le pouvoir de la nation et sa propre fortune. Bien qu'il sache que tout ne peut pas se faire de façon légale, il aime jouer franc-jeu à chaque fois que cela est possible (surtout si ses adversaires le font aussi), car il trouve que le défi est plus palpitant de cette manière. Néanmoins, il aime par-dessus tout gagner, et il sait qu'il y a des moments où une victoire vaut bien plus qu'une défaite honorable. Il a en ce moment de nombreux fronts ouverts, tant économiques que politiques, et tandis qu'il essaye d'affaiblir en secret l'Empire et l'Alliance Azur, il projette de s'approprier de l'influence qu'à le Phaïon sur les terres orientales. Il est tellement subtil que seules les sombres machinations de sa sœur, qu'il ne soupçonne absolument pas, semble lui échapper.

Alystaire Fardelys (Convocatrice Nv 11, ♀) vient d'avoir vingt-huit ans et son charme n'a fait que croître. Contrairement à son frère, elle préfère agir dans l'ombre, sans révéler ses actions ni ses plans. Tout ce que fait Alystaire a pour seul but de mener Joshua au sommet, détruisant complètement quiconque représente une menace ou un obstacle. Son plus grand rêve est de le voir étendre son influence sur le monde entier, comme elle croit qu'il le mérite.

Alors que Joshua aime Alystaire en tant que sœur appréciée, sans doute la personne la plus chère dans sa vie, les sentiments de la jeune femme envers lui sont complètement différents. Alystaire l'aime en tant qu'homme et elle souhaiterait qu'il voie en elle un peu plus qu'une simple sœur. Bien qu'elle sache que cela est totalement impossible, cela lui est égal tant qu'elle peut rester à ses côtés et que Joshua est heureux. C'est pour cela qu'elle est incapable de s'approcher de quiconque ni d'en aimer un autre, consacrant toute son existence à Joshua. Elle ne supporte pas de voir une autre femme près de lui et, dans les cas où une s'approche trop, elle s'occupe d'elle de la manière qu'elle croit la plus convenable. D'ailleurs, la mort de la précédente fiancée de son frère fut un plan bien orchestré de la part d'Alystaire.

La jeune femme possède un immense pouvoir personnel, étant capable de commander à des forces et à des créatures surnaturelles comme personne de son âge ne l'avait fait auparavant. Sa fortune lui permet aussi d'accéder à une vaste collection de livres interdits et d'objets dangereux, de même qu'elle manipule un grand réseau d'agents et d'influences. Elle entretient des contacts avec plusieurs organisations cachées, comme Soleil Noir, Samael, l'Ordre de Yehudah, l'Ordre de Magus ou Séléné (Alba Zimmerman [Ombre Nv 7, ♀], son garde du corps personnel, est l'une des sœurs les plus habiles de cette société d'assassins), et elle ne craint pas de les utiliser lorsque c'est nécessaire pour atteindre ses objectifs. Comme son frère, elle a ouvert en secret de nombreux fronts, elle est en train d'essayer de déchaîner d'antiques forces surnaturelles dans les principautés qui pourraient représenter un problème pour Joshua.

Archétypes génériques du Gabriel

Voici quelques fiches génériques de plusieurs des habitants les plus caractéristiques du Gabriel. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Membre de l'ordre de Justine

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 3
Ini 85/80 ; **PV** 125 ; **IP** Non ; **Att** 125 ; **Esq** 120 ; **Armes** Rapière / Main gauche ; **Dégâts** 45/35
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 6 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 6
Compétences : Acrobaties 55, Athlétisme 45, Danse 25, Équitation 25, Escalade 10, Habileté manuelle 80, Natation 15, Observation 15, Saut 45, Style 75, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de duelliste
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 40.

Diva

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 60 ; **PV** 80 ; **IP** Non ; **Att** 20 ; **Esq** 30 ; **Armes** Non ; **Dégâts** 10
AGI : 7 DEX : 7 CON : 5 FOR : 5 PER : 7 INT : 8 VOL : 6 POU : 6
Compétences : Camouflage 20, Déguisement 25, Discrétion 20, Équitation 25, Histoire 50, Mémorisation 50, Natation 25, Observation 25, Persuasion 90, Serrurerie 25, Style 75, Vigilance 65.
Résistance : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 40, RPsy 40.

Garde gabrielien

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 1
Ini 60/40 **PV** 95 ; **IP** Non ; **Att** 60 ; **Esq** 60 ; **Armes** Épée longue / Arbalète ; **Dégâts** 55/50
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 5 INT : 5 VOL : 6 POU : 5
Compétences : Acrobaties 30, Équitation 35, Escalade 30, Habileté manuelle 20, Histoire 20, Observation 20, Saut 20, Style 40, Vigilance 30.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 35, RPsy 30.

Noble (Haut lignage)

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 4
Ini 75/70/55 ; **PV** 105 ; **IP** Non ; **Att** 110 ; **Esq** 105 ; **Armes** Rapière / Main gauche / Pistolet ; **Dégâts** 45/35/50
AGI : 7 DEX : 8 CON : 6 FOR : 6 PER : 6 INT : 6 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Acrobaties 25, Commandement 15, Danse 65, Équitation 65, Évaluation 75, Habileté manuelle 20, Histoire 75, Intimidation 15, Natation 20, Observation 15, Persuasion 65, Science 15, Style 25, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de duelliste
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 50, RPsy 50.

Maitre bourgeois

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 70/65/50 ; **PV** 100 ; **IP** Non ; **Att** 80 ; **Esq** 85 ; **Armes** Rapière / Main gauche / Pistolet ; **Dégâts** 45/35/50
AGI : 8 DEX : 7 CON : 6 FOR : 6 PER : 7 INT : 6 VOL : 7 POU : 6
Compétences : Acrobaties 30, Commandement 15, Danse 70, Équitation 20, Évaluation 80, Intimidation 15, Mémorisation 55, Natation 20, Observation 15, Persuasion 65, Science 55, Style 15, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de duelliste
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 45.

Racines culturelles et classe sociale

Classe Moyenne / Indigent : Acrobaties +10, Athlétisme +10, Équitation +10, Histoire (locale) +10, Natation +10, Persuasion +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10.

Bourgeois : Danse +15, Équitation +10, Évaluation +10, Histoire +10, Musique ou Art +5, Persuasion +20, Style +10.

Noblesse / Haute noblesse : Commandement +10, Danse +10, Équitation +10, Histoire +10, Musique ou Art +5, Persuasion +10, Style +20.

Tableau 17: Gabriel

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-25	Indigent	Les vêtements que vous portez, des restes de nourriture pour deux jours, quelques objets personnels cassés et inutilisables ramassés dans la rue. 2 PC.
26-65	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour deux jours, un sac à dos avec quelques objets personnels, une arme, une monture ou un équipement de voyage complet. 1 PO.
66-90	Bourgeois	Beaucoup de vêtements de rechange, à manger pour une semaine, un cheval, une arme, un coffre avec quelques objets personnels, un bijou ou une œuvre d'art. 30 PO.
91-100	Noblesse	Beaucoup de vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, un cheval, une arme, un coffre plein d'objets personnels qui peuvent être importés des endroits les plus éloignés de Gaïa, une petite collection de bijoux ou d'œuvres d'art. 170 PO.
Priv.	*Haute noblesse*	*Plus de vêtements de haute couture et de grande qualité que vous ne pourrez probablement jamais en essayer, de la nourriture exquise en abondance pour plus d'une semaine, une bonne arme joliment décorée, un pistolet à mèche et des munitions (poudre et balles) pour quatre ou cinq tirs, plusieurs chevaux (certains d'entre eux pur-sang), une bonne collection de bijoux et d'œuvres d'art. 1 000 PO.*

PHAÏON EIEN SEIMON

Capitale : Markushias.
Population : 4 700 000 env.
Ethnies principales : asher (50%), ryuan (40%), aion (9%).
Type de gouvernement : oligarchie (Gouvernement corporatiste).
Langues : latin, yamato, ogashima.
Religion : christianisme, shukyokami.
Niveau technologique : 4.
Dénomination : Phaïens.
Drapeau : une tour placée entre les deux colonnes de la Porte d'Orient.
Noms masculins : Akira, Bruce, Calvin, Daisuke, Devereux, Henry, Hugh, Isamu, Kazuki, Louis, Makoto, Martin, Paul, Ryo, Troy, Yoshiro.
Noms féminins : Ai, Adela, Akemi, Brittany, Fran, Francene, Frannie, Haruko, Hitomi, Lisa, Lorraine, Midori, Nancy, Ran, Sakura, Suzume, Yuri.
Noms de famille : Ada, Agnew, Asuhara, Dangerfield, Douay, Eguchi, Everard, Fujimoto, Goodrich, Hisikawa, Herman, Koizumi, Koyama, Kurogane, Rowena, Sully, Ueda, Worth, Yoshida.

Le Phaïon Eien Seimon, ou les portes éternelles du Phaïon, est une nation unique dans le monde entier à cause de l'étrange mélange de cultures occidentale et orientale qui s'y fait. Tout comme le Gabriel, c'est un pays très puisant, qui possède une manufacture remarquable et contrôle le commerce avec les îles orientales et une partie de la mer Intérieure.

La surface du Phaïon n'est peut-être pas aussi étendue que celle des pays voisins, mais il possède en revanche une très grande variété de paysages. Plateau, chaîne de montagnes, épaisses forêts ou lacs profonds ne sont que quelques-uns des éléments que l'on peut voir sur son territoire. Il possède un climat chaud, marqué par des pluies fréquentes et quelques ouragans de faible magnitude. Il jouit également d'une flore abondante et de nombreuses espèces d'animaux, dont plusieurs fauves qui rendent certains chemins peu sûrs.

L'association de marchands d'Eien

Considérée comme la plus grande compagnie mercantile du monde, l'Association de marchands d'Eien gouverne le Phaïon depuis sa création, en l'an 622, par le prince Suoh William II. Bien qu'il s'agisse d'une entreprise à caractère privé, elle a pour but d'accroître les bénéfices du pays et de garantir le bien-être de ses habitants. C'est pour ça que l'Association agit de façon similaire au Conseil Commercial d'autres nations, comme celui du Gabriel ou du Kanon, sauf par le fait que quiconque en ayant les moyens financiers peut acheter une participation dans la compagnie et intervenir dans le gouvernement du pays. En général tous les magasins et commerces ont une participation minimale qui leur donne le droit de vote. Les quinze hommes ayant le plus grand contrôle dans la compagnie sont appelés meisters de l'Association, et ce sont eux qui dans la pratique dirigent le pays. Les plus puissants d'entre eux sont :

Akio Takeshi (Guerrier acrobate Nv 5, ♂)

Plus haut représentant de la famille Takeshi au Phaïon, Akio est l'âme de l'Association de Marchands et beaucoup voient en lui leur président. D'âge déjà avancé, c'est un homme aussi honorable qu'intelligent, et on le considère comme le cerveau derrière les décisions les plus brillantes de la principauté.

Archiduc Aldan William III (Touche-à-tout Nv 4, ♂)

Descendant de Suoh William II, prince fondateur de l'Association, Aldan est un homme puissant et influent qui contrôle les routes du commerce intérieur. C'est un ami intime d'Akio Takeshi, et ils constituent à eux deux la tête des meisters. Aldan est le principal instigateur de l'indépendance du Phaïon, et il ferait n'importe quoi pour maintenir son pays à l'écart de l'Empire.

Osric Himura (Touche-à-tout Nv 3, □)

Sans aucun doute le plus radical des meisters, Osric ressent une haine profonde envers le Dwânholf depuis qu'il a perdu son épouse dans une attaque orchestrée par les rois pirates. Si cela dépendait de lui, il ferait tout pour déclencher une guerre contre la nation du nord et l'écraser définitivement. Bien qu'il l'ignore, sa chère Rin est toujours vivante, car elle a été enlevée et vendue comme esclave au Kushistan.

Felicia Steiner (Mentaliste Nv 5, ♀)

Cousine de Richard Steiner, l'un des deux plus grands seigneurs de Soleil Noir, la jeune Felicia représente les intérêts de l'organisation au Phaïon. Femme de grand talent et maniaque du travail bien fait, elle ressent une répugnance brutale envers les expériences nécromantiques que Soleil est en train de mener à bien, et elle s'est assurée que cela n'arrive pas dans le territoire qu'elle contrôle. Elle a subi dernièrement plusieurs tentatives d'assassinat qui l'ont obligée à renforcer sa sécurité personnelle. Les assassins sont des agents envoyés par Adrien Delacroix, car il sait que si Felicia meurt, il pourra la remplacer par quelqu'un ayant plus d'affinités pour ses nouvelles recherches.

Cardinal Vicente Aparicio (Touche-à-tout Nv 3, ♂)

Représentant de l'Église dans la principauté, le cardinal Vicente est un homme volumineux et au grand cœur. Connu pour ses pensées progressistes, qui lui ont plus d'une fois causé des problèmes, il s'occupe de l'administration des fonds pour les écoles, les hôpitaux et les centres d'aide aux nécessiteux. Il est extrêmement apprécié par le peuple qui, à plusieurs reprises, a réclamé sa béatification.

L'élevage et l'agriculture de la principauté lui fournissent ses produits de première nécessité, mais la véritable source de revenus réside dans la manufacture et le commerce. Ses énormes flottes de pêche et de commerce lui donnent un grand pouvoir économique, grâce auquel il a réussi à devenir le principal importateur d'articles du Lannet et du Shivat vers le Vieux Continent. De plus, durant les trois dernières décennies, il est parvenu à conserver une part importante du marché de la mer Intérieure, l'arrachant au Gabriel, son principal concurrent.

Le Phaïon est la seule nation au monde à être dirigée par une corporation privée, la célèbre Association de Marchands d'Eien. Il y a des siècles, le prince du Phaïon forma cette société dans la seule intention de diriger le pays comme s'il s'agissait d'une grande entreprise, obtenant par son effort un succès considérable. Beaucoup pensent que ce système peut être dangereux à cause de la facilité à être corrompue, mais depuis tout le temps qu'elle fonctionne, l'Association de Marchands a toujours eu une attitude impeccable.

Bien que l'armée du Phaïon ne soit pas très nombreuse, ses membres passent par un entraînement intensif, et ce qu'il leur manque en quantité, ils le compensent par leur grande efficacité au combat. Le pays possède en plus plusieurs groupes d'opérations spéciales, dont les actions leur ont permis d'être très reconnues sur toute la Côte du Commerce.

Tout comme le Gabriel, la principauté du Phaïon s'est séparée de l'Empire très peu de temps après la mort de l'empereur Elias, et son principal objectif est de garder une indépendance totale vis-à-vis d'Abel. Elle traverse aussi un moment de forte tension avec le Dwânholf, son voisin du nord, qui est depuis des années une épine plantée dans le pied de l'Association de Marchands à cause de ses actes de piraterie. À présent, sans le contrôle de l'Empire, nombreuses sont les voix qui s'élèvent pour demander d'en finir une fois pour toutes avec leur vieil adversaire, en profitant de la situation chaotique dans laquelle il se trouve.

Culture et société

La société du Phaïon est réellement unique ; elle associe les coutumes de l'occident aux traditions ancestrales du Lannet et du Shivat. Le résultat est un mélange de styles inhabituel qui donne à la principauté une personnalité différente de celle de n'importe quel autre lieu. Bien que la population reste en majorité occidentale, un très fort pourcentage des phaïens est oriental. Par chance, malgré cette dualité, il n'existe pas de tension raciale dans le pays ; dans la pratique, c'est à peine si les gens font encore attention à l'ethnie. Les mariages mixtes, de plus en plus fréquents, ont gommé encore plus ces différences.

Un aspect qui attire grandement l'attention est la mentalité ouverte des habitants. La société est divisée entre le bas peuple et une bourgeoisie qui est dans la plupart des cas comparée à la noblesse. Malgré cela, les différences sociales n'arrivent pas aux niveaux exagérés du Lannet ou du voisin le Gabriel ; il s'agit plutôt d'une simple organisation par classe qui a pour objectif de rappeler à chacun la place qui lui correspond. La femme n'est pas subordonnée à l'homme dans la société, même s'il est vrai qu'elle tend habituellement à prendre une part peu active. Les gens ont également hérité du sens de l'honneur élevé des anciennes castes de samouraïs ; c'est un élément fondamental dans leur vie, mais à aucun moment ils ne permettent que cela ne les dirige entièrement. Ils parlent généralement aussi bien le latin que le yamato, mais le plus fréquent dans la vie quotidienne est d'utiliser l'ogashima, un jargon officieux qui emprunte des éléments aux deux langues.

Le Phaïon est une nation prospère qui jouit en ce moment d'une bonne économie ; c'est pour ça qu'il est facile de trouver du travail et que la quantité de pauvres et d'indigents est très faible. Il y a un grand nombre d'agriculteurs aussi bien que de pêcheurs (le pays possède d'ailleurs la plus grande flotte de pêche du monde), et le commerce avec les autres principautés est ce qui occupe la majeure partie de leur temps. Le Phaïon entretient des liens étroits avec le clan Takashi du Lannet ; aujourd'hui encore, bien des habitants se considèrent officiellement membres du clan et fréquentent souvent leurs frères de l'autre côté de la mer. Cela leur permet d'avoir une position favorable unique avec le Lannet qui bénéficie énormément aux deux pays.

La population est très disséminée ; quoique la majeure partie s'agglutine dans les grandes villes, surtout dans la capitale, il y a un grand nombre de personnes qui vivent dans des villages de l'intérieur ou dans des ports de pêche.

Les Phaïens ressentent une haine profonde envers le Dwänholf, qu'ils détestent à cause de sa piraterie. Généralement, ils engagent des troupes de mercenaires comme escorte pour protéger leurs navires, un travail très respecté et très estimé. Ils n'apprécient non plus guère les nobles du Gabriel, leurs concurrents commerciaux, qu'ils trouvent ostentatoires et prétentieux.

Affronter le surnaturel

De par son origine orientale, une grande partie des gens du Phaïon croient à l'existence de forces surnaturelles, bien que leur manque de contact avec elles, contrairement aux habitants des îles, ait fait qu'elles soient considérées comme de simples légendes. De plus, l'influence des doctrines de l'Empire et leur proximité avec le Moth et les sombres histoires qui en viennent ont énormément obscurci l'opinion de ses habitants.

Les seules compétences inhabituelles envers lesquelles ils sont permissifs sont la puissance intérieure du Ki, car de nombreux descendants des familles de samouraïs ont grandi en entendant les légendes des grands maîtres du passé. L'utilisation de techniques de combat ou de certaines disciplines spéciales peut donc être tolérée, du moment que cela semble être le fruit de l'habileté plus que de forces « magiques ». C'est-à-dire que l'on ne verrait pas d'un bon œil quelqu'un qui vole, mais celui qui pourrait trancher l'air et attaquer ses adversaires à distance susciterait bien plus d'admiration que de peur.

L'Inquisition est peu présente au Phaïon, mais elle est attentive à toute situation bizarre qui pourrait relever de sa juridiction.

La loterie et le Jeu

L'un des plus grands plaisirs des habitants du Phaïon est le jeu. Pour cette raison, ses villes abritent d'énormes casinos, des salles de paris et des stades pour les compétitions d'Éden. La principauté est également connue pour sa loterie, car s'il est vrai que ce n'est pas la seule nation au monde à en avoir une (c'est aussi le cas d'Abel et du Togarini), on n'atteint en aucun autre endroit de Gaïa des prix si élevés. Les gains hebdomadaires tournent généralement autour des 10 000 écus d'or, et ont même en certaines occasions été plus importants.

La loterie du Phaïon est sous le patronage de l'Association de Marchands ; les participants choisissent une combinaison de douze chiffres entre 1 et 99, reçoivent un billet et notent leur choix sur un livre de comptes. Les deux documents sont signés par le caissier, qui donne chaque jour les livres aux responsables de l'Association afin de s'assurer que tout fonctionne correctement. Les prix d'une valeur supérieure à 500 écus d'or doivent toujours être perçus dans la capitale, Markushias.

Le coût d'un billet au Phaïon est de 10 pièces d'argent, et les tirages sont effectués chaque semaine.

Histoire du Phaïon Eien Seimon

Parler de l'histoire du Phaïon, c'est parler des conflits ancestraux avec l'île de Varja. Vers mille deux cents avant le Christ, l'Empire de Kuon Teikoku, qui n'avait jusqu'alors presque pas eu de relations avec le Vieux Continent, attaqua les cités-états de la côte orientale. Ils nommèrent leur récente acquisition Eien Seimon, ou Porte Éternelle, la considérant comme une entrée vers l'ouest. Bientôt, les puissantes armées d'Amaterasu rencontrèrent une forte opposition de la part d'une confédération de villes qui n'avaient pas encore été soumises, commandées par une entité quasi divine appelée Markushias. Bien que la victoire ait été à la portée d'Amaterasu, un soulèvement militaire soudain dans les îles obligea l'Empereur Éternel à faire revenir la majeure partie de ses soldats. Ceux qui restèrent en arrière, à peine quelques milliers d'hommes ayant pour mission de conserver les territoires conquis, furent incapables de résister.

Après son triomphe, Markushias organisa quelques-unes des villes de la côte, formant ainsi la Confédération Phaïon, dont l'objectif n'était autre que de créer un front commun contre d'éventuelles menaces. Le Phaïon prouva son utilité à plusieurs reprises en repoussant les attaques de diverses tribus nomades et en détruisant de grands dragons. Quatre cents ans plus tard, lorsque l'Empire du Lannet tenta de réclamer les terres qu'Amaterasu avait obtenues par le passé, la Confédération parvint à arrêter l'invasion. De fait, les armées de Varja n'arrivèrent à prendre qu'une ville, même s'il est vrai qu'elles furent capables de la conserver durant les siècles à venir.

Après la disparition de Markushias, l'unité du Phaïon se brisa, et une série de conflits internes commença, ce qui ne fit que fragiliser le pouvoir des cités. L'arrivée du Messie réussit à arrêter cette lutte fratricide et l'archiduc Joachim Thurston, seigneur de l'un des métropoles les plus importantes du secteur, devint apôtre. Durant une brève période, les territoires du Phaïon et du Gabriel formèrent ensemble le neuvième Royaume des Cieux, obtenant un contrôle presque absolu sur l'économie de la mer Intérieure. Lorsque la Guerre de Dieu éclata, les cités de l'ouest qui appartenaient au Gabriel passèrent des accords avec les armées de Judas, tandis que la région du Phaïon était totalement dévastée par le pouvoir des forces de Rha.

Vers l'an 236, avant même que le Gabriel ne soit rattaché à la Couronne de l'Empire, Zhorne Giovanni prit contact avec le territoire et le réclama pour Abel en tant que principauté indépendante. L'annexion fut totalement pacifique, car les survivants avaient entendu parler de Giovanni et de la stabilité de l'Empire. C'est ainsi que s'ouvrit une courte période de reconstruction qui s'acheva deux ans plus tard seulement, quand le Lannet lança une soudaine attaque sur la principauté, écrasant ses défenses. Les troupes de l'Empire, absorbées à ce moment-là par d'autres conflits, furent incapables de répondre à l'agression, et



Illustration Salvador Espin

Levia Mei

pendant presque deux décennies le Phaïon fit partie du Lannet. Après trois tentatives ratées pour reconquérir la principauté, Abel réunit en 258 le gros de ses troupes qui, commandées par Zhorne en personne, reprirent le Phaïon.

Malgré tout, pendant les vingt années où la nation avait été sous le contrôle du Lannet, une grande quantité de colons orientaux provenant du clan Takashi s'étaient déjà déplacés depuis Varja jusqu'à Eien Seimon pour commencer là leur vie. À présent, incapables de rentrer, cette grande masse de gens se vit obligée de rester au Phaïon en tant que minorité. Durant les premières années, la relation entre les deux peuples fut très rigide mais, vu qu'ils devaient affronter ensemble toutes sortes de problèmes pour survivre, ils commencèrent peu à peu à s'unir. L'évènement qui permit finalement la complète intégration eut lieu en l'an 332, lorsqu'une soudaine attaque des rois pirates fut sur le point de détruire les grandes capitales de la côte. S'il n'y avait pas eu l'aide inestimable des colons orientaux, il est possible que toute la principauté se soit retrouvée réduite en cendres. Après un tel acte, le nom officiel du territoire devint Phaïon Eien Seimon, afin de symboliser l'unité qui allait désormais se maintenir.

Le pays tout juste refondé s'efforça de reconstruire, profitant de ses ressources naturelles pour créer de nouvelles villes et bourgs. Au fil du temps, il devint évident que la principauté avait la capacité de se transformer en une grande puissance économique, surtout en profitant de ses contacts avec les îles orientales afin d'être le principal importateur et exportateur de produits des mers de l'est. En l'an 622, le prince gouvernant Suoh William II prit l'une des décisions les plus surprenantes de son époque en fondant l'Association de Marchands d'Eien, une compagnie privée à laquelle il céda le contrôle du Phaïon. Malgré la défiance que cela éveilla au début chez bien des gens, l'Association prouva sa valeur, augmentant énormément le pouvoir et la splendeur de la principauté.

L'histoire moderne du pays passe par un récent conflit avec le Dwänholf. Accusant le gouvernement de la principauté voisine de promouvoir la piraterie qui ravageait ses côtes depuis des années, le Phaïon réussit à ce que le Haut Sénat impérial accepte une guerre contre les territoires du nord. L'association profita de la guerre pour envoyer plusieurs de ses groupes d'opérations spéciales capturer les rois pirates, parvenant ainsi à frapper un grand coup contre leurs ennemis traditionnels. À présent, avec l'effondrement de l'Empire, le Phaïon a saisi l'occasion de se séparer d'Abel et ses gouvernants se sont fixé comme objectif de devenir la nation la plus puissante de la Côte du Commerce, garantissant ainsi leur totale indépendance dans les années à venir.

Aspects géographiques notables

Le territoire du Phaïon est extrêmement varié ; il y est possible de trouver toutes sortes de paysages naturels. La majeure partie de ses frontières donne sur la mer Orientale ou la principauté du Moth, tandis qu'à l'ouest le fleuve Grevar sépare le pays du Gabriel.

Lac Akasta : le lac Akasta est situé dans la région nord de la principauté, entouré par la section méridionale du plateau de Somer et les plaines de Roh. Il est extrêmement chaotique, car son corps central se divise en dizaines d'affluents qui constituent à leur tour un grand nombre de lacs mineurs. Akasta était entouré de plusieurs villages pêcheurs, qui profitent de ses belles vues pour recevoir de nombreux visiteurs. Il y a dans sa partie sud un grand complexe récréatif consacré à l'organisation de jeux et d'excursions en barque. Le lac possède une grande quantité de petits îlots couverts de denses bosquets, qui sont considérés comme dangereux à cause de la faune sauvage qui les peuple. L'un de ces îlots cache un nœud de magie d'un pouvoir considérable, inutilisé depuis des siècles.

Côte orientale : sans aucun doute la région la plus riche de la principauté, la côte orientale du Phaïon se caractérise par ses nombreuses zones de pêche et son climat agréable. La plupart des plus grandes cités portuaires sont situées ici et subissent de temps à autres de terribles attaques des pirates et des corsaires.

Marais Akquo : situé près de la frontière avec le Moth, le gens le considèrent comme un endroit extrêmement dangereux, pas tant à cause des animaux qui le peuplent que des énormes surfaces de sables mouvants réparties dans toute la zone. Occulté dans l'un de ses recoins les plus sombres se trouve un petit village de grendels qui vivent là, cachés depuis des siècles et remplissant la mission dont on chargea autrefois leurs prédécesseurs : protéger l'une des grandes armes technomagiques de Judas qui tomba dans le marécage et y resta partiellement submergée.

Péninsule de la Cruche : au sud du Phaïon se trouve ce qui est peut-être sa région la plus prospère, la péninsule de Keitan, connue sous le nom populaire de péninsule de la Cruche. Elle est entourée par une petite chaîne de montagnes qui rend particulièrement difficile l'accès à la mer, cependant ses terres centrales possèdent une fertilité seulement comparable à la prairie Éternelle d'Abel. C'est une riche terre de culture, où il y a de nombreuses grandes propriétés avec quelques bosquets.

Forêt Matsu : située près de la côte, la forêt Matsu ou forêt des Pins est un grand bois qui fournit de la matière première et du gibier à la ville de Markushias. Beaucoup pensent que nombre des kamis qui voyagèrent il y a des milliers d'années aux côtés de l'empereur Amaterasu pour prendre le continent reposent désormais ici. Bien que rien ne semble confirmer cette vieille légende, elle est en grande partie vraie, car aussi bien des kitsunes que des esprits mineurs des bois rôdent au centre de la forêt, protégeant une petite clairière pleine de pierres qui sert de lieu de repos aux véritables kamis, qui furent incapables d'atteindre le Ten Gati. Les gardiens voient avec inquiétude comment la coupe des arbres s'approche de plus en plus des secteurs sacrés et craignent que, si cela continue ainsi, elle puisse même déranger le sommeil de leurs seigneurs ancestraux.

Plaines de Roh : la région centre-est de la principauté est constituée par les immenses plaines de Roh, de grandes étendues couvertes de mares, idéales pour la culture du riz. Certains agriculteurs affirment avoir vu des kappas ou des kelpies dans plusieurs d'entre elles, qui entraînent les gens à l'intérieur des eaux et les y noient. Les attaques de meutes de féroces rakshas sont également fréquentes : il s'agit d'une sorte de monstrueux mâtins noirs avec des yeux sur tout le corps. Ces créatures sont des animaux qui furent modifiés de manière surnaturelle par Judas dans le but de les utiliser comme bêtes de combat durant la Guerre de Dieu. Il semblerait que certains d'entre eux aient été abandonnés dans les plaines et se soient débrouillés pour survivre pendant tout ce temps. On les croyait éteints, mais il y a moins d'une décennie ils réapparurent, devenant un cauchemar pour les fermes de la région.

Lieux intéressants

Le Phaïon Eien Seimon est plein des endroits les plus étonnants, des villes de taille très variable aux bâtiments et ruines des temps passés.

Porte d'Orient
(Bâtiment, sans habitants)

La Porte d'Orient est l'une des constructions les plus anciennes de la principauté. Son origine remonte à près de deux mille ans, au moment où les troupes de l'Empereur Éternel envahirent la côte. En théorie, la Porte fut bâtie par deux des kamis les plus puissants, à qui Amaterasu en personne avait ordonné de créer un point d'union entre les îles orientales et le continent. L'endroit naquit avec l'objectif d'être un portail surnaturel qui serait relié à la Porte d'Occident au Lannet, à laquelle elle fait face.

Actuellement, elle se compose de deux gigantesques colonnes de cent mètres de haut, rattachées dans leur partie supérieure par une grande dalle de métal et des dizaines de chaînes scellées. Il ne semble pas qu'elle possède une quelconque fonction magique, mais c'est un site populaire que de nombreux voyageurs visitent. Une vieille légende circule chez les amoureux qui affirme que, si un couple qui doit se séparer se déclare son amour sous l'arc de la porte, il n'y a aucun doute qu'ils se retrouveront.



La Porte d'Orient

Illustration Luis NCT

Markushias
(Métropole, 540 000 habitants)

Bien que sa réputation soit parfois éclipsée par le monstrueux port de Hong Kua, Markushias est la plus grande ville du Phaïon, ainsi que sa capitale. Elle se trouve au milieu de la péninsule du Keitan, entourée de terres cultivées prospères qui apportent à la métropole une splendide et puissante économie. C'est non seulement le centre névralgique du commerce dans la principauté, tirant profit de sa proximité avec la cité de libre commerce de Deimos, mais elle fabrique en plus toutes sortes de produits qui partent à Hong Kua pour être ensuite vendues aux îles orientales.

Pour les gens qui ne sont pas habitués à la société du Phaïon, visiter Markushias est un spectacle fascinant. La ville est une symbiose parfaite entre les architectures occidentale et orientale, où les pagodes et les hôtels particuliers se mélangent avec des maisons dotées de jardins évocateurs et de petits lacs artificiels. Le bois est le matériau par excellence pour la grande majorité des logements, mais il y a de même une grande variété de bâtiments en pierre. Le plus beau quartier est le chemin des Amandiers, une grande rue pleine d'arbres qui veut imiter l'allée de l'Éternité de la lointaine Tsukikage. En été, lorsque les amandiers fleurissent et que leurs pétales se détachent, c'est une vision vraiment émouvante. En plus des grands palais, c'est à Markushias que se trouve le palais de Sukey, le siège central de l'Association de Marchands d'Eien où se réunissent les meisters. Néanmoins, tous ces lieux pâlissent face à la majesté de l'énorme stade d'Éden de la cité, le deuxième de Gaïa par la taille et l'importance, juste après celui d'Archange.

Officiellement, le seigneur de la ville est l'archiduc Aldan William III, qui gouverne avec le soutien d'un conseil de marchands.

Connue seulement de ceux qui fréquentent les milieux mystiques, Markushias possède le plus grand établissement d'objets surnaturels de Soleil Noir : le magasin d'antiquités de Roxxon.

La Huitieme Guilde

La Huitième Guilde n'est autre qu'une grande organisation de voleurs orientaux qui perçoit une dîme auprès des marchands en échange du respect de leurs commerces et du contrôle sur les nouveaux venus. Tout bandit volant quelque chose pour essayer plus tard de le vendre verra ses os brisés dans une ruelle quelconque (s'il a la chance de pouvoir le raconter). Le chef de la Guilde est depuis des siècles un mystérieux personnage nommé Kirie. Toutes sortes de légendes circulent à son sujet, toutes plus inquiétantes les unes que les autres. Bien des gens de mauvaise vie croient qu'il s'agit d'un immortel au courant de tous les secrets du royaume. La réputation de cette figure énigmatique est si notoire que la seule mention de son nom fait trembler les riches marchands locaux. Pourtant, Kirie n'existe pas réellement, car il n'est qu'un personnage inventé par les membres de la Huitième Guilde qui alimentent sa légende de ragots et de rumeurs. À l'occasion, une grande gueule qui doute de son existence disparaît sans laisser de traces, renforçant la réputation de Kirie.

Mifune
(Ville, 22 000 habitants)

La réputation de Mifune a traversé le monde entier, et nombreux sont les voyageurs qui réalisent d'énormes traversées pour pouvoir visiter ce lieu insolite. Cela est dû au fait que toute la ville est entièrement consacrée au jeu ; pratiquement chacune de ses rues possède une salle de paris ou un accès à l'un des grands casinos. C'est également ici que se trouve l'enceinte de course la plus importante de Gaïa, où se tiennent les compétitions auxquelles participent les meilleurs pur-sang du monde.

Bien que la cité offre grand luxe et opulence pour attirer les joueurs, nombreux sont ceux qui paient un terrible prix en se retrouvant dans l'obligation de travailler des années durant dans les casinos afin de payer leurs dettes.

Hong Kua
(Métropole, 330 000 habitants)

Il n'y a guère de villes dans le monde entier qui soient aussi connues que Hong Kua, le port légendaire servant de point d'union avec les îles orientales. Ce formidable centre commercial est l'un des plus grands marchés de Gaïa et certains ont même été jusqu'à y voir l'équivalent d'une cité de libre commerce contrôlée par le gouvernement d'une principauté. Si quelqu'un ne peut trouver ce qu'il cherche à Hong Kua, il est peu probable qu'il l'obtienne ailleurs.

L'origine de la cité est antérieure à la Guerre de Dieu, mais elle fut complètement remodelée en l'an 238 par ordre du shogun du Lannet lorsque ses armées prirent la principauté. Depuis lors, Hong Kua a survécu à toutes sortes d'ennuis, des incendies monumentaux aux attaques des rois pirates. Elle commença à être connue au Shivat à cause du trafic de marchandise en provenance du continent et, émerveillés par ses histoires, de nombreux shivatiens se mirent à y voyager, formant une immense communauté au sein de la ville.

Visuellement, Hong Kua est un mélange de styles shivatiens et lannetiens, avec des constructions antérieures à l'Empire même. Elle est divisée en quatre grands secteurs, connus sous le nom de districts. Ce sont celui de Sheng, principalement peuplé par la société shivatienne, celui de Haruhi ou quartier central, celui des lumières et celui du quai. Une coutume locale veut que l'on décore tout avec des drapeaux, et des centaines d'entre eux ondoient en haut de la plupart de ses murailles et bâtiments, donnant perpétuellement un air de fête. La ville arbore des tours élevées tout au long de la côte, qui servent à la fois de phares et de postes de surveillance.

Bien que la plupart des rues ne soient pas goudronnées, l'Association de Marchands a engagé de nombreux ingénieurs impériaux pour construire un système d'égouts. Actuellement, les constructions sont dans une phase très avancée dans les quartiers les plus riches, mais il y a eu des complications après que les travailleurs ont trouvé des restes de ce qui semble être de vieilles ruines sous les fondations de la ville. Pour le moment, d'étranges évènements ont eu lieu, et deux travailleurs ont même disparu en de curieuses circonstances. Les membres de Samael de la cité ne savent pas ce qui se passe, mais il y a quelque chose dans l'atmosphère qui les rend nerveux. Hitomi Yamaoka (Ombre Nv 6, ♀ Daimah), l'archonte de Hong Kua, projette de préparer un groupe pour enquêter sur ce dont il peut s'agir.

La ville est gouvernée par le meister Akio Takeshi, qui voyage continuellement à Markushias afin de présider aux décisions les plus importantes de l'Association de Marchands.

Bourg de Zabil
(Bourg, 4 500 habitants)

Bien que n'étant rien de plus qu'un gros bourg prospère, Zabil est un endroit connu dans la principauté à cause des curieuses coutumes de ses habitants, qui sont fascinés par la participation à toutes sortes de compétitions étranges. Le village a des dizaines de traditions inhabituelles qui poussent ses habitants à effectuer toute épreuve saugrenue, que ce soit durant des festivités ou pour leur propre diversion. De plus, tous les ans a lieu un tirage au sort secret grâce auquel n'importe qui, même les étrangers qui passaient simplement par là, peut gagner un prix sans le savoir. La personne choisie devient le « maire d'un jour » et, dès la première heure de la matinée jusqu'à ce que le soleil se lève à nouveau, il est le seigneur absolu de Zabil, et peut donner à ses habitants tout ordre n'allant pas à l'encontre de la loi.

Zabil est situé près de grandes sources d'eau minérale qui ont une curieuse faculté : quiconque en boira augmentera sa chance pour quelques jours. Naturellement, ce n'est qu'un mythe auquel personne ne donne beaucoup de crédit, mais les pouvoirs de l'eau sont réels. Curieusement, ces fontaines sont à l'origine des paris bizarres des gens de Zabil et du fait que, aussi extravagants que puissent être leurs défis, il n'y généralement aucun blessé grave.

Malgré sa petite taille, Zabil possède l'une des meilleures équipes d'Éden du monde entier, et trois de ses joueurs font partie de la sélection du Phaïon.

Chateau Takeda
(Forteresse, 18 000 habitants)

Takeda est la plus grosse des cités-forteresses appartenant au quatrième seigneur de la guerre. Ce grand bastion est construit suivant le style oriental, mais ses murailles et la répartition de ses bâtiments furent conçues en adoptants d'étranges règles au caractère surnaturel. La forteresse dispose par conséquent de grandes protections magiques et est protégée contre les transports et les espions mystiques. Takeda se compose de huit grands édifices entourant son corps central, tous décorés de bleu et couverts de gravures dorées.

Les habitants de Takeda sont des guerriers au service de l'Ombre de l'Empereur, parmi lesquels on compte la plus importante force d'élite du quatrième seigneur de la guerre : les Seigneurs du Vide. C'est là qu'ils s'entraînent chaque jour et reçoivent les jeunes gens qui souhaitent faire partie de leurs rangs. Contrairement à d'autres possessions de l'Ombre, ses habitants ne vivent pas enfermés, mais réalisent depuis plus d'un siècle des tâches pour l'Alliance des Marchands d'Eien et reçoivent une foule de visiteurs. Il existe en ce moment une grande méfiance envers la forteresse car, après la récente indépendance du Phaïon, peu se réjouissent à l'idée d'avoir une force militaire d'une telle taille au cœur de la principauté.

Le seigneur de la forteresse est l'Arbitre Eligor (Guerrier acrobate Nv 8, ♂), le seul des Arbitres à se trouver sous la bannière de l'Ombre de l'Empereur. Eligor est un individu réellement mystérieux qui a l'habitude de disparaître durant de longues périodes sans donner aucune explication (au désespoir de ses commandants). Certains pensent qu'il possède une identité secrète qu'il utilise afin d'agir dans la principauté sans être reconnu.

Port Meidel
(Ville, 12 000 habitants)

Meidel est le deuxième plus grand port du Phaïon, même s'il n'est rien en comparaison avec Hong Kua. Il y a environ cinq ans, la ville fut attaquée par l'action conjointe de trois grands rois pirates. Presque la moitié de Meidel fut brûlée, et beaucoup moururent ou furent capturés par les pirates. En réponse à ces actes, le Phaïon déclara la guerre à la principauté du Dwänholf. Meidel se trouve en ce moment en plein processus de reconstruction, ce dont se charge le meister Osric Himura.

Compagnie Akaryu

Il s'agit de l'une des compagnies de mercenaires les mieux considérées du Phaïon. Fondée en 911 par Hoshitaka Meizo, un rônin du Lannet qui avait travaillé avec quelques caravanes, elle gagna rapidement une grande renommée à cause de l'habileté de ses membres. Cela était dû à l'entraînement extrême auquel Meizo soumettait ses compagnons, à qui il enseignait les secrets du Ki.

Au fur et à mesure que les années passèrent, Akaryu commença à se diviser en cinq bataillons commandés par les disciples les plus remarquables de Meizo, et de nombreux rônins du Lannet traversèrent la mer dans l'intention de s'unir à eux et de donner un sens à leur existence. Actuellement, la compagnie jouit d'un statut enviable dans la principauté, avec plus d'un demi-millier d'adhérents. On peut trouver dans toutes les villes du Phaïon une de ses casernes, facilement reconnaissables à l'emblème du dragon-serpent rouge. Ils travaillent habituellement pour l'Association de Marchands d'Eien, mais ils peuvent être engagés comme mercenaires de prestige par quiconque pouvant payer leurs tarifs. La compagnie a un code d'honneur strict qui leur interdit de tuer un ennemi sans défense, une femme ou un enfant, de même que d'abandonner une mission à laquelle ils se sont engagés.

De nos jours, tous ses membres n'ont pas des connaissances du Ki, mais ceux de haut rang connaissent différentes techniques qu'ils appellent la Voie de Meizo.



Les rues embrumées d'Eldiah

Eldiah
(Ville fantôme, sans habitants)

Eldiah était une petite ville située dans une profonde vallée près du plateau de Somer. Contrairement à d'autres cités du Phaïon, elle n'est pas si influencée par l'architecture orientale, et la plupart de ses maisons ont une apparence bien plus traditionaliste. Il y a onze ans, un groupe de cinq puissants conjurateurs se réunirent à Eldiah dans le but de ramener dans le monde l'un des dieux oubliés. Chacun d'entre eux tenait un rôle important dans la communauté, et ils usèrent de leur influence afin de préparer la ville comme le plus grand cercle de convocation jamais créé. Mais les choses ne se passèrent pas exactement comme ils s'y attendaient et, au moment le plus crucial du rituel, leurs plans furent bouleversés lorsque quelqu'un vola un des éléments clé du processus, un talisman qui se brisa en quatre morceaux. Tout se retrouva plongé dans la pénombre, et en un seul instant la population tout entière disparut. Cependant, quelque chose de sombre et de pervers resta en arrière, comme si, d'une certaine façon, toute la ville avait pris vie et respirait le mal.

La cité est vide à présent, couvert d'un brouillard perpétuel qui ne se dissipe jamais. La frontière entre le monde et la Veille est très fragile, et les gens qui se retrouvent à Eldiah se déplacent entre les différentes réalités avec une très grande facilité, bien que la plupart du temps ils ne soient même pas conscients de ce qu'ils font. Il y a là des ombres et des monstruosités de toutes sortes qui se traînent en silence dans les rues et les bâtiments. Seuls les cinq sorciers qui entamèrent le rituel ont gardé leurs consciences intactes, attrapées à l'intérieur tandis qu'ils se cachent des rôdeurs permanents. Tous espèrent que la pièce qui leur fut volée reviendra à cet endroit afin de compléter ce qu'ils ont commencé ; ils savent que, tôt ou tard, la sombre ville réussira à l'attirer ici.

Autres agglomérations : *Busselton, Borris, Moriya.*

Scénarios

Un pays tel que le Phaïon, connu pour son besoin continuel de mercenaires, permet sans aucun doute de fourrer les personnages dans toutes sortes de problèmes ou d'emplois. Il faut ajouter à cela la grande quantité de mystères surnaturels qui inondent la principauté ; peut-être dérangeront-ils sans s'en rendre compte l'un des kamis dormants de la forêt Matsu, ou auront-ils même la malchance de passer par la sombre Eldiah.

La libération : Hans Crandelt (Guerrier Nv 5, ♂) est l'un des rois pirates qui furent capturés par les agents du Phaïon au cours de la guerre contre le Dwänholf il y a cinq ans. Il est depuis lors enfermé dans la prison de haute sécurité de Markushias, mais il n'a pas encore été exécuté à cause d'une rumeur qui affirme que, durant ses aventures, il a amassé un grand trésor. Cela a éveillé l'intérêt de certains membres de l'Association de Marchands, qui comptent s'emparer de l'argent. Seren Lockley (Assassin Nv 5, ♀), la compagne de Hans, est à la recherche d'un groupe de mercenaires pour l'aider à le libérer, car elle sent que l'existence de son bien-aimé touche à sa fin. Seren soutient qu'elle ne peut pas compter sur son propre équipage, car ce sont des hors-la-loi très connus. Elle jurera que ceux qui l'appuient auront pour récompense une part importante du butin de Hans. Comme si le sauvetage en soi n'était pas déjà assez problématique, l'histoire se complique encore car Seren est dominée par un ancien esprit qui compte découvrir le trésor désiré pour une raison bien différente : parmi les objets que le roi pirate a obtenus se trouve un artefact capable de lui donner un corps matériel.

Illustration Luis NCT

Un lâche chanceux : Goro Walter (Voleur Nv 2, ♂), un voleur à la tire de Hong Kua ayant beaucoup d'ennemis, a vécu la journée la plus heureuse de sa vie ; il y a quelques heures à peine, il a gagné le gros lot à la loterie. Pourtant, ce qui pour un autre serait une joie immense n'est pour lui rien d'autre qu'une accumulation de préoccupations. Apparemment, tous ceux qui le connaissent savent qu'il a gagné le prix, car Goro avait l'habitude de toujours jouer les mêmes chiffres. Comme c'est un homme qui s'est fait bien des adversaires à cause de son manque de tact, il est logique de penser que bien peu veulent le voir riche.

Pour cette raison, alors que les personnages marchent dans une rue étroite de Hong Kua, ils découvriront un groupe de gros bras en train de le battre à mort. Si pour une raison quelconque ils décidaient de l'aider, Garo verra en eux ses sauveurs et, après leur avoir expliqué sa situation, leur fera une proposition intéressante : s'ils le protègent jusqu'à son arrivée à la capitale, il leur donnera la moitié du lot. Mais Goro n'a pas raconté toute la vérité. Le véritable motif pour lequel il est si terrifié n'est pas seulement ses ennemis dans la cité portuaire. La Huitième Guilde de Markushias a juré il y a des années d'en finir avec lui, et le pauvre voleur craint que, en arrivant dans la capitale, ses problèmes ne fassent que se multiplier.

Mariage dangereux : Nekane Watanabe (Convocatrice Nv 2, ♀), fille d'une riche famille du Phaïon qui possède de petits chantiers navals, a passé plusieurs années à étudier dans les universités de l'Ilmora où elle fut recrutée par l'Ordre de Magus. Après être restée longtemps à l'étranger, elle revient enfin chez elle au Phaïon, où ses parents lui ont préparé une surprise inattendue. Lorsque la jeune fille avait quitté la principauté, elle avait un fiancé et, durant son absence, la famille de Nekane a fait tous les préparatifs pour que les jeunes gens se marient. Le désir des parents serait de voir leur petite tenir la promesse faite avant qu'elle ne parte et hériter de l'entreprise familiale. Le problème, c'est que Nekane n'a pas la moindre intention de se marier. Depuis qu'elle est partie étudier en Ilmora, bien des choses lui sont arrivées, et l'une d'elles est qu'elle est de nouveau tombée amoureuse... mais d'un collègue de l'Ordre. Elle avait prévu de rentrer chez elle seulement pour dire à ses parents qu'elle est enceinte (cela se voit à peine) et pour dire au revoir, car elle a l'intention de retourner en Ilmora poursuivre en secret ses études surnaturelles. Malheureusement, voyant la joie de ses géniteurs et tous les préparatifs qu'ils ont organisés, elle n'ose pas le leur dire, tout spécialement après que ceux-ci lui ont avoué que les arsenaux familiaux sont en faillite et qu'ils comptent sur elle et sur le mariage (son ancien fiancé est très riche) pour redresser leur économie. À présent, elle ne sait pas quoi faire, car elle ne veut pas se marier, mais elle n'aimerait pas non plus être la responsable de la ruine de sa famille.

C'est pour cela qu'elle a imaginé un plan ingénieux : elle se mariera avec son ex-future mari et, au moment même où elle dira oui, elle s'arrangera pour qu'un groupe de « ravisseurs » engagés par elle-même fasse irruption au milieu de la cérémonie et l'emmène loin d'ici (sans bien sûr faire de mal aux assistants). Comme touche finale, elle s'assurera qu'un monstre surnaturel fasse peur aux invités, pour qu'ainsi personne n'ait l'idée de les suivre.

Les personnages pourraient être les ravisseurs fictifs, que ce soit après une rencontre due au hasard ou parce qu'ils ont des contacts avec l'Ordre de Magus et veulent rendre service à leur collègue. Une autre possibilité intéressante pourrait être justement le contraire : ils pourraient être des amis du fiancé ou des mercenaires engagés par ce dernier afin de récupérer Nekane, car les sentiments du jeune homme envers elle sont authentiques.

Archétypes génériques du Phaïon

Voici quelques fiches génériques de plusieurs des habitants les plus caractéristiques du Phaïon. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

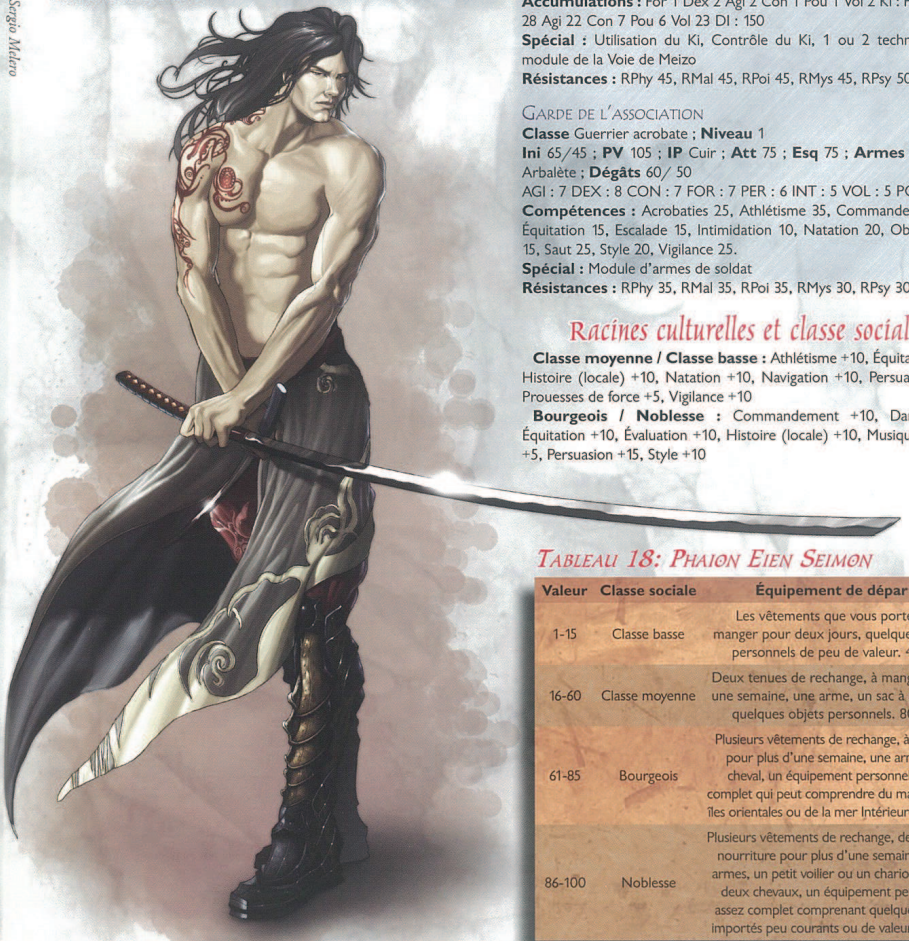


Illustration Sergio Mdero

Kentaro, capitaine de la compagnie Akaryu

Bourgeois

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 45 ; **PV** 75 ; **IP** Non ; **Att** 20 ; **Esq** 30 ; **Armes** Poignard ; **Dégâts** 30
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 7 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Équitation 20, Évaluation 70, Intimidation 15, Natation 10, Observation 25, Persuasion 75, Science 35, Style 35, Vigilance 55.
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 35, RPsy 35.

Capitaine d'Akaryu

Classe Virtuose martial ; **Niveau** 3
Ini 70/50 ; **PV** 110 ; **IP** Cuir ; **Att** 115 ; **Esq** 115 ; **Armes** Katana ; **Dégâts** 70
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 8 POU : 6
Compétences : Acrobaties 15, Athlétisme 15, Commandement 15, Équitation 15, Escalade 15, Impassibilité 20, Intimidation 30, Natation 15, Observation 15, Prouesses de force 15, Résistance à la douleur 30, Saut 15, Style 30, Vigilance 25.
Accumulations : For 1 Dex 2 Agi 2 Con 1 Pou 1 Vol 2 Ki : For 7 Dex 28 Agi 22 Con 7 Pou 6 Vol 23 DI : 150
Spécial : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, 1 ou 2 techniques du module de la Voie de Meizo
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 50.

Garde de l'association

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 1
Ini 65/45 ; **PV** 105 ; **IP** Cuir ; **Att** 75 ; **Esq** 75 ; **Armes** Katana / Arbalète ; **Dégâts** 60/ 50
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 25, Athlétisme 35, Commandement 20, Équitation 15, Escalade 15, Intimidation 10, Natation 20, Observation 15, Saut 25, Style 20, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Athlétisme +10, Équitation +10, Histoire (locale) +10, Natation +10, Navigation +10, Persuasion +15, Prouesses de force +5, Vigilance +10

Bourgeois / Noblesse : Commandement +10, Danse +10, Équitation +10, Évaluation +10, Histoire (locale) +10, Musique ou Art +5, Persuasion +15, Style +10

Tableau 18: Phaïon Eien Seimon

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-15	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour deux jours, quelques objets personnels de peu de valeur. 4 PC.
16-60	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, un sac à dos avec quelques objets personnels. 80 PA.
61-85	Bourgeois	Plusieurs vêtements de rechange, à manger pour plus d'une semaine, une arme, un cheval, un équipement personnel assez complet qui peut comprendre du matériel des îles orientales ou de la mer Intérieure. 60 PO.
86-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, deux armes, un petit voilier ou un chariot tiré par deux chevaux, un équipement personnel assez complet comprenant quelques objets importés peu courants ou de valeur. 60 PO.

LES ÉTATS ÉPISCOPAUX

La puissante théocratie qui dirige l'Argos et le Domaine leur a fait gagner le nom d'États Épiscopaux. Les deux principautés sont fortement liées à l'Église chrétienne qui exerce sur eux un contrôle quasi absolu. Leurs habitants sont des personnes aux croyances religieuses profondes pour qui la foi et la dévotion sont les pierres angulaires de l'existence. Géographiquement, ils sont situés dans la région sud-ouest du Vieux Continent, sur le littoral inférieur qui les sépare de l'océan Calistis. Avec un climat difficile, se sont des terres ayant peu de ressources naturelles, à part une bonne végétation et de vastes champs cultivés.

L'histoire des deux principautés est intrinsèquement liée à l'apparition du Messie, car c'est là qu'il se montra pour la première fois et commença à répandre sa parole. De plus, durant l'ère des Royaumes Saints, tous deux faisaient partie du même royaume, qui devint le plus grand centre de pouvoir de l'Église à cette époque.

Aucun d'entre eux ne s'est officiellement séparé de l'Empire, mais ils n'ont pas non plus reconnu l'impératrice comme successeur légitime ni ne s'opposent à l'Alliance Azur. Ils ont actuellement élu un nouvel archevêque suprême, pouvoir qui n'incombait traditionnellement qu'au Sacro-saint Empereur, et ils ont retiré leur présence du Haut Sénat suite au récent édit impérial par lequel Elisabeth proclame la liberté religieuse.

En ce moment, personne ne peut dire ce qu'il adviendra des États Épiscopaux : s'uniront-ils de nouveau à l'Empire, appuieront-ils l'Alliance Azur où deviendront-ils une troisième force indépendante ?

LE DOMAINE

Capitale : Albidion.
Population : 950 000 env.
Ethnies principales : vildian (51%), asher (39%), daevar (9%).
Type de gouvernement : théocratie.
Langues : latin.
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 4.
Dénomination : Dominiens.
Drapeau : blanc avec une croix dorée.
Noms masculins : Aaron, Allon, Carpus, Chenaniah, Damaris, Drusilla, Gemariah, Hezekiah, Ichabod, Jacob, Jeremiel, Lemuel, Nereus, Nimrod, Raphael, Samuel, Uriel.
Noms féminins : Abiah, Abilene, Adah, Eunice, Hephzibah, Huldah, Jael, Jedidah, Jemima, Julia, Leah, Martha, Moriah, Noa, Persis, Sapphira, Selah, Zibiah.
Noms de famille : Abijah, Bartholomew, Bartimeus, Benjamin, Cone, Daniels, Davids, Heber, Jones, Jorden, Judd, Levy, Mary, Miriam, Thomas, Zachariah.

Le Domaine est le cœur de l'Église, la principauté qui depuis des années est la colonne vertébrale de la religion chrétienne. Bien que le Siège Sacré et le Domaine soient en théorie des institutions distinctes (le premier terme fait référence au cœur de l'Église et le second à la principauté en tant que nation), les gens en parlent souvent comme s'ils étaient équivalents, ce qui est vrai dans la pratique.

Même s'il ne se composait à l'origine que de la grande île de Narsès, au fil des siècles il a lentement élargi ses frontières jusqu'à absorber Tarvos et une partie considérable du littoral du Vieux Continent. De par la distance qui les sépare, ces territoires sont très différents l'un de l'autre, tant par leur climat que par leur géographie accidentée.

Le Domaine est constitué de quelques villes indépendantes de petite taille, toutes éclipsées par leur monumentale capitale, la cité sacrée d'Albidion. Le commerce est faible dans la principauté et, étant donné son niveau industriel précaire ainsi que ses ressources naturelles limitées, il est incapable de ravitailler par soi-même sa population. Malgré cela, c'est une grande puissance économique grâce aux dons et aux dîmes qui arrivent de presque tous les recoins de Gaïa.

Le gouvernement de la principauté est une théocratie, car l'archevêque détient aussi un titre équivalent à celui de prince et à un pouvoir absolu sur ses terres. Au lieu d'une noblesse, ce sont les cardinaux et les prêtres qui contrôlent les différentes régions du pays. Son armée, la Garde Ecclésiastique, est une force purement représentative qui se consacre principalement à garantir l'ordre dans les villes et à soutenir l'Inquisition. Même comme ça, le Domaine peut utiliser la dévotion de milliers de gens pour défendre la Terre Sainte, et compte également sur le soutien absolu de l'Argos, que beaucoup considèrent comme le bras armé de l'Église.

La situation actuelle de l'Empire et le schisme religieux ont provoqué un soudain éloignement entre le Domaine et Abel. La nomination d'Eljared, qui ne visita finalement jamais la principauté, comme archevêque, suscita un énorme rejet de la part des cardinaux. Refusant de reconnaître l'autorité d'Elisabeth en tant que seigneur de l'Église, le conseil a nommé comme archevêque suprême un prêtre appelé Magnus. Le nouveau seigneur du Domaine n'est au pouvoir que depuis quelques mois et personne n'est vraiment certain de quelle sera sa politique mais, jusqu'à présent, il semble qu'il ait une opinion assez radicale envers ceux qui s'écartent de la foi chrétienne.

Culture et société

Ainsi que l'on peut s'y attendre, la religion est la première préoccupation des habitants de la principauté. Bien qu'il serait impropre de les appeler fanatiques, il est certain que ce sont généralement de fervents croyants. La quasi-totalité de leur culture est basée sur les enseignements et les traditions chrétiennes, car les gens trouvent dans l'Église ce qui donne un sens à leur vie. Ils ont pour habitude de visiter chaque jour leur paroisse locale, et constituent leurs communautés et groupes en fonction de la congrégation qu'ils fréquentent.

La structure sociale se compose des trois états traditionnels mais, s'il y a bien une noblesse comme dans d'autres principautés, celle-ci a un pouvoir symbolique ; l'authentique pouvoir réside uniquement chez les autorités religieuses. Un quart de ses habitants sont des ecclésiastiques ou ont un lien quelconque avec l'Église. Ceux qui souhaitent devenir prêtres ont droit à une éducation gratuite et de nombreux parents envoient leurs enfants dans des monastères afin qu'ils s'instruisent.

Habitués à recevoir continuellement la visite de pèlerins (parmi lesquels on compte de nombreux séminaristes d'autres principautés qui voyagent jusqu'ici pour suivre leurs études) désireux de connaître la ville sainte, les habitants du Domaine sont très amicaux et sociables. Ils portent secours à tous ceux qui en ont besoin et ont une porte ouverte pour les sans-abri. Malgré cela, ils sont complètement inflexibles vis-à-vis de personnes se déclarant athées ou se comportant de manière irrespectueuse envers la foi ou l'Église. Le blasphème est un crime sérieux qui peut être puni par la torture, les travaux forcés ou, dans les cas les plus extrêmes, le bûcher.

Affronter le surnaturel

Il n'y a probablement aucun autre lieu sur Gaïa à part le Domaine où existe une intransigeance aussi grande envers le surnaturel. Adeptes dévots des principes chrétiens, toute démonstration de capacités inexplicables, même à une échelle minuscule, est automatiquement considérée comme de la sorcellerie ou du satanisme. L'intolérance envers de telles forces est si grande chez les habitants de la principauté que, très souvent, des erreurs et des coïncidences peuvent être confondues avec des pouvoirs surnaturels.

Les individus montrant de telles capacités sont non seulement traités avec haine et rejet, mais en plus les gens les considéreront comme des monstres ou des démons. Quiconque ayant été témoin d'un évènement

inexplicable en informe presque toujours immédiatement l'Église, prévenant de l'existence possible de sorciers ou de démons dans la région. S'il s'agit d'une communauté nombreuse, il est même probable qu'ils tentent de soumettre et d'enfermer les suspects, en attendant l'arrivée des autorités compétentes.

En tant que berceau de l'Inquisition, le pouvoir et l'interventionnisme de l'organisation est sans égal dans la principauté, et ses membres peuvent agir très rapidement, n'importe où à l'intérieur de ses frontières. Suite à un avis, il est possible qu'un inquisiteur apparaisse là où on le demande dans un laps de temps ne dépassant pas quatre ou cinq heures.

Histoire du Domaine

La véritable histoire du Domaine commença sur l'île de Narsès à l'instant même où le Messie fit acte de présence dans le monde. Accompagné par Pietro Giovanni, il voyagea à travers toutes les villes, portant avec lui sa parole et changeant le cœur des gens. Narsès allait ainsi devenir la première nation unifiée sous les dogmes chrétiens, tout comme elle serait la première à s'unir au Royaume des Cieux.

Après sa mort, beaucoup allèrent jusqu'à l'île afin de connaître la terre natale du Messie, fondant le Royaume Saint de Domine, qui fut considéré comme le plus sacré des endroits sur Gaïa. Par conséquent, la Guerre de Dieu fut ici particulièrement rude, car Rah mit un point d'honneur à éradiquer le symbole qu'il représentait. À la fin du conflit, il ne restait pas un seul être vivant sur toute l'île.

Aux environs de l'an 235, alors que Zhorne se trouvait en train de consolider le Sacro-saint Empire, un groupe de prêtres se déplaça jusqu'à cette étendue désolée pour tenter de reconstruire la cité sacrée d'Albidion. Bientôt, la nouvelle de leur travail se répandit et des milliers de personnes venues des quatre coins du globe se dirigèrent vers là-bas pour les aider. Ainsi, ce qui avait commencé par n'être qu'un humble projet allait devenir une cité impressionnante. Au début, l'empereur considéra l'île comme faisant partie de la principauté d'Argos, mais lorsque l'archevêque suprême Jud demanda un siège formel pour l'Église, Narsès leur parut à tous le lieu idéal. En 250, on octroya à Jud le gouvernement de la région, qui se nomma désormais le Domaine (une version abrégée de Domaine de l'Église) et, grâce au soutien économique que lui offrait Abel et aux fidèles qui commencèrent à s'installer sur l'île, elle réussit à devenir une principauté de plein droit.

Au long de son histoire, le Domaine a connu deux grands agrandissements. Le premier eut lieu en 411, lorsque l'île de Tarvos fut incorporée à ses frontières par ordre impérial. Le second s'est produit il y a moins de cinquante ans, au moment où la principauté de l'Argos céda volontairement une vaste frange de sa côte à l'Église.

Aujourd'hui, le pouvoir de la principauté s'est accru grâce à l'appui inconditionnel que lui donne l'Argos et au grand nombre de fidèles qui, mécontents de la politique religieuse d'Abel, ont déménagé ici. À présent, en tant que tête visible de l'Église, son influence se fait sentir à travers toutes les nations de Gaïa où le christianisme est la religion majoritaire. Il y a moins d'un mois qu'elle a commencé à promouvoir une guerre entre l'Argos et le Kushistan, profitant de l'actuelle absence de contrôle de l'Empire sur les conflits armés.

Aspects géographiques notables

Étant divisé en trois lieux complètement différents, chaque partie du Domaine possède une géographie et des paysages très variés. Par bien des côtés, il serait presque plus approprié de les considérer dans la pratique comme trois principautés distinctes.

Île de Narsès : l'île de Narsès est l'une des plus grandes du Vieux Continent. Dans le passé, sa surface fut entièrement dévastée par le pouvoir de la Confrérie de Rah, qui extermina toute forme de vie s'y trouvant. Depuis lors, malgré les efforts des ses habitants, l'île n'a jamais réussi à s'en remettre complètement, et les cultures sont rares et peu productives. La majeure partie du territoire est une vaste surface semi-désertique, avec quelques collines, où l'on trouve une végétation dispersée et des élévations rocheuses. L'activité la plus courante chez les divers autochtones est d'être berger.

Sur Narsès se trouvent quelques-uns des derniers spécimens de lions blancs de Gaïa, une race bien plus grande et intelligente, considérée comme sacrée en souvenir du premier empereur et de son lion Arturia.

Désert Noir : de tout Narsès, cette zone désertique est celle qui fut la plus dévastée par l'attaque des armés de Rah durant la Guerre de Dieu. Suivant les rares cartes conservées, la plupart des cartographes pensent qu'autrefois une petite chaîne de montagne pouvait s'élever ici, théorie que semble confirmer la grande quantité de roches fragmentées éparpillées partout. Bien que ce soit une région assez inquiétante et sombre, elle est en vérité très calme, car il n'y existe aucune vie, ni animale ni végétale. L'Église conseille à ses paroissiens de ne pas s'approcher, assurant que cela peut être dangereux, quoique cette affirmation veuille seulement occulter l'usage qu'ils font de cet endroit. Le désert Noir est utilisé par l'Inquisition comme camp d'entraînement par ses membres les plus jeunes, où on leur fait affronter des créatures surnaturelles qui sont libérées pour que ses agents les chassent. C'est là que se déroule l'examen final qui donne aux apprentis le statut d'inquisiteur.

Île de Tarvos : très inférieure à Narsès par la taille, Tarvos est une île proche du littoral de l'Argos. Contrairement à sa « grande sœur », elle est couverte de végétation et d'épaisses forêts grâce à un mur montagneux situé sur sa côte ouest, qui bloque les forts vents marins. Les villages de la région fournissent les cultures nécessaires à la survie du Domaine, ce qui explique que tout le monde la considère comme indispensable à la principauté.

Cordillère de Reiz (secteur occidental) : cette cordillère servit par le passé de frontière naturelle avec la principauté du Lucrecio. Bien que les montagnes ne soient généralement pas trop élevées, il y a à Reiz quelques cimes réellement grandioses, tellement escarpées et difficiles à escalader que, jusqu'à aujourd'hui, elles n'ont pas pu être couronnées. Sa réputation est devenue telle que de nombreux explorateurs et alpinistes se sont fixés comme objectif de les conquérir. Naturellement, personne ne sait ce qu'il peut y avoir au sommet de ces pics.

Grottes de Salia : la réputation de ce complexe labyrinthe, qui s'étend sur plusieurs kilomètres à l'intérieur de la cordillère de Reiz, provient du mythe qui veut que la Messie ait écrit sur ses murs un fragment de la parole divine. Les cavernes sont occupées par l'Ordre de la Connaissance, une confrérie religieuse qui étudie depuis de longs siècles la véritable signification des mots que le Christ laissa sur ces parois. Il est formellement interdit à quiconque n'ayant pas l'autorisation du Conseil des Cardinaux lui-même d'y pénétrer, car la connaissance que renferment ces murs est considérée comme l'un des secrets les mieux gardés de l'Église. En réalité, ces fameuses écritures ne furent pas tracées par le Messie, qui ne fit que les découvrir à l'intérieur des grottes ; elles existaient déjà il y a plusieurs milliers d'années. L'Église et l'Ordre de la Connaissance sont conscientes de ce fait et s'efforcent depuis des siècles d'éviter que personne ne puisse découvrir la vérité qui se cache là, quelle qu'elle soit. D'ailleurs, non seulement un petit groupe de soldats d'élite protège Salia, mais trois Hauts Inquisiteurs ont en plus reçu la même mission.

Forêt de la Croix : cette forêt est dans la région intérieure du Domaine, près des frontières avec l'Argos. Les lieux ont un climat légèrement tropical, bien qu'il ne soit pas assez chaud pour qu'on ne puisse pas différencier l'hiver de l'été. La Croix est pleine de petits ermitages et sanctuaires, où nombre de moines vivent à l'écart du monde. Il y a aussi quelques villages de taille variable qui se consacrent à la coupe des arbres.

Il y a un peu moins de deux ans, l'ermitage de la Libération Sacrée a été prise en secret par Ophiel (Mage de bataille Nv 10, ♂ Duk´zarist), l'un des douze Anges Déchus de Samael, qui a utilisé ses pouvoirs pour garder l'apparence que le sanctuaire se trouve toujours sous l'autorité des prêtres. De là, il contrôle ses agents dans la principauté, bougeant les fils qui lui permettront de mener à terme les objectifs du secteur le plus radical de l'organisation.


PLAINES SAINTES
Holzburg
PLAINES DE FUCHS
Grande Université
Du'Lucart
LUCRECIO
Keltia
Port Tahar
Karjah
Haruma
DÉSERT DE SENNA
Elisio
FORÊT DE METZGER
BELLAFONTE
CHAÎNES BLANCHES
Cedonia
Anil
CARRIÈRE DE LAVIN
Krause
MONTAGNES DE CREIX
Turin
Creixburg
Ribera
KUSHISTAN
Port Misrech
Wideann
CORDILLÈRE DE REIZ
Medina del Monte
Pylaia
Madha
GROTTES DE SALIA
Sierpe
LLANOVERDE
Bastionblanco
Sainte-Claire
Valentia
LAGUNA DEL CANTO DEL GALLO
Serrano
basilique de Celès
PASSE DE VERACRUZ
CORDILLÈRE DE SERRA
CORDILLÈRE D'ERASIA
FORÊT DE LA CROIX
Ilian
Khwarel La Grande
DÉSERT NOIR
MONTAGNES DE L'ÉCLAIRCISSEMENT
Ancona
LE DOMAINE
Bohiles
ARGOS
Albidion
La Foi
Baldemar
Valls
Tylon
ÎLE DE NARSÈS
MARCHE GRISE
CORDILLÈRE ELISALDA
Cerezomuerto
San Lorenzo
Arzano
Tarvos
ÎLE DE TARVOS
Las Torres
Lazio
LÉGENDE
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Montagne de l'Éclaircissement : situées près du littoral nord-ouest de Narsès, les montagnes de l'Éclaircissement sont une masse rocheuse d'altitude moyenne. Érodées par le vent d'ouest et affaiblies par les pouvoirs qui se déchaînèrent sur elles autrefois, la région est instable et dangereuse à cause de ses éboulements continuels. Elles sont néanmoins connues pour être l'endroit où le Messie aimait aller prier quand il était encore enfant. On dit que les croyants les plus dévots ont là des rêves et des visions en rapport avec leur destin. De nombreux prêtres ont pour habitude de les visiter avant de prononcer leurs vœux.

Lieux intéressants

Si le Domaine se distingue par une chose, c'est par le grand nombre d'églises et de monastères se trouvant à travers tout son territoire. La principauté ecclésiastique possède trois grandes agglomérations, parmi lesquelles la monumentale cité sacrée d'Albidion, sa légendaire capitale. Il y avait autrefois des restes d'autres cultures et ethnies, mais l'Inquisition s'est occupée au long de ces derniers siècles de ne rien en laisser.

Albidion
(Métropole, 185 000 habitants)

La cité d'Albidion est le cœur de l'Église, un lieu considéré comme sacré dans le monde entier. Celle qui est à présent une grande métropole fut bâtie sur le petit village de Netzah, le premier endroit où le Messie apparut dans le monde. Détruite pendant la Guerre de Dieu, un groupe de prêtre se chargea de sa reconstruction, aidé par des milliers de pèlerins qui s'installèrent dans la région.

L'Albidion actuelle a été construite exprès en forme de croix, ce que divise la ville en quatre énormes quartiers, unis au centre par le Sanctuaire. Chacun d'entre eux, appelés Gabriel, Mikael, Uriel et Raphaël comme symbole des quatre archanges qui protègent les points cardinaux, sont remplis de temples, de commerces et de logement des plus diverses sortes. Dans ses rues, il est possible de trouver aussi bien de grands et luxueux hôtels particuliers, décorés par des anges monumentaux, que d'humbles maisons aux simples toits de terre.

Le Sanctuaire est la grande structure originale qui sert de noyau à l'Église. Elle est séparée du reste de la ville par d'énormes murailles et se compose d'un réseau serré de cathédrales reliées entre elles par des dizaines de passages surélevés. Son architecture est si embrouillée et complexe que tout semble faire partie d'un seul édifice. L'accès au Sanctuaire est réservé aux membres de l'Église ou à ceux qui ont un permis spécial. C'est là que vivent des milliers de prêtres, de moines et de séminaristes issus de bonnes familles nobles, qui voyagent jusqu'ici afin de compléter leurs études. Deux fois par an, ses portes s'ouvrent afin que les fidèles aient accès aux cérémonies de la Naissance et de l'Ascension du Christ, les évènements les plus célébrés par les croyants.

Les lieux les plus connus du Sanctuaire sont la cathédrale de la Liturgie, le plus grand bâtiment chrétien de Gaïa, et la basilique des Serfs de Dieu, la résidence officielle de l'archevêque et l'endroit où se réunit le conclave des cardinaux. C'est aussi là que se trouve le monastère de Caedus, le centre inquisitorial où plusieurs centaines de jeunes gens sont entraînés pour obtenir le rang d'Inquisiteur. Ce cloître caché est séparé à son tour du reste du Sanctuaire par une seconde ligne de remparts qui bloquent aussi bien l'entrée que la sortie de l'édifice. Les meilleurs maîtres inquisiteurs et une impressionnante garde d'élite constituée de tous les apprentis n'ayant pas réussi à devenir des chasseurs de l'Église protègent Caedus, en faisant l'un des sites les plus inaccessibles du monde.

Bien que la métropole semble respirer la paix et la tranquillité, Albidion est en réalité pleines d'intrigues politiques et de luttes de pouvoir. De nombreux membres haut placés de l'Église, ce qui inclut même certains cardinaux, s'affrontent les uns les autres dans des défis compliqués afin d'accroître leur autorité et leur influence sur la communauté.

L'archevêque suprême Magnus (Touche-à-tout Nv 8, ♂), seigneur discuté de l'Église, réside ici, contrôlant la ville au moyen d'un réseau de fidèles qu'il a choisi personnellement.

La Foi
(Bourg, 1 300 habitants)

Malgré sa petite taille, La Foi est un lieu majestueux. Il fut construit dans le seul but de devenir le principal port d'accès à l'île de Narsès et d'impressionner tous les voyageurs qui se dirigeaient ensuite à Albidion. Par conséquent, tous les bâtiments sont luxueux et il y a des dizaines de commerces et d'hôtels pour les visiteurs les plus riches. La première chose qui attire l'attention est l'entrée même du port, décorée par deux énormes statues de marbre blanc de presque quatre-vingts mètres de haut, représentant les archanges Mikael et Gabriel.

Étant qu'il s'agit du premier point d'entrée dans l'île, La Foi est protégée par une garnison de la Garde Ecclésiastique, avec toujours au moins deux inquisiteurs afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'infiltrations de sorciers ou de démons.

Tarvos
(Ville, 6 000 habitants)

Le port de Tarvos, qui porte le même nom que l'île où il se trouve, fut fondé dans le seul but d'envoyer des chargements de vivres et d'aliments à Narsès. La cité s'occupe de regrouper la production des villages disséminés dans les alentours afin de les emmener ensuite vers La Foi. Sans Tarvos, Albidion aurait de sérieux problèmes pour survivre plus de trois ou quatre mois.

Les habitants de Tarvos sont très unis, car tous descendent de treize familles seulement. Même étant aussi nombreux, la plupart se connaissent et sont capables d'identifier les étrangers au premier coup d'œil. Le port a joui de la paix et de la prospérité durant les trois derniers siècles, et tous espèrent que cela continue ainsi pendant encore très longtemps.



La cité sacrée d'Albidion

Illustration Luis NCT

L'ombre des Anges Déchus

Les dirigeants de Samael ont profité du déclin de l'Empire pour lancer une attaque secrète contre l'Église. Après des mois d'effort, ils ont réussi à introduire plusieurs de leurs agents à des hauts postes ecclésiastiques, le plus remarquable étant le remplacement du Cardinal Maurice di Almao par Ozz (Ombre Nv 8, ♂ D´Anjayni). Son plus grand projet à vaste échelle consiste à supplanter l'Archevêque Suprême par une marionnette grâce à laquelle il contrôlerait aussi bien l'Inquisition que les dogmes chrétiens.

Ophiel lui-même, l'un des douze Anges Déchus, s'est déplacé jusque dans la principauté pour faciliter la réussite de ses plans, et ne compte s'arrêter devant rien pour les compléter. Néanmoins, le Treizième Cardinal a des doutes, et a commencé pour son propre compte à passer secrètement au crible de possibles infiltrés. Nombre des prêtres qui sont en train de mourir n'ont aucun rapport avec les objectifs de Samuel, mais le Treizième Cardinal les considère seulement comme des martyrs nécessaires pour assurer l'intégrité de l'Église.

Saint-Claire

(Ville, 46 000 habitants)

Considérée autrefois comme l'un des plus grands joyaux de l'Argos, Sainte-Claire est à présent la seconde ville la plus grande et la plus importante du Domaine. Contrairement aux autres villes de la région, elle est entourée de terres fertiles qui lui fournissent de bonnes cultures et un élevage actif. Avec une architecture moderne et brillante, Sainte-Claire est réellement un endroit superbe. Elle ne manque pas de monuments religieux, tel que des statues d'anges ou de saints célèbres, et d'agréables parcs naturels avec de beaux lacs artificiels. La ville tire son nom de l'une des saintes les plus vénérées par l'Église, connue non seulement pour les dons qu'elle avait mais aussi pour son comportement dévoué. Née dans une bonne famille, Claire abandonna sa vie de luxe après avoir entendu l'appel de Dieu et réalisa quelques-uns des plus grands miracles reconnus par l'Église. Elle mourut dans cette même ville alors qu'elle était encore très jeune, la sauvant de la crue de la Carpia, qui l'aurait rasé jusqu'à ses fondations. Ses restes reposent aux côtés de ceux d'autres saints dans la cathédrale des Martyrs, le plus beau de tous les sanctuaires chrétiens de Gaïa.

Sainte-Claire est également admirée pour sa Maison du Livre, un monastère royal connu pour être le plus grand atelier de scribes du Vieux Continent. Bien que depuis l'apparition de l'imprimerie il ait perdu beaucoup d'importance, ses œuvres artisanales restent très appréciées, surtout parce que bien des manuscrits se trouvant sur son catalogue ne peuvent être trouvées nulle part ailleurs.

Basilique de Celes

(Forteresse, 5 000 habitants)

Celès, sous son nom de basilique, est une énorme forteresse militaire. Quiconque la verra, avec ses formidables murailles et ses grosses tours, n'hésitera guère à la considérer comme autre chose qu'un grand bastion militaire. Depuis des années, on l'utilise pour entraîner les membres de la Garde Ecclésiastique, et il est aussi le foyer des Templiers du Sanctuaire, l'un des ordres militaires les plus illustres au service direct de l'Église. Le cardinal Yanichel (Paladin Nv 5, ♂), fidèle partisan de l'archevêque suprême Magnus, gouverne la forteresse.

Baldemar

(Ville, 27 000 habitants)

Baldemar est une cité portuaire située sur la côte du continent qui fut également cédée à l'Église par l'Argos. Ancien centre commercial, durant les dernières décennies elle a grandi à pas de géant grâce au fait que les navires du Domaine n'ont pas l'obligation de payer des impôts ni des droits de douane. Baldemar sert souvent de lien entre le continent et les îles de Tarvos et de Narsès, car chaque jour des dizaines de vaisseaux partent dans leur direction.

Le port est la seule ville de la principauté à ne pas être sous le contrôle absolu de l'Église, car l'une des conditions de la cession fut qu'elle continue d'être gouvernée par ses ducs.

Autres agglomerations : *Ancona, Lazio, Arzano.*

Scénarios

Si les personnages sont dotés de compétences surnaturelles non reconnues par l'Église, le simple fait de visiter le Domaine peut représenter une véritable prouesse. Il est possible qu'ils doivent libérer quelqu'un qui a été capturé par l'Inquisition, s'immiscent sans le savoir dans les plans de Samael ou se mêlent aux intrigues des hautes sphères de l'Église.

Le cardinal noir : il y a seize ans, Malfleur Bourne, un cardinal résidant à Baldemar, fut exécuté en public pour hérésie. Il avait apparemment réuni une bonne collection de manuscrits interdits, préalablement confisqués par des agents de l'Inquisition, et occupait son temps à mettre en pratique certains de leurs enseignements obscènes. Malfleur apprit des secrets retors de Création et de Nécromancie mais, n'ayant pas le Don mystique, il ne fut capable de les appliquer. Obsédé, il commença à rechercher la manière de synthétiser certaines des pires formules des livres, des rituels si dépravés que seuls les plus déments seraient capables de réaliser. Pour les sacrifices, il enleva des enfants dans les quartiers les plus défavorisés, et même quelques bébés. Après plusieurs tentatives, il réussit à attirer l'attention d'une entité appelée Zeamon, un esprit majeur au service d'Orgeuil. Voyant la soif de pouvoir du prêtre, Zeamon pensa qu'il allait pouvoir le contrôler facilement s'il lui octroyait quelques dons mineurs pour aviver encore plus son désir. Des mois durant, les perversions de Malfleur continuèrent, avec des actes chaque fois plus cruels. Finalement, un jeune inquisiteur assez rebelle appelé Pascal Reinhauer commença à soupçonner le cardinal et finit par le surprendre dans l'un de ses rituels aux côtés de nobles qui le soutenaient dans ses pratiques. Le châtiment fut exemplaire : l'Inquisition déchaîna sa colère sur lui afin de prouver qu'elle ne ferait pas de distinctions, même avec les hauts membres du clergé. L'horreur était pourtant loin d'avoir fini.

Il y a quelques mois seulement, on a vu une silhouette vêtue d'une robe de cardinal se promener dans les bas quartiers de la ville, et les disparitions d'enfants ont recommencé. En réalité, Zeamon a réclamé l'âme de Malfleur au moment de sa mort et l'a recréé, lui donnant un nouveau corps en accord avec l'obscurité qui était en lui. Cependant, afin de le rendre réellement à la vie, le prêtre doit achever les rituels restés incomplets, ce qui augmentera en même temps le pouvoir de son maître démoniaque.

Les personnages pourraient le croiser à l'un de ces moments et voir son visage, malgré ses efforts pour le dissimuler. Ce simple acte a bien plus d'importance qu'il n'y paraît, car cela empêche que le cardinal revenu au monde obtienne la vie qu'il désire. Désormais, utilisant quelques-unes des monstruosités que Zeamon a mises à son service, il tentera d'en finir avec eux chaque nuit, tout en continuant à enlever des enfants dans les quartiers pauvres.

Oiseau migrateur : Ryke Cliffrider (Guerrier Acrobate Nv 2, ♂) est un intrépide cavalier du vent du Galgados dont l'unique passion est de voler. Après avoir sillonné les cieux de son pays, il a entrepris un long voyage pour utiliser son chevauchevent à travers toutes les nations du monde. Le défi actuel qu'il a envisagé est de profiter des courants des monts de Reiz pour monter aussi haut que possible et conquérir l'un des sommets que personne n'a réussi à escalader. C'est dans ce but qu'il a voyagé jusqu'au Domaine mais, à peine entré dans la principauté, il a commencé à être poursuivi et attaqué par des assaillants inconnus. Il ne sait pas qui est responsable, mais il soupçonne qu'une seule et même personne, ou groupe, est derrière ce qui arrive car, bien qu'ils soient vêtus comme des mendiants, des vagabonds ou des voleurs, toutes les attaques suivent un modèle similaire. Même s'il en ignore la raison, il pense que quelqu'un a l'intention d'empêcher qu'il mène à bien son objectif de monter en volant sur les montagnes. Naturellement, Ryke n'est prêt à laisser personne s'interposer dans son aventure. Il tentera de rechercher de la compagnie pour qu'on « l'escorte » tant qu'il reste dans la région.

Archétypes génériques du Domaine

Voici quelques fiches génériques de plusieurs des habitants les plus caractéristiques du Domaine. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Garde Ecclesiastique / Templiers du Sanctuaire

Classe Guerrier ; **Niveau** 2
Ini 60/25/40 ; **PV** 125 ; **IP** Plastron ; **Att** 85 ; **Par** 90 ; **Armes** Hallebarde / Épée longue ; **Dégâts** 70/55
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 15, Commandement 20, Équitation 30, Impassibilité 10, Intimidation 10, Observation 15, Prouesses de force 20, Résistance à la douleur 5, Style 20, Vigilance 35.
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Prêtre

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 45 ; **PV** 75 ; **IP** Non ; **Att** 10 ; **Esq** 10 ; **Armes** Non ; **Dégâts** 10
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 6 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Histoire 75, Médecine 25, Mémorisation 70, Natation 20, Observation 25, Occultisme 30, Persuasion 80, Vigilance 45.
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 35, RPsy 35.

Ecclesiastique de haut rang

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 50 ; **PV** 80 ; **IP** Non ; **Att** 10 ; **Esq** 10 ; **Armes** Non ; **Dégâts** 10
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 7 INT : 7 VOL : 7 POU : 7
Compétences : Commandement 25, Équitation 10, Histoire 75, Mémorisation 75, Natation 20, Observation 35, Occultisme 55, Persuasion 105, Style 15, Vigilance 45.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 40, RPsy 40.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Histoire (chrétienne) +25, Natation +10, Occultisme (religion) +25, Persuasion +10, Vigilance +10.
Noblesse / Prêtre / Haute noblesse / Haut clergé : Commandement +10, Histoire (chrétienne) +20, Occultisme (religion) +30, Persuasion +20.

Tableau 19: le Domaine

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Classe basse	Les vêtements que vous portez, des bons échangeables contre de la nourriture à la paroisse pendant une semaine, quelques objets personnels. 2 PC.
21-75	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, un crucifix ou un chapelet, un sac à dos avec du matériel varié. 70 PA.
76-100	Noblesse ou Prêtre	Plusieurs vêtements de rechange, à manger pour plus d'une semaine, une Bible, un crucifix ou un chapelet joliment décoré, une arme ou un quelconque bijou avec des motifs religieux, quelques objets personnels. 80 PO.
Priv.	*Haute noblesse ou Haut clergé*	*Une penderie avec des vêtements élégants pour toutes les occasions (ou pour toutes les festivités et célébrations dans le cas du clergé), de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, un cheval, une Bible, un crucifix ou un chapelet d'or ou d'ivoire, une arme de bonne qualité, deux bulles d'archevêque ou une simple relique sainte, une petite collection de bijoux et d'ornements d'or aussi bien laïcs que religieux. 700 PO.*

ARGOS

Capitale : Ilion.
Population : 5 300 000 env.
Ethnies principales: vildian (89%), asher (4%), daevar (3%), tayahar (3%).
Type de gouvernement : monarchie.
Langues : latin.
Religion : christianisme.
Niveau technologique : 3.
Nom des habités : Argiens.
Drapeau : divisé en quatre, avec une tour sur un fond rouge, une épée sur un fond bleu, trois étoiles d'argent sur fond blanc et une croix dorée sur fond noir.
Noms masculins : Adolfo, Alberto, Basilio, Desiderio, Felipe, Germán, Guillermo, Hernando, Íñigo, Juan, Octavio, Raúl, Rubén, Salvador, Victor.
Noms féminins : Adelaida, Ángela, Beatriz, Carmen, Cristina, Esmeralda, Isabel, Laura, Noelia, Pilar, Sofía, Susana, Teresa, Verónica, Zoraida.
Noms de famille : Aguilar, Aranda, Cano, Fernández, García, Hernández, Lázaro, Lorenzo, Menéndez, Ortega, Ramírez, Román, Tortajada, Vázquez, Zamorano.

L'Argos est souvent qualifié de bras armé de l'église, car le Domaine a toujours exercé sur lui une énorme influence. Malgré cela, c'est une principauté très puissante, capable d'agir de manière indépendante sans avoir besoin de répondre devant personne. Avant la chute de l'Empire, il possédait un grand poids au Haut Sénat et, même maintenant, son prestige est toujours reconnu tant par Abel que par l'Alliance Azur.

L'Argos est en possession d'un vaste territoire qui en fait la quatrième principauté la plus grande du Vieux Continent. Malheureusement, plus de la moitié de sa surface est constituée d'étendues inhospitalières ou de grands déserts de pierre, ce qui réduit dans une large mesure la taille de la zone habitable. Il possède également un réseau compliqué de cordillères, qui rend particulièrement difficile les mouvements à l'intérieur. Le climat est très varié : alors qu'il est tempéré et paisible au nord, le sud est âpre et sec, avec des vents puissants qui frappent encore et encore ses grands espaces. La majeure partie de la population de l'Argos est regroupée dans sa partie septentrionale, où il y a d'innombrables villages et plusieurs villes. Le sud, avec tous ses inconvénients, n'est pas aussi peuplé, bien qu'il y ait aussi quelques villages et ports.

La principauté maintient le système légal avancé de l'Empire même si, comme dans le Domaine, les peines pour les délits religieux sont très lourdes.

On dit que l'Argos possède l'une des plus grandes armées de Gaïa, avec des soldats aussi préparés que bien équipés pour la guerre. Comme si cela n'était pas déjà suffisamment formidable, le pays compte sur de nombreux ordres de croisés qui, même s'ils ne sont pas sous le commandement direct de son seigneur, appuient sans aucun doute dévotement la principauté et ses idéaux.

Le seigneur de l'Argos est le roi Guillermo Andreas II de La Rocha del Castillo y del Monte, un homme entreprenant, idéaliste et au caractère fort. Guillermo, qui tient grandement compte de l'avis de son peuple, s'entoure de nombreux conseillers qui représentent la noblesse et le clergé de la principauté. Parmi tous ceux-ci se distingue le cardinal Salvador Meruelo, qui est un ami intime du monarque. Certains disent que Meruelo détient, dans l'ombre, presque autant de pouvoir que le roi lui-même.

Suite à l'édit concernant la religion qu'a proclamé l'impératrice, l'Argos a suivi l'exemple du Domaine, retirant immédiatement sa présence du Haut Sénat. Bien qu'il n'ait fait aucune proclamation officielle concernant son indépendance vis-à-vis de l'Empire, ses actes l'ont clairement situé au même niveau que toute autre principauté séparatiste.

En ce moment, le pays a porté tout son intérêt vers sa frontière orientale, car ce n'est un secret pour personne qu'il a existé durant des siècles une haine profonde entre l'Argos et le Kushistan. Les deux pays désirent depuis longtemps se détruire mutuellement, et seule la présence de l'Empire a empêché qu'une guerre éclate entre eux. À présent, sans le contrôle d'Abel, on peut s'attendre à ce que les deux nations déclenchent bientôt un conflit ouvert.

Culture et société

L'Argos est une nation aux vieilles coutumes et aux traditions anciennes qui vit attachée à son histoire. Ses habitants sont généralement aussi fiers et têtus que courageux, car c'est ainsi qu'ils ont appris à vivre.

La société de l'Argos est nettement féodale. Chaque contrée est gouvernée par une maison noble et supervisée par un chanoine, ce qui montre la grande importance de la religion dans la principauté. La noblesse du pays est très chevaleresque et entretien des liens étroits avec l'Église. Il est courant que les aristocrates lèguent leurs titres et possessions à l'aîné mâle, et que les autres héritiers fassent une carrière ecclésiastique.

Il existe une différence notable entre le nord et le sud de la principauté, à cause des conditions de vie dissemblables. Dans la région méridionale, qui dispose de bien plus de facilités, il y a de grandes villes et la manufacture artisanale rivalise dans d'égales conditions avec l'élevage et l'agriculture. Les gens qui vivent au sud, au contraire, sont bien plus sous-développés, car les énormes distances quasi-désertiques qui séparent un village d'un autre font qu'ils soient isolés dans la pratique. Ces bourgs survivent comme ils le peuvent, tentant de cultiver des terres en soignant leur rare bétail.

Fiers de pouvoir défendre leur religion et leur nation (dans cet ordre), tous les habitants mâles sont appelés au service militaire pendant une période de six mois, bien qu'une grande partie d'entre eux décident de rester dans l'armée en tant que professionnels. Ceux qui appartiennent à des familles de vieille souche ou qui font montre d'un talent exceptionnel pour les armes finissent par faire partie de l'un des célèbres ordres de croisés, qui sont sans aucun doute les individus les plus admirés et les plus respectés de l'Argos.

Affronter le surnaturel

L'Argos se différencie fort peu du Domaine dans sa manière d'affronter les forces surnaturelles. Pour ses habitants, toute sorte de pouvoir inexplicable qui n'ait pas été officiellement sanctifiée par l'Église est quelque chose de démoniaque qui doit être arrêté ou détruit.

Les argiens prennent une part très active dans la persécution du surnaturel. Non seulement il y a des groupes de civils qui se consacrent au soutien de l'Inquisition, mais en plus, lorsque quelqu'un voit ou soupçonne de l'existence d'un « sorcier », une partie de chasse se constituera généralement pour le capturer. Parfois, entraînés par la haine et l'agitation, des lynchages sont menés à bien, lors desquels les accusés finissent par être brûlés ou pendus sans autre forme de procès. L'Église n'éprouve guère de sympathie envers de tels actes, non seulement à cause du fait que des personnes innocentes ont parfois été exécutées, mais en plus parce que cela limite son autorité.

Histoire de l'Argos

Avant l'arrivée du Messie, les territoires de l'Argos recevaient le nom de Marche Grise et étaient considérés comme une région obscure habitée par une multitude de peuples et d'ethnies. Le Christ changea le visage de ces terres lorsque, après avoir subi une attaque orchestrée par l'Ordre de Yehûdah, il proclama le début des Guerres de la Croix, déclarant le Royaume des Cieux formé. Les hommes de la Marche Grise ne tardèrent pas à se soulever à ses côtés, devenant le gros de ses armées. Avec la mort du Messie, le territoire se retrouva sous le contrôle de l'apôtre Julian de Zed, qui lui donna le nom de Royaume Saint d'Argos. Durant les siècles suivants, il grandit jusqu'à se transformer en une grande puissance, considérée par tous comme l'une des nations de l'homme les plus militaristes de son époque.



Illustration Luis NCT

Le cardinal Salvador Meruelo reçoit sa mission

Fatalement, même tout son pouvoir militaire fut incapable de contenir l'avancée combinée des forces de Rah, lorsque celles-ci attaquèrent de manière inattendue ses frontières au milieu du deuxième siècle. Bien que leur résistance fût désespérée et qu'ils aient réussi à tenir pendant plusieurs mois (ce qui donna sujet à de nombreuses légendes épiques), tous ses espoirs s'effondrèrent au moment où Serrano, la plus grande des forteresses humaines de l'époque, fut détruite en un jour par seulement trois membres de la Confrérie. Les argiens se virent obligés de reculer jusqu'aux cordillères et aux déserts de pierre, où ils entamèrent avec succès une longue guérilla. La fin du conflit laissa un royaume en ruines, mais non détruit. Les généraux de la résistance s'efforcèrent de restaurer le peu qui leur restait tout en essayant de prendre contact avec Zhorne, qui était devenu un mythe sur tout Gaïa. L'Argos fut le seul pays qui chercha l'empereur pour demander son adhésion à Abel, raison pour laquelle son monarque fut le seul à conserver dès le début le titre de roi. Il devint ainsi la frontière méridionale de l'Empire, avant même que le Lucrecio ne soit annexé.

Bientôt commencèrent quelques escarmouches avec le Kushistan, un pays qui avait toujours cohabité en mauvais termes avec l'Argos à cause des divergences religieuses des deux cultures. La tension s'accrut peu à peu et, en l'an 245, les armées kushistaniennes attaquèrent par surprise les frontières de la principauté, obtenant d'importantes victoires sur les villes limitrophes. C'est ainsi que s'ouvrit la première des Guerres du Désert, qui allait durer deux ans jusqu'à ce que les forces d'Abel débarquent directement sur les côtes du Kushistan.

L'incorporation de la nation Al-Enneth à la couronne impériale ne fut pas bien vue par les argiens, et cette inimitié ne fit qu'augmenter avec la pression de l'Église. Durant les siècles suivants, l'Argos et le Kushistan allaient entrer en guerre, sous la surveillance d'Abel, à plus de douze reprises, le premier ayant été victorieux dans huit d'entre elles. Mais, malgré ses bons résultats militaires, vers le sixième siècle les mauvaises récoltes et les longues périodes de sécheresse plongèrent la principauté dans une forte récession économique d'où elle ne réussit à sortir que grâce aux grandes subventions que le Domaine lui fournissait. Cela renforça encore plus le besoin que les

deux nations avaient l'une de l'autre, et l'influence que les chanoines commencèrent à exercer sur les nobles endettés.

L'histoire récente de la principauté a de nouveau changé au cours d'un sérieux conflit avec le Kushistan. Il y a un an et demi à peine, alors que le chaos éclatait partout avec la nomination d'Eljared en tant qu'archevêque suprême, la promise du roi Guillermo, lady Mónica Miró, disparut dans d'étranges circonstances. Jusqu'à présent, l'hypothèse la plus répandue est qu'elle a été enlevée par un groupe de fanatiques adeptes de Jihamath, même si par manque de preuves solides aucune attaque n'a été lancée. À présent, le Domaine appuie fermement l'Argos, insistant pour qu'il déclenche une guerre sainte et en finisse une fois pour toutes avec ses ennemis ancestraux.

La guerre contre le Kushistan

S'il est bien vrai que le principal antagonisme existant entre les deux nations est dû aux différences de croyances religieuses, ce n'est certainement pas la seule raison pour laquelle les aristocrates de l'Argos désirent lancer une guerre contre le Kushistan. En réalité, depuis bien des années, la noblesse argienne souhaite fortement gagner le contrôle commercial sur les grandes villes kushistaniennes, en plus d'obtenir l'exploitation des montagnes de Samoutaï, une des régions ayant les plus grandes ressources naturelles de Gaïa.

Jusqu'à aujourd'hui, la surveillance impériale avait rendu impossible une véritable guerre entre les deux principautés mais, se voyant libres de l'influence d'Abel, tant l'Église que la noblesse de l'Argos incitent à un conflit de plus en plus imminent. Les deux pays savent qu'ils doivent agir avec beaucoup de prudence, car même si le Domaine soutient totalement l'Argos, le Kushistan dispose de l'aide de la Stygia et du Salazar. Quoi qu'il en soit, les frontières sont devenues une authentique poudrière, et de durs chocs ont déjà eu lieu, se soldant par de très nombreux morts. Seul un véritable miracle pourrait arrêter la déclaration immédiate d'une nouvelle guerre sainte.

Aspects géographiques notables

L'immense principauté de l'Argos possède une grande variété de paysages, parmi lesquels se distinguent le réseau labyrinthique de cordillères qui se trouve dans la région centrale et les grands déserts de pierre de la Marche Grise.

La Marche Grise : la partie méridionale du pays reçoit encore le même nom que celui sous lequel ces terres étaient connues avant l'arrivée du Messie. La Marche Grise est une grande région désertique et inhospitalière, avec de fortes températures le jour (elles dépassent généralement les 45 degrés) et des nuits très froides. Les étendues d'ardoise y abondent, de même que les gorges de pierre et les grands canyons marqués par l'érosion. Il y a aussi une multitude de cratères naturels, parmi lesquels il faut signaler les « Traces de Dieu », cinq immenses abîmes très profonds qui ressemblent à la marque laissée par une main gigantesque qui se serait appuyée par terre. Les occultistes et les sorciers qui ont visité la région ont toujours affirmé qu'il y a en elles quelque chose d'inhabituel, mais on n'a jamais pu mener à bien de véritables recherches.

Il y a dans la Marche de nombreux villages, la plupart insignifiants. Leurs habitants vivent complètement isolés du reste du monde, bien que de plus en plus de jeunes décident d'entreprendre un voyage vers le nord, ce qui met en danger la pérennité de bien des bourgs. De même, il existe plusieurs ruines antérieures à la Guerre de Dieu, tant de cités humaines que de quelques civilisations inconnues.

Le territoire fourmille de curieux prédateurs, parmi lesquels on distingue de silencieux félins gris appelés acinonyx, dont la caractéristique la plus remarquable est le long tentacule qui sort directement de leur tête. Ces animaux étaient généralement utilisés par les Duk´zarists comme compagnons dans les parties de chasse et ont un très fort instinct meurtrier.

Llanoverde (Verteplaine) : à l'opposé de la Marche Grise, les terres de la région nord de l'Argos reçoivent ce nom à cause de leurs cultures abondantes et de son bon élevage. Llanoverde est couvert de petits bois et d'une multitude de monts qui donnent de la splendeur à ses paysages. Les vents énergiques qui y soufflent habituellement ont donné lieu à la création de centaines de moulins, une autre des vues les plus caractéristiques de ses régions.

Cordillère de Serra : Serra est l'une des trois grandes cordillères qui divisent le centre de l'Argos. Située dans le secteur occidental, elle présente une forme d'arc complexe qui s'étend de manière chaotique. La plupart des pics de Serra sont de faible altitude et, bien qu'abrupte et pleine de dénivelés, la région reste accessible. Il y a des siècles, les argiens se virent obligés de se réfugier dans ces montagnes à cause des armées de Judas, et aujourd'hui encore il y a des restes des repaires et cachettes utilisées à cette époque.

Cordillère Elisalda : également appelée montagnes d'Elisalda en raison de sa petite taille, cette masse rocheuse est la plus petite des cordillères de la principauté. Lieu de naissance du fleuve Tylon, Elisalda jouit de la végétation la plus riche de toute la région sud de l'Argos. La chaîne est couverte de petits bourgs construits sur le flanc des monts les plus bas. Il y a à peine quelques mois, ces villages ont commencé à avoir des problèmes avec des incursions en provenance du Kushistan, et plus d'un a été complètement détruit. Par conséquent, le roi Guillermo a chargé l'un des ordres de croisés de la protection d'Elisalda, dans l'attente de nouveaux raids.

Cordillère de Reiz (secteur oriental) : Reiz est bien moins abrupt et élevé dans sa partie orientale, ce qui permet le passage entre les montagnes jusqu'au Lucrecio. Ses chemins sont très fréquentés par des marchands qui voyagent d'une principauté à l'autre, car il raccourcit de près d'une semaine le transport des marchandises. La région est depuis des années remplie de brigands, et certaines bandes du coin sont quasiment devenues une légende. Les autorités désespèrent d'en finir avec elles, mais leur comportement chevaleresque avec les pauvres (qu'ils n'ennuient jamais) fait que le peuple les considère presque comme des héros locaux.

Passe de Veracruz : la région comprise entre la cordillère de Serra et celle d'Erasia est le principal chemin qui relie la capitale à la ville d'Ilion. Tout le territoire est un grand duché appartenant à la famille Veracruz, l'une des maisons aristocratiques les plus puissantes de l'Argos. Les Veracruz ont toujours été très acclamés par le peuple, jusqu'à ce qu'arrive au pouvoir, il y a sept ans seulement, le duc Íñigo (Guerrier acrobate Nv 4, ♂), après la mort de son père et la mystérieuse disparition de son frère aîné. Íñigo a montré qu'il était un homme cruel, n'ayant aucun remord lorsqu'il soumet à de terribles impôts et injustices ceux qui vivent sur ses terres. Il profite en plus de l'appui inconditionnel du prêtre Diego García (Sorcier Nv 5, ♂), un membre de l'Ordre de Yehudah qui souhaite étendre son pouvoir dans la principauté grâce aux Veracruz. À eux deux, leurs méfaits sont sans limites.

Tout ceci a poussé de nombreux hommes, jusqu'alors honnêtes, à former des bandes de hors-la-loi fortement armées et très dangereuses, qui attaquent les voyageurs qui traversent la Passe de Veracruz. Le plus célèbre de ces groupes est celui commandé par Carlos de Zalte (Guerrier acrobate Nv 5, ♂), connu pour son astuce et son attitude chevaleresque. L'infâme paria est en réalité Javier de Veracruz, le frère aîné d'Íñigo, que le duc fit enfermer afin d'obtenir l'héritage de son père. Après être resté confiné pendant cinq ans, Javier a réussi à s'échapper, jurant d'en finir avec les injustices d'Íñigo.

Laguna del Canto del Gallo (Lagune du Chant du Coq) : situé à une intersection de la cordillère d'Erasia, ce lac se forma il y a plus d'un siècle durant une période de pluies. L'eau s'accumula dans les grottes des montagnes, jusqu'à ce que son poids provoque un débordement dans la vallée de Montemolino, engloutissant en une seule nuit le village qui se trouvait là. Tous ses habitants moururent ; pas un seul ne put échapper à l'inondation. Les gens du cru racontent que, lorsque eut lieu le désastre, tous les coqs des contrées voisines s'éveillèrent au milieu de la nuit et se mirent à chanter comme des fous.

Aujourd'hui, plus de cent ans après, la région a connu peu de changements, car la lagune est alimentée par de nombreuses sources souterraines qui font que le niveau de l'eau reste assez stable. Canto del Gallo est riche en poissons, en particulier une espèce de brochet aux flancs gris qui est très apprécié. On ne s'explique pas comment ils ont réussi à s'installer ici. Plusieurs pêcheurs disent que, si on reste à la tombée du jour, on peut entendre certaines nuits les cloches de l'église de Montemolino sonner le glas. Lorsque les gens croient les entendre, ils ramassent leur attirail et quittent les lieux aussi vite qu'ils le peuvent, car ils craignent qu'il leur arrive malheur.

Peut-être les défunts sans sépulture ne peuvent-ils reposer en paix.

Cordillère d'Erasia : Erasia est la plus abrupte et la plus labyrinthique des trois cordillères centrales de l'Argos. Extrêmement fragmentée, elle s'étend à l'est de la principauté, la séparant du Kushistan et offrant du même coup une fantastique protection naturelle face à toute attaque en provenance des Terres d'Al-Enneth. Les montagnes n'ont pas de passages faciles de l'une à l'autre, et on considère généralement qu'il s'agit d'une région impraticable. N'ayant ni végétation, ni mines d'or ou autres ressources similaires, Erasia éveille peu d'intérêt chez les habitants de l'Argos.

Malgré cette croyance populaire, les profondeurs de la chaîne cachent l'une des structures souterraines les plus grandes et les plus complexes de Gaïa, appelées par les rares qui la connaissent les « salons sans lumière ». Cet interminable réseau de tunnels labyrinthiques est rempli de salles si grandes qu'elles pourraient contenir des villes entières... et il est possible que cela ait été le cas autrefois, vu que plusieurs d'entre elles conservent les ruines de constructions ancestrales. Les souterrains s'étendent tout au long de nombreux niveaux, au-delà même de la propre cordillère, et descendent jusque dans les entrailles même de la terre. Ils sont si vastes et profonds que pour l'instant personne n'a pu déterminer leur véritable taille. Bien que la plupart des salons sans lumière soient vides, d'autres sont habités par d'étranges créatures et des entités surnaturelles qui combattent entre elles sans raison apparente. Certaines sont extrêmement puissantes, et il est difficile de comprendre leur présence ici.

La présence des salons est gardée secrète pour les gens normaux ; seul Tol Rauko et quelques organisations comme Samael et Soleil Noir (qui effectue des incursions à l'intérieur à la recherche de toutes sortes de marchandises) savent où ils se trouvent, et bien entendu s'arrangent pour que leur existence ne soit pas révélée.

Il y a de nombreuses entrées aux salons sans lumières, principalement à l'intérieur de certaines grottes de la cordillère d'Erasia. Plusieurs ont été scellées par les templiers, mais il ne fait aucun doute qu'il continue d'en exister une multitude que ni Tol Rauko ni Soleil Noir n'ont détecté.

Illustration Luis NCT



Une des profondes pièces des salons sans lumière

Lieux intéressants

L'Argos est l'une des principautés ayant le plus grand nombre de villes et de villages de Gaïa, particulièrement dans sa section nord. Malheureusement, la plupart des ruines et des bâtiments anciens ont été détruits par l'Église, et il en reste fort peu qui soient encore importants.

Ilion

(Métropole, 292 000 habitants)

Ilion, capitale de l'Argos, est une cité mythique connue aux quatre coins de Gaïa. On l'appelle de nombreuses façons, par exemple la cité de la guerre sainte ou porte du royaume des cieux. Sa réputation est due au fait que c'est là que le Messie, après avoir subi une attaque orchestrée par l'Ordre de Yehudah, prit les armes et proclama le début des Guerres de la Croix.

Elle est située au centre de l'Argos, dans une énorme plaine circulaire entre la cordillère de Serra et celle d'Erasia. La ville possède un style sobre, propre des temps passés, et presque tous ses bâtiments sont construits en pierre. À part dans son quartier central, les rues ne sont pas pavées. Récemment, un système d'éclairage similaire à celui d'Archange a été installé.

La ville est gouvernée par Guillermo Andreas II de La Rocha del Castillo y del Monte (Paladin Nv 3, ♂) en personne, qui a perdu une partie de son caractère entreprenant après la disparition de sa promise. À présent, sa majesté se sent prisonnier d'une rage noire, et rend les adeptes de Jihamath coupables de tout ce qui est arrivé.

Pendant la formation de l'Empire et avant la création du Domaine, de nombreux prêtres considéraient qu'Ilion devrait être le cœur de l'Église. Toute la cité dispose de grands temples, parmi lesquels se distingue la cathédrale du Rédempteur, résidence du cardinal Salvador Meruelo (Paladin noir Nv 5, ♂), représentant principal de l'Église dans la principauté. Le cardinal Salvador est un homme aussi manipulateur que pragmatique, ainsi que l'un des principaux instigateurs de la guerre contre le Kushistan.

L'endroit le plus connu est la place des Larmes, l'esplanade monumentale de marbre blanc où le Messie combattit pour la première fois. La place abrite une grande quantité de statues consacrées aux croisés les plus célèbres de l'histoire, de même qu'elle accueille la chapelle de la Guerre, où est conservée l'épée que le Christ brandit pour la première fois avant de forger son Législateur et celui de ses apôtres. Bien qu'elle n'ait aucun pouvoir, le symbole a accompagné les rois de l'Argos au cours de l'histoire, et les Argiens la considèrent comme l'image de la guerre sainte. Si le conflit avec le Kushistan éclatait, personne ne doute que le roi Guillermo la réclamerait.

La légende a fait d'Ilion un véritable foyer de jeunes chevaliers aspirant à entrer dans l'un des grands ordres de croisés de la principauté. Ils arrivent de toutes parts afin de prouver leur valeur, et les compétitions sont aussi fréquentes que les spectaculaires duels de rue qu'ils organisent.

La cité possède d'énormes tribunaux inquisitoriaux où, selon la rumeur, de nombreux sorciers et démons ont été exécutés. Actuellement, il semble qu'il y ait plusieurs prisonniers dans ses cachots, mais on ignore le motif pour laquelle ils sont encore en vie. L'Ordre de Yehudah considère Ilion comme un symbole impie opposé à tout ce qu'ils représentent, raison pour laquelle ils souhaitent la voir réduite en miettes. C'est pour cela que l'obscure société de sorciers a plusieurs de ses membres dans la métropole, dont le seul objectif est de provoquer le chaos et de s'assurer que, si la guerre venait à éclater, le Kushistan puisse la détruire.

Serrano

(Forteresse, 9 000 habitants)

Autrefois, Serrano fut la plus grande des fortifications de l'homme, un inébranlable bastion que l'on croyait invincible. Le mythe s'effondra lorsque trois membres seulement de la Confrérie réussirent à la démolir jusqu'aux fondations, détruisant ainsi le plus grand symbole de pouvoir en Argos. Serrano commença à être reconstruite des années après la fin de la guerre, mais à cause de divers problèmes les travaux furent retardés pendant plus d'un siècle. Finalement, en 472 la forteresse fut achevée.

Serrano se trouve sur le plateau de Seldo, dans l'angle septentrional de la cordillère d'Erasia, un site stratégique incomparable pour le contrôle de l'Argos. Le bastion est construit suivant les vieilles habitudes de l'époque du Messie, et il ne dispose pas de nombre de modernités impériales actuelles. Même ainsi, il n'en reste pas moins une fortification quasi inexpugnable, car il est protégé par sept couches épaisses de murailles. La forteresse est sous le contrôle des armées du roi, mais les croisés de Sierra Santa se sont installés ici il y a moins de dix ans afin de renforcer la garnison de la citadelle.

Ignacio de la Rocha (Paladin Nv 7, ♂), maréchal des croisés, cousin du roi Andreas et actuel seigneur des chevaliers d'Argos, dirige Serrano. Il a la réputation d'être un guerrier invincible, et son goût pour la lutte fait qu'il accepte tout défi qu'on lui lance. De nombreux jeunes gens ayant soif de renom ont tenté leur chance, de même que de nombreux guerriers accomplis, mais jusqu'à aujourd'hui le chevalier d'Argos reste invaincu.

Pylaia

(Métropole, 172 000 habitants)

La seconde plus grande ville de la principauté est Pylaia, une cité aussi fière que riche. Il y a peu encore, c'était la seule à commercer avec les enneaths, même si ses habitants ont toujours désiré le pouvoir économique de leurs ennemis traditionnels.

La ville, proche de la frontière avec le Kushistan, est devenue ces derniers temps un véritable foyer de tensions. L'arrêt soudain du commerce menace de ruiner de nombreuses familles de haute lignée. Comme solution, la noblesse a commencé à investir de grosses sommes d'argent pour remettre à flot ses affaires dans la forge et les armes, préparant la principauté pour un futur conflit.

En comparaison avec d'autres cités de l'Argos, Pylaia est assez moderne, car grâce aux placements des familles nobles, ils ont réussi à créer un système archaïque d'égouts et d'éclairage artificiel pour les quartiers les plus riches. Ses habitants se piquent d'avoir le plus grand pouvoir d'achat de la principauté, se sentant comme l'aristocratie du pays.

Depuis des mois, un grand nombre de paysans a commencé à se déplacer vers Pylaia par crainte du début de la guerre. La ville n'est plus capable de supporter une telle population, et les nouveaux venus campent à présent dans les faubourgs, utilisant des centaines de tentes en toile. Le roi Guillermo a renforcé les défenses de Pylaia en envoyant plusieurs garnisons dans la région, de même qu'il a mobilisé un nombre considérable de croisés.

Medina del Monte

(Ville, 30 000 habitants)

Medina est l'une des principales villes de l'Argos, gouvernée par la duchesse veuve Doña Carlota de Bosqueblanco (Touche-à-tout Nv 4, ♀), une vieille dame rusée comme le diable en personne et deux fois plus implacable. Sous son commandement, la cité fonctionne comme les engrenages d'une horloge, offrant un modèle d'autosuffisance et d'efficacité.

Tout à Medina del Monte fonctionne à la perfection, des fermes proches des villages avoisinants aux manufactures des différentes corporations. Les impôts sont perçus ponctuellement et la délinquance est tenue à distance par les soldats de la ville. De plus, les églises sont toujours pleines à craquer pendant les offices principaux et le bon peuple garde un comportement pieu. L'étendard de l'Argos ondoie sur toutes les tours pour rappeler aux habitants à qui appartiennent leurs vies. La duchesse maintient les institutions crées par son défunt mari, telles que l'académie des armes, où tous les paysans doivent consacrer vingt jours par an à l'instruction militaire (ses piquiers sont célèbres). Ainsi, tous les habitants de Medina jusqu'au dernier sont adroits avec une arme et gardent plus ou moins intactes leurs compétences de combat. Le chanoine Elías de Mazariaga (Touche-à-tout Nv 2, ♂), homme austère et sévère, membre du Ministère pour la Conservation de la Foi, est le confesseur de la duchesse et la conseille dans tous les domaines, ce qui inclut l'exercice de la justice.

Plusieurs membres de Samael habitent en ville, bien qu'ils n'aient jamais causé le moindre problème à ses habitants, qui ignorent totalement leur existence.

Bastionblanco
(Ville, 22 000 habitants)

Voisine et rivale de Medina del Monte, Bastionblanco (Blanc-bastion) est connue pour la qualité exceptionnelle de ses chevaux, fruit d'une série de croisements avec des alezans du Kushistan. Grâce à ses animaux, le fameux ordre des croisés de la Croix Blanche, qui ont leur siège en ville, est devenu l'une des troupes de cavalerie légère les plus admirées du pays.

Le seigneur de Bastionblanco est le duc Sergio de Garragris (Explorateur Nv 2, ♂), surnommé « le Lynx » aussi bien pour son habileté politique que pour son habitude de dresser ces félins pour la chasse. Le duc est un homme aux cheveux blancs, habitué à de rares plaisirs, comme la lecture. Il n'a jamais eu d'autre intérêt que le travail bien fait, et il n'a pas jusqu'à présent eu le temps de se trouver une épouse. Sans que Sergio le sache, l'une de servantes de sa maison, Remy Miyuki (Voleur Nv 6, Daimah ♀) est l'archonte de Samael de la cité, qui est depuis de nombreuses années éperdument amoureuse de lui.

Cerezomuerto
(Bourg, 500 habitants)

Cerezomuerto (Cerisiermort), un petit bourg parmi tant d'autres dans la Marche Grise, ne mériterait pas de se trouver dans cette section sans un petit détail : il s'agit du principal regroupement d'hérétiques de tout l'Argos. Le village, qui tirait son nom des terres stériles qui l'entouraient, changea radicalement il y a plus de deux décennies avec l'arrivée d'une jeune fille aux cheveux noirs comme la nuit nommée Agata. Après avoir été accueillie par une famille, tous virent en quelques jours comment le potager de ses bienfaiteurs s'améliorait de façon surprenante. Certains voisins s'adressèrent à Agata pour lui demander des conseils sur le labour et elle les aida comme elle put. Les champs, qui n'avaient auparavant jamais donné d'abondantes récoltes, commencèrent à donner des fruits, et peu à peu la vie des villageois s'améliora grâce à cette femme mystérieuse. Pourtant, le curé local accusa Agata de sorcellerie et menaça de faire appel à l'Inquisition ou de la brûler ici même si elle ne partait pas. Dans un moment d'ardeur, il mit en place le bûcher pour ce faire, mais finalement les habitants en colère finirent par le brûler lui.

Depuis lors, les autochtones plongèrent de plus en plus dans la dépravation en échange d'une vie facile, jusqu'à ce que tous commencent à pratiquer la sorcellerie. Une fois par mois, ils doivent faire un sacrifice humain la nuit de la pleine lune, raison pour laquelle ils capturent les voyageurs solitaires qui traversent la Marche Grise, ou capturent même d'autres villageois. Le bourg est gouverné par Agata (Convocatrice Nv 6, ♀), une fidèle adepte d'Abbadon Shajad qui a transcendé sa condition humaine grâce à des dons obscurs. Elle n'a pas vieilli d'une seule année depuis le moment où elle est arrivée à Cerezomuerto, et prévoit de laisser bientôt la ville entre les mains de ses lieutenants, Bernardo, Amador et Ignacio, les trois meilleurs apprentis de ses sombres enseignements. Si Agata a un projet pour l'avenir, elle seule le sait.

Bohiles
(Bourg, 1 500 habitants)

Ce bourg, situé dans un lieu caché de la cordillère de Serra dans la Marche Grise, fut le principal bastion de la résistance argienne pendant la Guerre de Dieu. Bien que le passage des années et sa situation précaire en aient poussé beaucoup à quitter le village, la fierté de ses habitants, tous d'experts montagnards, les empêche d'abandonner leur foyer ancestral.

La totalité des habitants de Bohiles passe par un entraînement sévère depuis la plus tendre enfance, et certains considèrent que, bien que manquant d'un équipement de qualité, ils sont de loin les meilleurs combattants de la principauté.

Valls
(Bourg, 1 800 habitants)

Valls est un bourg de la Marche Grise qui fut créé il y a un peu moins de quatre-vingts ans. Ses habitants sont d'ethnie tayahar et proviennent du Kushistan, ayant abandonné leur terre à cause de leurs croyances religieuses, car tous sont de fervents chrétiens et ne supportaient plus le traitement qu'ils recevaient dans leur pays. Malgré leur dévotion, les gens de l'Argos ne leur ont jamais fait confiance, car ils pensent que ce sont des espions ou des sorciers. En ces moments de tension, un petit détachement de soldats a été envoyé dans le village, croyant que ses habitants sont la cause des attaques sur les villages de la cordillère Elisalda. En réalité, les gens de Valls n'ont pas le moindre rapport avec ces évènements, mais s'ils ne font pas très attention, ils pourraient rencontrer de sérieux problèmes.

Autres agglomerations : *Las Torres, Valentia, San Lorenzo, Ribera.*

Scénarios

La proximité d'une guerre avec le Kushistan ouvre une large gamme de possibilités pour les visiteurs de la principauté, qui peuvent subir toutes sortes d'attaques ou même être pris pour des espions. L'Argos offre également une multitude d'endroits intéressants, comme les salons sans lumière (en particulier si les personnages ont une quelconque relation avec Soleil Noir et ses Chercheurs) ou la problématique passe de Veracruz.

La fin d'un symbole : l'obsession de l'Ordre de Yehudah pour la cité d'Ilion a fait qu'Asad Ad Arauk (Convocateur Nv 6, ♂), un de ses membres les plus notoires en Argos, conçoive un sinistre plan. En invoquant un djinn mineur pour qu'il l'aide, Asad compte voler l'épée du Messie dans la chapelle de la Guerre. Par ce simple acte, il parviendrait à détruire un symbole très important pour la ville et à miner énormément le moral de ses habitants. Le vieux sorcier n'est pas un adepte de Jihamath et n'entretient aucun lien avec le Kushistan, mais il espère pouvoir ainsi atteindre un poste de dirigeant dans son organisation.

Cependant, la Gnose des personnages pourrait les attirer sur les lieux au moment du vol et en faire les témoins de la façon dont le monstrueux djinn élimine les gardes et les prêtres. Immédiatement après, la créature se lancera sur eux, tandis qu'Asad entrera dans la chapelle avec ses autres serviteurs avant de s'enfuir avec l'épée. S'il y arrive, il entreprendra un voyage au Kushistan avec l'objet, d'où il tentera de précipiter la venue de la guerre.

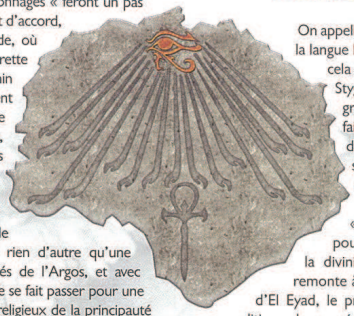
Malheureusement, la situation n'aura fait qu'empirer pour les personnages, car s'ils montrent qu'ils ont des capacités surnaturelles durant le combat ils seront accusés, comme boucs émissaires, du vol de l'artefact. En un tel cas, aussi bien l'Argos que l'Église ne s'arrêteront devant rien pour les éliminer, ce qui leur laisse une seule issue : poursuivre Asad pour récupérer l'épée millénaire. S'ils y parvenaient, ils seraient considérés comme des « saints », et leurs compétences spéciales ne seraient pas prises en compte.

Il est clair que, ayant l'Ordre de Yehudah pour ennemi et l'Inquisition sur les talons, réussir pourrait être bien plus difficile que ce qu'ils imaginent.

La folle Noelia : alors qu'ils voyagent à travers la Marche Grise, les personnages se retrouveront face à une étrange situation. Une vive et écervelée jeune fille appelée Noelia (Voleuse Nv 2, ♀) est en train de construire un grand bateau de bois. Le plus curieux est qu'elle se trouve à plusieurs kilomètres de la côte, sur les étendues pierreuses de la Marche. Complètement seule et sans personne pour l'aider, la jeune fille jure qu'elle ne va avoir aucun problème, car ce n'est pas le navire qui ira jusqu'à la mer, mais la mer qui viendra jusqu'à lui. Elle dit avoir eu un rêve prémonitoire où elle a vu qu'une grande inondation aurait bientôt lieu, et une force supérieure l'a avertie que la seule manière d'être sauvé était d'avoir la foi et de construire une embarcation au milieu du désert. Malheureusement, personne n'a cru ses paroles.

Illustration Wen Yu Li

Lorsqu'elle verra les personnages, elle leur assurera qu'elle a aussi rêvé d'eux, et leur expliquera que, qu'ils la croient ou non, ils sont destinés à l'aider. Sans perdre un instant, elle leur demandera de se diriger vers Bastionblanco pour lui apporter des chargements qu'un autre visionnaire comme elle a préparés ; s'ils acceptent, les personnages « feront un pas important dans la réalisation du destin ». S'ils sont d'accord, ils devront voyager jusqu'aux bois de Llanoverde, où il leur faudra récupérer et transporter une charrette pleine de planches. Curieusement, en chemin ils seront attaqués par des pillards, qui semblent vouloir s'emparer du chargement par ordre de leurs supérieurs. Comme si ce n'était pas suffisant, ils commenceront à avoir d'étranges hallucinations dans lesquelles ils verront apparaître et disparaître devant eux des monstres terrifiants.



Mais... Que se passe-t-il en fait ? En fait, Noelia n'est pas folle et n'a pas non plus de visions surnaturelles d'aucune sorte. Elle n'est rien d'autre qu'une contrebandière très recherchée par les autorités de l'Argos, et avec beaucoup d'ennemis parmi les bandes locales. Elle se fait passer pour une « élue de Dieu » dans l'attente qu'un fanatique religieux de la principauté la croie et décide de l'aider de façon désintéressée, car elle est incapable de voyager jusque là-bas en personne. Les personnages l'ignorent, mais les planches sont remplies d'une puissante drogue hallucinogène qui se compose de sève de ramalen, et c'est précisément une petite émanation du produit qui cause leurs visions inexplicables.

Archétypes génériques de l'Argos

Voici une fiche générique de croisé classique d'Argos. Sa fiche a été fabriquée sans tenir compte des Points de Création.

Croise / Croise de la Croix Blanche

Classe Maître d'armes ; **Niveau** 3
Ini 70/50/20 ; **PV** 155 ; **IP** Demi-plaques, Barbute ; **Att** 120 ; **Par** 120 ; Armes Épée longue / Épée bâtarde ; **Dégâts** 60 / 90
AGI : 6 DEX : 8 CON : 7 FOR : 8 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Commandement 20, Équitation 70, Impassibilité 10, Observation 10(30), Prouesses de force 75, Résistance à la douleur 25, Vigilance 20(40).
Spécial : Module d'armes de chevalier
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 40.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Athlétisme +10, Équitation +10, Escalade +10, Histoire (locale) +10, Occultisme (religion) +15, Pistage +5, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10.

Noblesse : Athlétisme +10, Commandement +20, Équitation +10, Histoire (locale) +15, Impassibilité +5, Occultisme (religion) +10, Vigilance +10.

Tableau 20: Argos

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Classe basse	Les vêtements que vous portez, des rations pour quelques jours, une arme de faible qualité, du matériel de voyage rudimentaire. 3 PC.
21-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour une semaine, deux armes, du matériel de voyage complet et quelques objets personnels. 75 PA.
86-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, deux armes de bonne qualité et une armure légère ou moyenne, un cheval, une croix, un chapelet ou un autre symbole religieux d'or ou d'ivoire, du matériel de voyage complet et quelques objets personnels. 100 PO.

TERRES D'AL-ENNETH

On appelle Terres d'Al-Enneth l'ensemble des pays où la langue kitab est majoritaire. Il y a plus de mille ans, cela englobait le Califat du Kushistan et l'Empire Stygien, bien qu'avec l'apparition d'Abel le grand désert du Salazar ait commencé d'en faire partie. Toutes ces principautés se trouvent dans la région sud du Vieux Continent, et ce sont en majorité des terrains arides ou semi désertiques densément peuplées.

Étymologiquement, Al-Enneth signifie « peuple destiné », terme souvent employé pour désigner les enneaths, adorateurs de la divinité Jihamath. L'apparition de ces terres remonte à plus de trois mille ans, peu après la mort d'El Eyad, le premier Éclairé. Depuis lors, le panorama politique de ces régions a subi des dizaines de changements importants, mais ses dogmes lui ont toujours permis de conserver une certaine uniformité dans sa politique et son mode de vie.

Le gouvernement et la religion sont intrinsèquement liés dans leur culture, car les gouvernants ont toujours été des commandeurs de la foi. Dans l'antiquité, la communauté était placée sous la surveillance du grand sultan, mais la division entre zafirs et mulars provoqua à son tour la séparation entre le Kushistan et le Stygia, qui s'est maintenu jusqu'à aujourd'hui.

Le système légal de ces terres est totalement indépendant. Même pendant l'intégration à Abel, ses gouvernants tentaient d'éviter d'obéir aux édits impériaux en utilisant tout artifice à leur portée. De plus, l'esclavage a toujours été très enraciné dans la culture d'Al-Enneth, et même si tous ses habitants ne partagent pas ce goût, il a réussi à se maintenir dans une plus ou moins large mesure. Naturellement, les agents impériaux ont poursuivi les trafiquants d'esclaves et leurs acheteurs mais, malgré cela, le marché d'êtres humains a continué d'exister dans les ombres.

Il n'y a probablement aucune région du monde qui n'ait autant de problèmes avec l'Empire que les Terres d'Al-Enneth. Ne partageant pas les croyances d'Abel, ses habitants se sont toujours sentis opprimés, forcés de professer un credo auquel ils ne croyaient pas. Malgré cette obligation, les gens et les gouvernants s'arrangèrent pour maintenir leur religion, même si cela impliquait de le faire en secret. Une telle situation ne fit que renforcer les liens qui unissaient les habitants, créant une source d'opposition culturelle et refusant d'ouvrir leurs frontières à l'influence extérieure.

Les dernières décennies ont été marquées par l'éloignement de l'Empire. Depuis le mandat de Lascar Giovanni, les États d'Al-Enneth ont commencé à se comporter d'une manière de plus en plus indépendante. La mort d'Elias a été l'excuse parfaite pour se détacher complètement d'Abel et de l'Église chrétienne.

Archétypes génériques de l'Al-Enneth

Voici une fiche générique de nomade caractéristique de l'Al-Enneth. Elle a été fabriquée sans tenir compte des Points de Création.

Nomade

Classe Explorateur ; **Niveau** 1
Ini 55/25 ; **PV** 110 ; **IP** Non ; **Att** 55 ; **Esq** 50 ; **Armes** Arc court / Poignard ; **Dégâts** 35
AGI : 7 DEX : 6 CON : 7 FOR : 6 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 25, Camouflage 15, Discrétion 15, Équitation 15, Forge 20, Habileté manuelle 25, Observation 65, Pièges 30, Pistage 60, Poisons 20, Vigilance 65.
Spécial : Module d'armes de nomade
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

KUSHISTAN

Capitale : Karjah.
Population : 6 900 000 env.
Ethnies principales : tayahar (97%), asher (2%).
Type de gouvernement : monarchie théocratique.
Langues : jashu, latin (minoritaire).
Religion : enneath (tendance zafir).
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Kushistaniens.
Drapeau : un motif complexe de lignes courbes qui sortent de l'arbre de la création.
Noms masculins : Abb-Al-Qadir, Ahmad, Fahim, Fihr, Hadi, Hashim, Ibrahim, Khalid, Muhammad, Rabi, Rashid, Shakir, Tahir, Umar, Wasim, Yushua, Ziya.
Noms féminins : Alya, Ayda, Farah, Fatima, Ghadir, Hadiyya, Ihsan, Jalila, Karam, Lamya, Malaika, Muna, Saira, Tabassum, Thana, Thurayya, Zahra.
Noms de famille : Abbar, Abdul, Karim, Abu Nayvan, Abu Zinada, Al-Ajou, Al-Saidi, Ansarr, Ashoor, Attar, Baesham, Baroom, Bohaimid, Fitaihi, Jamil, Mufarrij, Nassif, Sa´id, Silsilah.

Le Kushistan est la seconde nation la plus étendue du Vieux Continent, dépassée seulement par Abel lui-même, et aussi l'une des rares puissances à avoir survécu depuis l'Ère du Chaos. Les gens de Gaïa voient dans ce pays les principaux représentants des Terres d'Al-Enneth, grâce à l'énergie de sa forte économie et de son pouvoir militaire.

Possédant une vaste superficie, le Kushistan est rempli de déserts de pierre, d'arides montagnes et de zones très chaudes, qui constituent la majeure partie de ses paysages. Il y a aussi, dans une moindre mesure des régions vertes et des prairies qui sont considérées comme les véritables bijoux de la nation. La richesse est due aux énormes ressources naturelles de gemmes et de métaux précieux qui se trouvent dans nombre de ses montagnes. Ceci a permis au pays de construire une puissante infrastructure de fabrication et de commerce qui n'a guère à envier à celle de la Côte du Commerce.

Le contrôle du Kushistan a un caractère pyramidal compliqué, au sommet duquel se trouve le grand sultan Omar Ben Sharif, chef suprême politique et religieux, qui contrôle à son tour une multitude de sultans répartis sur tout le territoire. Chacun de ces hommes, ce qui comprend Omar en personne, possède sa propre armée privée, constituée d'individus bien entraînés et fidèles à leurs principes, qui n'hésiteraient pas un seul instant à donner leur vie pour leur souverain. Ces guerriers sont particulièrement habiles pour profiter des éléments naturels de leur territoire, ce qui leur permet d'être quasiment invincibles lorsqu'il s'agit de se défendre. En tous les cas, et si cela était nécessaire, le grand sultan pourrait convoquer une guerre sainte, demandant la collaboration de tout kushistanien capable de se battre pour son pays.

Le Kushistan entretient une relation étroite avec le Baho et le Stygia, ayant convenu avec les deux pays d'un soutien mutuel face à toute attaque extérieure. Le grand sultan, qui est un homme âgé et fatigué des conflits qu'il a dû vivre, souhaite éviter la guerre avec l'Argos, mais la haine que les autres sultans vouent à ces « chiens du Christ », comme ils les appellent, semble indiquer le contraire. La situation est devenue encore plus critique avec l'apparition d'un nouvel Éclairé, Jaser Sal Kahlim, partisan énergique des doctrines zafirs, qui proclame une idéologie radicale très dangereuse.

Culture et société

Des coutumes uniques et des traditions millénaires sont la principale caractéristique de cette terre ancestrale qui n'a pas connu de grands changements durant ces derniers siècles. Les kushistaniens sont des gens à la morale très diverse, qui entretiennent un système de valeurs incompréhensible pour d'autres habitants de Gaïa. Ils sont capables d'accepter l'esclavage et la torture comme une chose naturelle et, pourtant, ils sont miséricordieux avec les nécessiteux ou les déshérités. Ils s'adaptent bien aux difficultés, car ils sont habitués à les esquiver depuis la naissance.

Bien que le latin soit une langue très pratiquée, le pays possède sa propre langue officielle, le jashu, que parlent les nomades, les vieux et les personnes qui n'ont jamais eu aucune relation avec d'autres principautés. La plupart des gens résident entassés dans les villes, même si beaucoup d'autres vivent de façon nomade, voyageant d'un lieu à l'autre à travers les déserts de pierres dans de grandes caravanes. Quoique le pays soit extrêmement opulent, les richesses retombent entre les mains de quelques-uns seulement et il y a un grand nombre de pauvres (mais peu de mendiants).

La femme a un rôle très secondaire dans la société, et elle se voit presque toujours forcée de dépendre d'un homme afin de pouvoir subsister. Si une femme sans enfants, après la mort de son père ou de son époux, ne se marie pas sous moins de trois ans, elle perd toute propriété ou titre, qui devient immédiatement une partie du patrimoine du sultan.

La religion officielle du pays est l'enneath dans sa version la plus orthodoxe, et la plupart de ses habitants se considèrent eux-mêmes zafirs. Néanmoins, tant d'années de réserve obligatoire et de clandestinité ont considérablement adouci l'écrasant fanatisme que ses dévots professaient dans le passé. Paradoxalement, un fort pourcentage de la société ressent plus de haine envers le christianisme à cause du fait qu'il a été imposé que de par ses propres croyances.

La loi au Kushistan a toujours été très sévère, car y désobéir signifie que l'on suit le chemin de Qamar, la voie obscure de l'équivoque. Les prisons sont peu populaires, et la plupart des punitions ont un caractère physique, ce qui inclut les coups de fouets, le marquage au fer rouge du visage (d'habitude avec un symbole représentant le délit) ou même les amputations. Les étrangers, qui sauf dans le cas de marchands ne sont généralement pas les bienvenus, subissent tout particulièrement le poids de la loi.

Le pays est actuellement divisé en dix grands sultanats qui ne répondent que devant le grand sultan. Chaque seigneur détient le pouvoir suprême dans sa région et gouverne de façon indépendante.

Depuis qu'ils se sont séparés de l'Empire, l'esclavage, qui était depuis des années pratiqué en secret, est devenu un usage permis. Un riche marché s'est ouvert pour des centaines de trafiquants d'esclaves qui amènent des prisonniers de tous les endroits du monde.

Affronter le surnaturel

L'une des rares choses pour lesquelles les habitants du Kushistan sont en partie d'accord avec l'Église chrétienne est que les forces surnaturelles sont en général quelque chose de néfaste. Beaucoup pensent que de tels pouvoirs proviennent des génies, qui les concèdent à l'homme afin de troubler notre chemin, tandis que d'autres affirment que tous ceux ayant de tels dons sont des djinns déguisés.

Quoi qu'il en soit, la magie ou autres disciplines similaires ne sont pas officiellement poursuivies par le gouvernement du Kushistan. En fait, une personne pourrait déclarer publiquement qu'elle est un sorcier sans recevoir autre chose que des regards soupçonneux ou incrédules. Malgré cela, les individus dotés de pouvoirs spéciaux restent généralement anonymes, car les gens ont tendance à les accuser automatiquement de tout ce qui arrive de mauvais, et ils finissent souvent par être expulsés des communautés dans lesquelles ils vivent. De plus, rares sont ceux qui ont jusqu'à présent montré leurs capacités en public, et ils tentent toujours de rechercher le soutien des sultans, se mettant à leur service. Naturellement, si quelqu'un employait ouvertement la magie, la puissance intérieure ou le mentalisme pour faire du mal à autrui, on lui appliquerait une punition exemplaire.

L'Inquisition, expulsée du territoire, intervient encore au Kushistan, mais est dans l'obligation de le faire incognito, occultant l'identité de ses membres afin d'éviter d'être eux-mêmes poursuivis.

Histoire du Kushistan

Il est parfois difficile de suivre la longue histoire du Kushistan, car beaucoup affirment que ses origines sont même antérieures à l'ascension de l'empire de Salomon. Pour trouver la piste des fondements de cette nation, il faut remonter à l'apparition d'El Eyad, le premier des Éclairés, qui proclama les révélations de Jihamath à ses adeptes dans le but qu'ils les diffusent à travers le monde. À cette époque, aux environs de deux

mille sept cents avant le Christ, la plus grande partie du territoire était peuplé de clans nomades et de cités-états indépendantes, qui se convertirent progressivement aux principes enneaths.

Des siècles plus tard, différents sultans prirent le pouvoir dans les régions, ce qui ouvrit la longue période dite Ère des Dix Cités. Ce furent des temps de splendeur et de conflits, où les alliances entre les sultanats se forgeaient et se brisaient aussi vite qu'éclataient de nouvelles guerres. Cette longue situation se termina brusquement trois cents ans plus tard lorsque la citadelle flottante d'Elura´amman, la plus grande des villes ebudans, descendit des hauteurs, offrant son soutien au petit sultan Maatalla Al Alexandria. Les seigneurs d'Elura´amman affirmèrent que le destin de Maatalla était de devenir le guide de tout son peuple, donnant lieu à un conflit (la première Guerre des Sultans) qui s'acheva une décennie plus tard par la reconnaissance de Maatalla comme grand sultan. Ainsi, le Kushistan naquit en tant que nation unifiée et forte, qui ne tarda pas à se dresser comme plus grande puissance.

Mais après des années d'essor et de progrès arriva une longue époque de difficultés et d'agitation politique. Au niveau interne, une faction radicale du clergé tenta de prendre le contrôle du gouvernement, provoquant une guerre civile à grande échelle, tandis que de multiples rébellions de sultans déchirèrent le pays. Néanmoins, tous ces affrontements faisaient pâle figure face à la terrible guerre qui approchait, car un affront poussa la citadelle duk´zarist de Nogos Roxxas à déclarer son intention d'exterminer la moitié de la population du Kushistan. Le point culminant du conflit eut lieu lorsque Elura´amman et Nogos Roxxas s'affrontèrent dans les cieux au-dessus de l'ancienne capitale kushistanienne, se détruisant mutuellement et provoquant avec leur chute plus de trois cent mille morts en un instant. Un tel holocauste et la perte du grand sultan firent que les Duk´zarists considèrent l'affront comme réglé, laissant le Kushistan dans une grave crise. Le pays, sévèrement divisé, revint à une époque similaire à l'Ère des Dix Cités et resta ainsi durant plusieurs centaines d'années.

Au troisième siècle avant le Christ, Abdel Majid Al Karjah, le sultan le plus puissant de l'époque, réussit à unir son peuple pour affronter une invasion d'élémentaires et de yinnuns en provenance du désert de Salazar. Sa victoire, que beaucoup croyaient impossible, le transforma en grand sultan, recréant l'unité du Kushistan en tant que nation. Ainsi, la période suivante fut marquée par une splendeur renouvelée et le renforcement des liens d'amitié avec l'Empire Stygien. La relation entre les deux pays permit même que se produise un bref et infructueux essai de fusionner les deux puissances, plan qui échoua seulement à cause de quelques différends entre zafirs et mulars.

L'apparition du Messie fut un coup dur pour le gouvernement religieux du Kushistan, car nombreux furent ceux qui se retrouvèrent fascinés par les paroles du sauveur. Une nouvelle guerre civile fut sur le point d'éclater dans le pays lorsque Thanos Shetep, l'un des apôtres, proclama que ces terres devaient faire partie des Royaumes Saints. Cependant, Thanos resta très peu de temps au Kushistan, faisant de la création du royaume guère plus qu'une utopie. Les années suivantes représentèrent une véritable époque de tensions avec le reste des Royaumes Saints, avec des escarmouches et des batailles sur les frontières de l'Argos. Même comme cela, le pays ne subit aucun autre problème important jusqu'à la Guerre de Dieu. Bien que durant les premiers mois les sultans pensèrent que Rah allait ignorer complètement les Terres d'Al-Enneth, les armées de Judas ne tardèrent pas à les attaquer avec la même férocité que les Royaumes Saints. Par chance, et bien que la plupart des cités fussent détruites, ses habitants profitèrent de leur connaissance du terrain pour se défendre dans les montagnes et les plaines, obtenant des victoires importantes.

Inévitablement, la fin de la guerre laissa le Kushistan dans une situation de grande faiblesse, mais loin d'être aussi déplorable que celle de ses voisins. Pour cette raison, des rumeurs arrivant sur la création du Sacro-saint Empire, les sultans se rendirent compte de l'énorme danger que cela représentait pour l'avenir de leur nation. Ils décidèrent alors de créer un état suprême, unifiant le sud en tant que Terres d'Al-Enneth afin de lui faire obstacle. Sa première manœuvre fut de profiter de la situation de l'Argos pour orchestrer une forte attaque contre le Royaume Saint. En 245 ils lancèrent une vaste incursion vers l'ouest, obtenant de grandes victoires. Cependant, l'Argos résista bien plus que les sultans ne l'espéraient, prolongeant le conflit sur plus de deux ans jusqu'à ce que Zhorne débarque par surprise sur les côtes du Kushistan avec un énorme contingent. Avant que les soldats aient pu revenir des frontières, la nation se trouvait déjà sous le contrôle de l'Empire.

Ce que les sultans craignaient tant était arrivé.

Ainsi commença une longue période que les habitants du Kushistan appelèrent « l'Occupation », se voyant obligés à devenir une principauté d'Abel. Dépouillés de leur grand pouvoir militaire, les gens ne tardèrent pas à se rendre compte qu'ils seraient quand même capables de conserver une certaine influence grâce à l'économie du pays. Bien que réticents, ils profitèrent de tous les avantages que leur appartenance à l'Empire pouvait leur offrir. Lentement mais sûrement, la nation réussit à récupérer une partie de sa force d'autrefois. Naturellement, sa relation avec l'Argos resta marquée par de continuels problèmes et au long des siècles suivants les deux principautés s'embarquèrent dans douze conflits sous la supervision impériale, desquels le Kushistan sortit généralement perdant.

Ce dernier siècle a été particulièrement bénéfique pour le Kushistan, car il s'est caractérisé par de grandes affaires avec le Gabriel, ce qui multiplia les ressources économiques du pays, et un certain relâchement de la surveillance d'Abel, permettant au pays de renforcer ses armées au-delà de ce que le Haut Sénat lui avait permis.

Dès l'instant où l'archevêque suprême Eljared prit la tête de l'Église, le grand sultan Omar Ben Sharif commença à se préparer à tout évènement possible. Ainsi, lorsque l'empereur mourut et que l'Alliance Azur se forma, il n'hésita pas à déclarer la fin de l'occupation et à considérer son pays comme une force indépendante.



Kushistaniens de l'ethnie tayahar

Illustration Wen Yu Li



ZANIBAR
Trias
†Noirport
ŒIL DE L'OURAGAN
ARCHIPEL DE FORNEO
Veria
Nisi
MONTS DE GLOCKNER
†Keltia
†Port Tahar
†Karjah
†Haruma
DÉSERT DE SENNA
KUSHISTAN
Ribera
Muhassin
†Pylaia
Madha
Valentia
LAGUNA DEL CANTO DEL GALLO
†Serrano
PASSE DE VERACRUZ
†Ilion
CORDILLÈRE D'ERASIA
Tylon
Qusam
ÉTENDUES DE NATARA
†Le Nid
†Khwarel La Grande
MONTAGNES DE SAMOUTAÏ
MONTAGNES DE NASSER
Temple de Ka
Iometh
GRANDES DUNES DE HATIFAH
†Enuma Jannah
PAUME DE JIHAMATH
†Nahime
SILLONS D'IBB
†Lakhdar
CORDILLÈRE DE NIL AB BURATH
†Irinfahrat
Ikwah
†Kabalaika
FAILLE D'OBA
STYGIA
†Al Kairr
†Nécropole
†Salons des Rois
DÉSERT DE MESKHENET
†Agihwan
†fort de Nakhti
DÉSERT DE SALAZAR
†tour des Rêves
†cité oubliée
MER DE SABLE
†oasis de Mahjrabi
†oasis des Oiseaux
SALAZAR
DÉSERT DU DESTIN
†Garmeh Farath
PLAINES DE GHARB
NANWE
†Zarb Kina
Mabo
JUNGLE DU NANWE
ABÎME DE DUN'U GUALAI
†citadelle de Sauda
†Mabanu
Anansi
MONTS DE JWAHIR
Wuppertal
†Mwanatabu
CORDILLÈRE DE SHARANYA
LÉGENDE
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Les Djinns

Les djinns, également connus sous le nom populaire de génies, sont de puissants esprits de civilisations perdues que les enneaths comparent généralement dans leur culture à des démons. Ils ne sont pas nécessairement maléfiques, mais ils aiment jouer avec le destin des gens, les trompant simplement pour s'amuser du résultat. Les adeptes de Jihamath croient que les djinns offrent des chemins faciles aux hommes, les écartant de la voie d'Inara et de l'effort qu'eux-mêmes doivent suivre vers l'illumination. Leurs pouvoirs sont élevés, et il est très difficile de les détruire.

Bien que la plupart des gens considèrent les djinns comme guère plus qu'un mythe de l'antiquité, ces esprits ancestraux existent réellement. Ils restent normalement liés à des lieux ou à des objets et leur rayon d'action est très réduit. Leur forme est invisible aux yeux de l'homme, quoiqu'ils puissent aussi adopter des corps physiques. Parfois, ils prennent une apparence humaine afin de mieux confondre les gens et de se mêler temporairement à la société, bien que le temps où ils peuvent rester ainsi soit limité.

Les djinns sont structurés selon une hiérarchie rigide qui les sépare en trois grands groupes en fonction de leur pouvoir. Le premier est celui des yinnuns, ou esprits mineurs, qui prennent plaisir à s'immiscer dans la vie des hommes par simple divertissement. Le second niveau est occupé par les al-djinns, ou grands génies. D'après les mythes, tous les al-djinns furent enfermés par les kalihs durant l'antiquité sur les Terres d'Al-Enneth, liés à de nombreuses règles qu'ils sont obligés de suivre à jamais, afin qu'ils se mêlent le moins possible du destin. Si quelqu'un trouve un objet auquel un djinn est lié, il obtient un pouvoir limité sur le génie, même si celui-ci tentera toujours de tromper son « maître » afin qu'il le libère. Finalement, au sommet de leur hiérarchie se trouvent les yaqaayes al-aroths, ou les quatre grands esprits des éléments. Leur pouvoir équivaut presque à celui de dieux ; d'ailleurs, dans certains endroits ils ont été adorés en tant que tels. Leurs noms, qui ont inspiré bien des sortes d'élémentaires, sont Jinn, Seigneur du Vent, Ifrit, Maître du Feu, Marid, Dame des Eaux, et Faun, Esprit de la Terre. Depuis des milliers d'années, ils résident dans le flux des âmes, depuis lequel une partie d'entre eux peut être invoquée de manière similaire à celle des Grandes Bêtes.

Aspects géographiques notables

La géographie du Kushistan se caractérise par le fait qu'elle est pleine aussi bien de grands déserts de poussière et de pierre que d'immenses chaînes de montagnes, de gorges et de cordillères de couleur brune. L'altitude du territoire est très variable et le centre de la principauté est constitué d'un énorme plateau. Il y a peu de régions vertes, autour desquelles sont généralement construits les plus gros bourgs et villes.

Montagnes de Nasser : ces montagnes séparent les terres du nord, où se trouve la capitale, du plateau central qui forme la Paume de Jihamath. Il y a de nombreuses passes parmi les rochers, qui permettent de s'y déplacer très facilement. Les montagnes sont la zone d'action d'un célèbre groupe de bandits. Il y a plus d'un siècle, Almir al Nasser, le sultan qui contrôlait ces territoires, fut accusé de plusieurs crimes qui l'obligèrent à s'enfuir dans les montagnes avec nombre de ses partisans. Là, ils formèrent un groupe de proscrits et se consacrèrent à attaquer les marchands qui voyageaient vers la capitale. Les voleurs d'Almir, comme on les connaît encore, tentent de rendre à leur dynastie son ancienne gloire. Ils souhaitent que leur chef actuel, Haroum al Nasser (Voleur Nv 4, ♂), soit reconnu par le grand sultan comme propriétaire légitime de ces terres. Personne ne sait exactement dans quelle partie de Nasser se trouve sa cachette, mais cela fait des années que les sultans le recherchent sans aucun résultat.

La Paume de Jihamath : c'est le nom que reçoit le haut plateau qui occupe la région centrale du Kushistan. Il y a sur ce territoire de nombreux peuples et tribus qui voyagent d'un lieu à l'autre pour commercer. Des grottes et des mines ayant d'importants gisements de pierres précieuses inondent la Paume, expliquant pourquoi les sultans sont extrêmement intéressés par son exploitation.

Désert de Senna : Senna, le plus grand des trois déserts de pierre du Kushistan, s'étend à l'ouest, servant de frontière avec le Lucrecio et l'Argos. L'immense étendue est pleine de dénivelés, de crevasses, de monts et de défilés avec des centaines de cachettes naturelles. Malgré son apparence inhospitalière, il y a beaucoup de tribus nomades à Senna, qui survivent grâce au rare gibier et aux oasis secrètes connues d'eux seuls.

Depuis des siècles, les guerriers du Kushistan ont profité de leur expérience sur le terrain pour arrêter toute attaque en provenance de l'ouest. Il y avait habituellement toujours quelques groupes de surveillance, mais durant les derniers mois le grand sultan a multiplié la présence militaire dans la région, s'attendant au pire.

Cordillère de Nil ab Burath : cette formation d'aiguilles de pierre escarpées, qui marque la frontière avec le Nanwe, constitue la plus grande masse montagneuse du Kushistan. Fermées et très hautes, rares sont ceux qui décident d'y vivre à cause des fortes tempêtes qui les frappent. Escalader les montagnes semble une folie, car la plupart sont faites d'une étrange roche aiguisée coupant comme une lame de rasoir. Ce matériau, connu sous le nom d'Alfaruth, est très précieux pour la fabrication d'armes (en particulier les pointes de flèches, de part leur fort potentiel de pénétration).

Plaines de Gharb : à la limite sud de la principauté, près des frontières avec le Salazar et le Nanwe, se trouvent les plaines de Gharb, la région la plus fertile du pays. De grandes prairies toutes vertes et de denses forêts s'étalent partout. Une multitude de minuscules villages profitent des riches cultures de ces champs, fournissant des aliments à la métropole de Garmeh Farath.

Montagnes de Samoutaï : Samoutaï est une petite frange de montagnes située au centre du Kushistan. Elles sont considérées par les enneaths comme un lieu sacré, car c'est là que le premier Éclairé, El Eyad, reçut les révélations de Jihamath pour conduire l'homme vers la Véritable Foi. Chose connue seulement des plus hauts membres du clergé, on dit que quelque part dans le Samoutaï se trouve l'Arbre de l'Illumination, où sont encore conservées les premières paroles du créateur.

Les montagnes sont pleines de ressources naturelles, parmi lesquelles on compte de gros filons d'émeraudes, de rubis et d'autres gemmes de grande valeur. Cependant, le caractère sacré des lieux empêche qu'elles soient exploitées. Un groupe de guerriers consacrés, les Habrauks, voyagent à travers les montagnes pour s'assurer qu'aucun bandit ne désobéit aux traditions ancestrales et tente de voler les trésors qu'elles contiennent.

Désert du Destin : ce désert n'est peut-être pas le plus grand des trois qu'il y a au Kushistan, mais c'est certainement le plus inhospitalier d'entre eux. Tout au long des centaines de kilomètres qui le composent, tout n'est que pierres, poussière et aiguilles rocheuses effilées s'élevant partout. Même les nomades tentent d'éviter ces lieux, car il n'y a pas ici la moindre trace de vie.

Son nom provient d'une ancienne tradition selon laquelle, si quelqu'un a perdu le cap de son destin et réussit à le traverser à pied, il trouvera sans aucun doute un nouveau chemin dans sa vie. Naturellement, rares sont ceux qui essaient et encore moins ceux qui y parviennent.

Cette contrée inhospitalière cache plusieurs al-djinns enfermés depuis des temps immémoriaux. Ils sont liés à des lieux précis et leur rayon d'action est très limité, mais lorsque quelqu'un y pénètre, ils exercent leur influence au moyen d'évènements bizarres ou en appelant des élémentaires.

Quelque part dans le désert se trouve le temple des yaqaayes al-aroths, où l'on dit qu'il est possible d'entrer en contact avec les seigneurs des djinns et de signer un pacte avec eux.

Les sillons d'Ibb : près de l'immense haut plateau qui occupe une partie de la région centrale du Kushistan, se trouve un interminable amalgame de défilés et de crevasses. Sa structure, chaotique et très peu usuelle, forme un système complexe et labyrinthique de passages inférieurs. Alors que certains des sillons d'Ibb sont connus et fréquentés (deux d'entre eux sont d'ailleurs utilisés très souvent pour transporter des marchandises du nord au sud de la principauté), ceux dont on ne sait rien sont encore innombrables.

Visuellement, la plupart de ces sillons sont d'étroits passages aux hautes parois de pierres qui sont quasiment impossibles à escalader. Il est presque sûr qu'ils furent habités dans le passé, car on peut y voir de temps à autre d'étranges ponts de pierres qui relient les différents murs et pénètrent dans les profondeurs. On dit que les ruines de sultanats et villages perdus d'époques précédentes se trouvent encore dans les grandes ouvertures qui communiquent seulement à travers des grottes et des cavernes.



Les sillons d'Ibb

Étendues de Natara : entre les montagnes de Samoutaï et la rivière Herabrim se trouve Eyad Natara, le désert des secrets. Il reçoit cet étrange surnom car c'est une contrée chargée d'histoires et de légendes qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui. Ce désert est un endroit sombre, plein d'aiguilles de pierre effilées dont les ombres s'étalent à la tombée du jour sur les paysages incultes, donnant à l'ensemble une apparence ténébreuse. Il y a également de nombreux lits de rivières secs, ce qui semble indiquer qu'autrefois ces terres jouissaient d'une végétation dense et fertile.

Les sultans n'ont pas de pouvoir sur le désert, et les tribus nomades qui y déambulent ne sont guère amicales ; d'ailleurs, la plupart rejettent les visiteurs et refusent de leur offrir leur aide même en cas de besoin extrême. Des bruits qui courent disent que certaines sont extrêmement violentes et tentent d'éliminer tout étranger qu'elles voient errer sur leur territoire. Les kushistaniens eux-mêmes évitent de croiser ces nomades dans la mesure du possible, car ils ne sont pas sûrs de comment ils peuvent les traiter.

Faisant honneur à la légende, il y a tout au long du Natara des restes de vieilles cités, à présent inhabitées, qui appartenaient aux anciens habitants de la principauté. Certaines sont si anciennes que les historiens les datent de l'aube de la création du Kushistan. La tradition veut que les nomades ne pénètrent pas parmi les décombres, car ils pensent que c'est une chose qui porte malheur et ne fait qu'éveiller la colère de leurs anciens occupants. Tol Rauko sait qu'il y a au moins une grande métropole dominée par des esprits.

Lieux intéressants

Tant les grandes et bruyantes cités du Kushistan que les nombreuses contrées étranges qui le composent sont des endroits extrêmement intéressants et attirants pour une visite.

Khwarel la grande

(Métropole, 820 000 habitants)

Khwarel aux mille minarets, la cité de la soie, celle aux trois cercles, le joyau du Kushistan... c'est sous tous ces noms et bien d'autres que l'on connaît la ville de Khwarel, l'une des plus populeuses de Gaïa. Située près du lit du fleuve Qusam, dans une région extrêmement verte, la métropole surgit comme une perle resplendissante, avec ses bâtiments blancs et ses minarets aux coupoles dorées. Son ordonnancement est surprenant, car elle se compose de trois cercles concentriques, un exemple d'organisation pas courant du tout dans le pays. Le cercle intérieur est connu sous le nom d'Œil du Sultan, avec en son centre le palais de Shamardazhi, autour duquel gravite la place du marché, où des milliers de commerçants offrent chaque jour le meilleur de leurs entrepôts. Le cercle suivant est connu comme « le district de la bonne fortune ». Les constructions les plus opulentes servent de logement aux riches nobles de la ville. Une multitude de vergers d'arbres fruitiers donnent une ambiance paradisiaque et une source d'alimentation aux oiseaux chanteurs qui y viennent. Pour finir, le cercle des larmes regroupe tous ceux qui travaillent pour vivre. Au fil du temps, le besoin d'espace a poussé les gens à construire des maisons dans les endroits les plus inattendus. La distribution des ruelles est donc totalement chaotique et labyrinthique. Il y a à travers toute la ville une série de tours qui servent de secteur de garde, ainsi qu'à appeler les fidèles à la prière.

Gouvernant la ville depuis le palais de Shamardazhi se trouve Djafar ibn Musafar (Convocateur Nv 6, ♂), appelé par son peuple « le sultan d'ivoire », un jeune homme attirant au port royal. Des rumeurs prétendent que plusieurs djinns le servent (même si après des années de recherche l'Inquisition n'a jamais pu obtenir de preuves à ce sujet), et qu'il parcourt souvent les rues de la cité déguisé en mendiant. D'après certains, avant de se marier avec la princesse Zobeida, fille du précédent sultan, c'était un simple voyageur qui rôdait dans le désert de Natara. Djafar a pour vizir le vieil Ali al Muyadm, un homme sage et pragmatique qui remplit ses fonctions avec honnêteté.

Les produits pour lesquels Khwarel est célèbre sont ses tissus de soie, les épices et l'ivoire.

Karjah

(Métropole, 780 000 habitants)

Karjah, la grande seigneurie du grand sultan Omar Ben Sharif, est l'actuelle capitale du Kushistan et aussi la ville la plus ancienne du pays à être encore sur pied. Bâtie dans une énorme oasis qui lui fournit de l'eau en abondance, l'immense métropole est un verger vert rempli d'arbres et de végétation qui a bien peu à voir avec les autres paysages arides alentours.

La beauté de l'architecture de Karjah est la plus grande inspiration de toutes les villes de la nation. Elle contient partout des palais exquis au tracé arqué et aux jardins exubérants. Majestueux, régnant sur tous les autres édifices, se trouve le fastueux palais d'Azzaraia, élaboré avec de l'ivoire pur et surmonté de coupoles d'or. C'est le foyer du grand sultan Omar Ben Sharif (Touche-à-tout Nv 4, ♂), la plus haute autorité politique et religieuse du Kushistan, que tous les autres sultans honorent en tant que seigneur.

Illustration Luis NCT

Toute cette splendeur forme un contraste avec les quartiers pauvres situés dans le quartier sud, où les maisons aux toits bas sont en terre et en jonc. Malgré sa taille, Karjah continue de grandir, et certains des nouveaux districts se sont tant étendus qu'ils dépassent la protection de l'oasis, se voyant obligés d'utiliser la froide pierre du désert comme lit.

L'un des endroits les plus controversés est le marché des Éventaires, l'énorme zone commerciale de la ville qui s'étend sur de dizaines de rues. En plus des établissements en terre, le marché se forme chaque jour avec des milliers de bazars en toile et des étals ambulants où sont mis en vente toutes sortes de produits, jusqu'aux plus extravagants. Seule la grande place est réservée à la vente d'esclaves amenés des quatre coins de Gaïa. Actuellement, les plus populaires sont les jeunes filles provenant des terres orientales, considérées comme un véritable luxe chez la classe aisée.

L'Ordre de Yehudah et Samael ont atteint une puissance considérable dans la ville, mais leurs membres semblent ne pas s'entendre. Les deux organisations s'affrontent depuis assez longtemps sans autre raison que la haine qu'elles se vouent. Le grand maître de Yehudah dans la principauté, Nouh ab Zaiah (Guerrier convocateur Nv 7, ♂) a décidé de se faire connaître en tant que sorcier (quoique sans admettre son appartenance à l'Ordre), offrant au sultan ses services de conseiller en affaires surnaturelles. Omar se méfie de lui, mais jusqu'à présent ses connaissances et ses pouvoirs ont prouvé qu'ils étaient suffisamment utiles pour ne pas l'ignorer.

Nahime
(Ruine, sans habitants connus)

Nahime, berceau des mythes et légendes perdues. Il y a plus de deux mille ans, ce fut la plus grosse des cités du sud, un joyau incomparable qui se dressait, fière, comme capitale des Terres d'Al-Enneth. À présent, ce n'est plus que l'une des plus grandes ruines de l'antiquité.

La métropole fut détruite lors de l'assaut final de la citadelle duk´zarist de Nogos Roxxas, dans ce qui fut probablement la plus grande des catastrophes de son temps. La citadelle obscure affronta dans le ciel de Nahime celle d'Elura´amman en une bataille aux proportions gigantesques, tandis que les pouvoirs primordiaux du Kushistan pénétraient à l'intérieur de Roxxas pour l'empêcher de déchaîner sa Larme de la Déflagration. Tragiquement, quelque chose tourna mal et le noyau de pouvoir éclata, provoquant une monstrueuse réaction en chaîne qui fit s'abattre les deux cités sur la capitale. Le choc et l'explosion qui s'ensuivit détruisirent tout à des kilomètres à la ronde, en finissant ainsi avec plus de trois cent mille vies entre Duk´zarists, Ebudans et hommes.

Ce qui reste de Nahime se trouve dans un vaste cratère circulaire dans la Paume de Jihamath, près des sillons d'Ibb. Entourée d'énormes parois de pierres, il n'est possible de l'atteindre que par les airs ou en suivant un labyrinthe compliqué de grottes qui passe à travers les profondeurs de la terre. Peu de guides connaissent son emplacement, et même eux évitent de visiter ces lieux des larmes passés. Bien qu'on en parle simplement comme des ruines de Nahime, les restes appartiennent autant à l'ancienne capitale qu'à Elura´amman et à Nogos Roxxas. Des fragments des deux citadelles sont encore là-bas, en partie enfoncés dans la terre, ce qui donne au site une architecture variée. Le passage du temps n'a pas été clément avec les ruines mais, même ainsi, certains bâtiments et monuments sont encore debout.

Aujourd'hui encore, des milliers d'années après, le massacre brutal garde une profonde empreinte dans la Veille, provoquant une certaine sensation d'inquiétude et de mélancolie chez ceux qui visitent les lieux. Plus que douleur et souffrance, le sentiment qui inonde le tout est celui d'une profonde tristesse.

Au fil des siècles, les bandits ont tenté de piller les restes, mais peu ont eu du succès. Tol Rauko décida il y a longtemps de les sceller, bien qu'à présent ses chevaliers se soient vus obligés de se retirer contre leur volonté, laissant les accès sans surveillance. Les templiers craignent les éventuelles conséquences, car il y a là nombre d'armes anciennes qui ne doivent pas être éveillées, parmi lesquelles se distingue le générateur de la Larme de la Déflagration lui-même. Quoi qu'il en soit, Nahime n'est pas aussi déserte qu'elle en a l'air. Non seulement quelques-unes des protections mystiques sont encore actives malgré les années, mais en plus l'étrange atmosphère surnaturelle a attiré des entités qui se cachent parmi les décombres.

Irinfahrat
(Bourg, 5 000 habitants)

Au sud du pays, entre les montagnes de Nil ab Burath et les jungles du Nanwe, se trouve le sultanat d'Irinfahrat. C'était autrefois une cité indépendante des Terres d'Al-Enneth, où vivait une tribu issue d'un mélange de races des peuples du Kuhistan et du Nanwe, les fahratis. Cependant, il y a des siècles, la région fut officiellement annexée par l'empire kushistanien, et la plupart de ses habitants se retrouvèrent obligés de vivre longtemps comme esclaves.

Actuellement, vu qu'Irinfahrat est entourée de terres ayant peu de ressources naturelles, ses gens sont des survivants nés. Le village en soi est constitué de maisons basses en terre et en bois, où le seul bâtiment qui se distingue des autres est le palais du sultan (car, sans pour autant être une merveille, il attire l'attention face aux autres bâtisses sans intérêt). Malgré leur relative pauvreté, les habitants d'Irinfahrat sont assez cordiaux et affables une fois qu'ils se sentent en confiance. Cependant, si cet endroit se distingue par quelque chose, c'est par la qualité de sa gastronomie et le talent de ses cuisiniers. Même sans disposer d'une grande variété d'aliments, les gens emploient de délicieuses recettes qui sont connues non seulement au Kushistan, mais aussi dans de nombreuses autres principautés. Certaines personnes font d'innombrables kilomètres pour goûter un de leurs plats légendaires. Malheureusement, étant assez isolé du pays à cause de sa situation géographique compliquée, les voyages se font principalement par bateau, en suivant la côte.

Le sultan des fahratis était il y a peu encore Fadir al Dawla (Illusionniste Nv 3, ♂), un homme sympathique quoique extravagant qui a consacré sa vie au développement de ses propres théories culinaires et à la création de nouveaux plats. Il n'y a pas très longtemps, Fadir en eut assez que ses terres n'aient pas la reconnaissance que, d'après lui, elles méritent, et il commença à voyager à travers tout Gaïa après avoir délégué temporairement le gouvernement du sultanat à son fils Hissam (Touche-à-tout Nv 1, ♂). Depuis lors, il ne cesse d'errer d'un endroit à l'autre, essayant ses idées dans le but d'aider à ce que le Kushistan récupère sa splendeur d'autrefois.

Garmeh Farath
(Métropole, 567 000 habitants)

Garmeh Farath est la principale puissance du sud du Kushistan, ainsi que le territoire du sultan Hakim al Farath (Guerrier acrobate Nv 4, ♂), un homme jeune et énergique qui désire ardemment devenir le seigneur suprême du pays. La ville est considérée comme un lieu saint, car c'est là que reposent tous les Éclairés des derniers siècles. Leurs restes se trouvent dans la chapelle des Sept Salons, un endroit qui a toujours été à l'origine de controverses continuelles entre le gouvernement local et l'Église.

Peut-être le trait architectural le plus visible de la cité est-il ses hautes tours aux extrémités arrondies, appelées « vigies des étoiles », qui ornent le paysage où que l'on regarde.

Il y a à Garmeh Farath un grand nombre d'esclaves en provenance du Nanwe qui se consacrent à travailler les champs et à exploiter une veine de diamants située dans les alentours. Beaucoup de citoyens n'aiment pas cela, car cela a représenté la perte d'innombrables postes de travail. Les gens se vengent sur les esclaves, chose que la garde du sultan a pour ordre strict de réprimer.

Depuis peu, la ville est vraiment sans dessus dessous à cause de l'apparition de Jaser Sal Kahlim (Touche-à-tout Nv 7, ♂), un Éclairé qui affirme avoir reçu sa révélation du kalih Yareht en personne, le seigneur de la guerre et de la vengeance. Jaser déclare que le destin que Jihamath a tracé pour le Kushistan est de se proclamer comme nouvelle lumière du monde en remplaçant « Abel la déchue », et de guider les hommes sur le chemin de Vraie Foi. La société se retrouve divisée, car une moitié pense que ce n'est qu'un comédien ou un fanatique, alors que le reste croit avec ferveur en ses paroles. D'ailleurs, des milliers de pèlerins de toutes les régions se dirigent vers Garmeh afin d'écouter l'Éclairé, prêts à se lancer dans une guerre sainte si cela est nécessaire. Pour le moment, le sultan Hakim essaye de profiter de Jaser à cause du pouvoir que les voyageurs sont en train de donner à la ville, mais même lui n'est pas vraiment sûr d'être capable de le contrôler encore très longtemps.

Lakhdar
(Ville, 41 000 habitants)

La ville de Lakhdar se trouve dans la région nord des montagnes de la cordillère de Nil ab Burath. Autrefois havre de paix, la cité vit plongée dans la terreur à cause de l'oppression de son gouvernant, Ikram ab Iblis, également connu sous le nom de Sultan Sombre. Malgré son apparence humaine, Ikram est un démon monstrueux qui use de sa position pour commettre impunément des atrocités. Si les villes du Kushistan ne sont pas très amicales envers les étrangers, à Lakhdar les visiteurs doivent faire extrêmement attention pour ne désobéir à aucun des ordres du sultan. Dans le cas contraire, ils peuvent finir dans les salles de torture du palais.

Les membres de Samael qui vivent en ville connaissent la sombre nature du sultan et les atrocités qu'il commet. Dégoûtés par ses actes, ils ont juré d'en finir avec lui en employant tous les moyens à leur portée, et ils combattent ses agents en secret. Les puissants chefs de file de cette croisade personnelle sont Aldina Ul Del Salias (Sorcier Nv 6, ♀ Sylvain) et Keenan Dogmus (Mage de bataille Nv 7, ♂ Duk´zarist) qui, malgré leurs nombreuses différences, travaillent ensemble contre Ikram, bien qu'il ne semble pas pour le moment qu'ils aient des chances de gagner.

Haruma
(Métropole, 126 000 habitants)

Haruma, cité de mots, est le berceau de la connaissance des enneaths. Pendant les années de « l'Occupation », la plupart des livres, parchemins et papyrus furent cachés ici, et en de nombreux cas furent transcrits sur les parois des grottes qui parcourent les profondeurs. Au fil du temps, la plupart des érudits vinrent s'installer en ville afin de pouvoir les étudier, et peu à peu Haruma se transforma en une cité éclairée. Pleine de bibliothèques et d'écoles, ses habitants estiment la connaissance par-dessus tout et ne se sentent pas très à l'aise avec l'ambiance guerrière que respire le pays. La ville entretient de bonnes relations avec le Lucrecio, ce qui irrite particulièrement les sultans des autres provinces.

Le sultan d'Haruma est le jeune Adel Razzag (Guerrier acrobate Nv 5, ♂). Étudiant en droit à la Grande Université du Lucrecio, Adel est un homme obsédé par la justice. Il s'assure que celle-ci soit scrupuleusement respectée dans sa ville et, étranger ou non, tout le monde est traité sur un pied d'égalité par les autorités. Le sultan déteste l'esclavage et ne l'autorise pas sur ses terres, ce qui provoque le rejet de quelques nobles, qui aimerait profiter d'une main d'œuvre bon marché. Certaines familles projettent de l'assassiner, mais aucune occasion ne s'est présentée pour l'instant.

Mónica Miró (Touche-à-tout Nv 1, ♀), la promise du roi Guillermo d'Argos, se trouve à Haruma, mais contrairement à ce que tout le monde pense, elle n'a été enlevée par personne. En réalité, elle est tombée éperdument amoureuse d'un érudit appelé Almir Faruk (Sorcier Nv 4, ♂), qui fait partie de l'Ordre de Magus, qui possède une petite académie secrète dans la ville.

Le Nid
(Site naturel, sans habitants connus)

Un des endroits les plus dangereux du désert de Natara est ce que les nomades appellent « le Nid », une grande montagne en forme de conque, percée de grottes reliées entre elles. Le lieu semble être le foyer d'un gigantesque essaim d'insectes géants, ressemblant vaguement à des fourmis rouges, qui sortent chasser dans les environs certaines nuits. Il y en a de tout type et de toutes tailles, mais il est vrai que certains individus affirment avoir aperçu des monstruosités aussi grandes qu'un cheval. Le comportement des insectes est très étrange, car ils agissent parfois de façon chaotique, tandis qu'en d'autres occasions ils semblent être parfaitement organisés. Une vieille légende circule, à laquelle très peu donnent aujourd'hui crédit, qui assure que dans les profondeurs de la terre il existe quelque chose de semblable à une Reine des Fourmis, une créature sensuelle mi-humaine, mi-insecte, qui possède la capacité de contrôler tous les habitants du Nid. Son nom est T´arazza et elle reste en demi-sommeil à l'intérieur d'une chambre secrète au cœur du complexe, protégée par plusieurs de ses prétoriens.

Ikram ab Iblis, le Sultan Sombre

Ikram était un homme faible, dont le caractère peureux provoquait les moqueries de tous ceux qui l'entouraient. Pour cette raison, le sultan grandit en accumulant une profonde haine envers le monde, mais sa couardise ne lui permit jamais de faire quoique que ce soit pour déchaîner sa colère. Une nuit, son frère cadet tenta de l'assassiner, le poignardant à plusieurs reprises et le jetant ensuite dans le fleuve. Chose surprenante, la terreur fit que le sultan s'accrochât temporairement à la vie et son corps moribond fut découvert à l'extérieur de la ville par le docteur Schwarzwald. Le professeur dément ressentit un intérêt subit pour Iblis et, aux portes de la mort, il lui demanda ce qu'il désirait par-dessus tout. En cet instant de haine et de terreur, le sultan répondit qu'il désirait un pouvoir sans pareil grâce auquel punir le monde et se délecter avec les cris de souffrance de l'humanité.

Au milieu des rires, la réponse laconique de Schwarzwald fut : « Qu'il en soit ainsi ».

Utilisant ses connaissances technomagiques, il l'arracha à la mort, remplaçant son sang par celui de plusieurs démons, ses organes par des artefacts surnaturels et mêlant son âme à celle d'un djinn ténébreux. Ainsi, l'homme qu'il y avait en Iblis mourut pour laissez place à quelque chose d'autre ; le Sultan Sombre était né. Un mois plus tard, il se présenta au couronnement de son frère, l'accusant d'avoir tenté de l'assassiner. Sans perdre un instant, il mit en pièce tous les gardes présents car ils étaient impliqués dans le crime raté et il étrangla son frère de ses propres mains. Depuis cet instant, tout le monde a appris à le craindre.

Iblis conserve sa façade mortelle et son apparente soumission au grand sultan. Cependant, c'est une créature inhumaine et maligne qui ne vit que pour satisfaire tous ses macabres désirs. Prisonnier d'une ambition démesurée, il compte s'emparer du pouvoir absolu et voir l'humanité écrasée sous ses pieds. Ces serfs pensent que c'est un homme cruel et sans pitié et sont terrorisés par lui, quoiqu'ils ne soupçonnent même pas ce qu'il est en réalité. Seuls ceux qui sont le plus proche de lui, un groupe de sorciers qui l'adorent, connaissent ses fins et l'aident à y parvenir.

Bien que son propre pouvoir soit titanesque, un de ses objectifs est de créer une armée à son image. Pour cela, il enlève des nouveau-nés et les introduit dans une énorme piscine de sang démoniaque qu'il cache dans les profondeurs de son palais. La substance imprègne les petits innocents, corrompant leur essence et les transformant en diaboliques monstruosités au service du sultan, les kaarkathans. Ainsi, la ténébreuse horde de créatures grandit de jour en jour, cachée dans les abîmes se trouvant sous la ville.

Son plan consiste à attendre que la guerre contre l'Argos se trouve dans un état très avancé pour prendre le contrôle du pays. De cette manière, prisonnier du danger que représentent les chevaliers de l'ouest, le seul espoir du Kushistan sera de se soumettre à lui afin de se sauver.

La seule faiblesse d'Iblis est son besoin de consommer les âmes de femmes pures afin de maintenir sa force. C'est pour cela qu'il prend une épouse chaque semaine afin de se rassasier de sa force vitale lors de la nuit de noces.

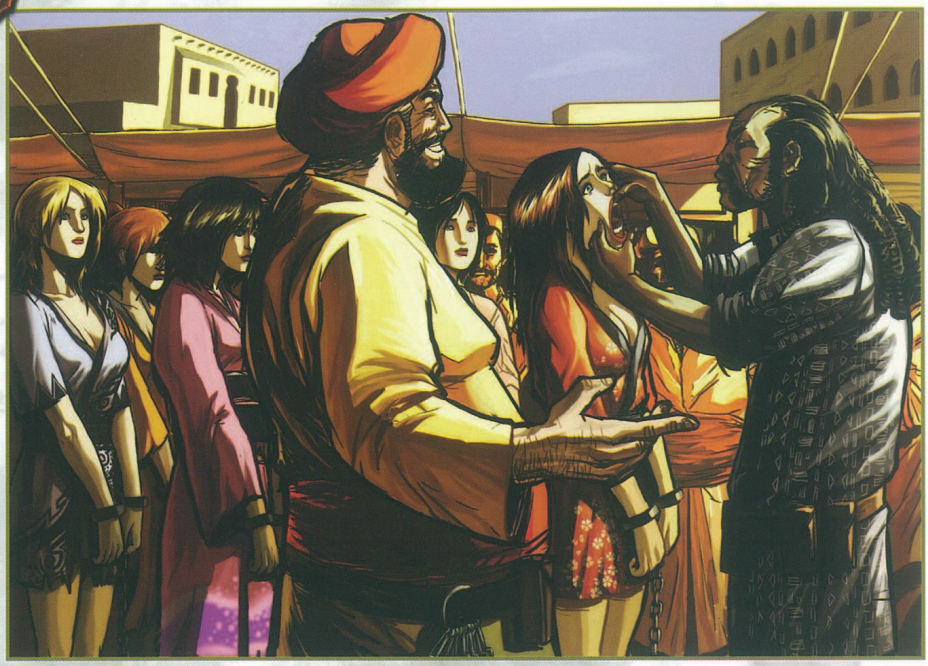


Illustration Salvador Espin

Le marché aux esclaves de Tahar

Ses brefs moments de lucidité, chaque fois plus fréquents, permettent aux insectes d'agir de manière coordonnée. Les sultans ne peuvent même pas imaginer la terrible menace que pourrait représenter son réveil, car dans le pire des cas, T´arazza aurait à sa disposition plus de dix mille monstrueux soldats qui combattraient pour elle jusqu'à la mort. Par chance, la Reine des Fourmis est en réalité une créature calme et raisonnable, et il est improbable qu'elle souhaite déclencher un conflit sans une bonne raison.

Temple de Ka
(Bâtiment, 30 habitants)

Aux pieds des montagnes de Nasser se trouve l'une des constructions les plus représentatives des Terres d'Al-Enneth, l'énorme temple de Ka, ou basilique du Destin. Il s'agit du seul grand bâtiment religieux que le Kushistan ait conservé vivant durant tous ces siècles, malgré les protestations continuelles de l'Église chrétienne.

L'endroit est un gigantesque palais de pierre et de marbre rempli de colonnes, sur les murs duquel se trouvent inscrits des milliers d'étranges hiéroglyphes n'ayant aucun sens. On croit que ce sont des formules que Jihamath donna aux hommes à travers El Eyad pour que nous soyons capables de déchiffrer le destin de l'humanité et d'affronter notre plus grand défi, qui est encore à venir.

Le temple est dirigé par un groupe de prêtres aveugles, des fanatiques qui se sont arraché les yeux afin de ne pas voir ce dont, d'après eux, « l'humanité ne doit pas encore être témoin ». N'importe qui peut accéder à l'intérieur pour essayer de déchiffrer les écritures, mais seuls les grands sultans du Kushistan ont le droit d'accéder aux salles centrales. On suppose que ce qui est montré là est une chose qu'eux seuls peuvent (et doivent) comprendre.

Tol Rauko a toujours soutenu la conservation du temple de Ka. Les templiers supposent qu'il sert de sceau à l'un des Dormants les plus dangereux, et que tenter d'altérer sa structure ou son fonctionnement pourrait avoir des répercussions tragiques pour le monde entier.

Cela fait très longtemps que l'Ordre de Yehudah s'intéresse au pouvoir présumé qui se cache à l'intérieur de Ka, même si pour le moment ils n'ont pas eu la possibilité d'étudier ses secrets comme il se doit. Dans un avenir proche, ils prévoient d'attaquer le palais pour tenter de contrôler cette soi-disant force destructive dont parle Tol Rauko.

Port Tahar
(Ville, 26 000 habitants)

Les dernières décennies ont fait de Tahar le port le plus important du Kushistan grâce à l'entrée constante de marchandises. Il y a des années, la ville était utilisée pour introduire illégalement des esclaves dans le pays, en évitant les contrôles impériaux. À présent que ces pratiques ont été déclarées légales, Tahar est pleine de captifs que les rois pirates de la mer Intérieure et du Dwänholf vendent aux marchands.

Tahar, remplie de petites maisons de terre, se caractérise par la structure labyrinthique de ses ruelles qui cause plus d'un mal de tête à ses visiteurs. C'est l'un des rares endroits où les étrangers sont reçus à bras ouverts, mais le fort taux de criminalité continue d'être un sérieux problème pour les voyageurs. Si on ne fait pas attention, il est facile de se retrouver inconscient et privé de liberté dans les griffes d'un quelconque trafiquant d'esclaves.

Le gouvernant du port est le sultan Haff (Voleur Nv 3, ♀), un superbe jeune homme dont la beauté éblouissante est devenue légendaire à travers tout le Kushistan. En réalité, Haff est une femme déguisée, qui se fait passer pour son frère mort il y a plus de dix ans.

Autres agglomerations : *Muhassin, Madha.*



Harod

Scénarios

La culture du Kushistan offre un milieu très différent de celui des autres principautés, permettant aux personnages de pénétrer dans une terre de mythes anciens et de traditions. Tant ses villes, remplies de toutes sortes de trames, que ses intéressants paysages, donnent de nombreuses possibilités pour vivre de palpitants combats ou d'intenses complots politiques.

Étrange demande : à un moment où les personnages seront en train de se promener dans Lakhbar, une belle jeune fille s'approchera en courant de l'un d'eux (le plus attirant) et lui demandera s'il veut passer la nuit avec elle. Si les personnages demandent la raison, la jeune femme expliquera que son nom est Izel Shilaya (Touche-à-tout Nv 0, ♀) et qu'aujourd'hui même, alors qu'elle allait au marché, elle a croisé le sultan Ikram ab Iblis et sa suite, et que celui-ci lui a souri en la regardant. Izel soupçonne que le sultan à l'intention de la prendre pour épouse la semaine prochaine, et vu qu'il ne se marie qu'avec des demoiselles « pures », sa seule chance est de perdre sa vertu avant qu'il ne vienne la chercher. Comme ils sont étrangers et qu'ils ne passeront pas beaucoup de temps en ville, elle pense qu'ils ne subiront aucunes représailles.

Si l'un d'entre eux finit par accepter sa proposition, les gardes du sultan apparaîtront bien plus tôt qu'ils ne s'y attendent, faisant irruption au milieu de la nuit pour emmener la fille et, au passage, son compagnon. Tandis que le personnage se retrouve enfermé, Ikram découvrira avec colère qu'il ne peut plus s'alimenter de l'âme d'Izel. Pour se défouler, il utilisera le captif comme diversion, le soumettant à diverses tortures avant de la laisser partir (car il n'y a guère d'intérêt à le tuer). Ses compagnons peuvent tenter de le sauver des cachots ou bien, au contraire, implorer pour sa vie. S'ils choisissent la seconde méthode, le Sultan Sombre exigera d'eux qu'ils lui trouvent, en moins d'un jour, une belle jeune fille qui satisfasse ses attentes.

Naturellement, si l'un des personnages découvre quelque chose sur la véritable identité du sultan, celui-ci n'hésitera pas à tous les faire tuer.

Archétypes génériques du Kushistan

Voici une fiche générique des guerriers traditionnels des sultanats du Kushistan. Elle a été fabriquée sans tenir compte des Points de Création.

Guerrier du sultanat

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 2
Ini 70/45/20 ; **PV** 130 ; **IP** Cuir ; **Att** 95 ; **Esq** 110 ; **Armes** Cimeterre / Arc long ; **Dégâts** 55/35
AGI : 7 DEX : 7 CON : 8 FOR : 7 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 45, Équitation 25, Forge 15, Impassibilité 20, Observation 15, Pistage 15, Prouesses de force 25, Résistance à la douleur 20, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de nomade
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Animaux +10, Athlétisme +10, Discrétion +10, Équitation +10, Escalade +10, Occultisme (religion) +5, Pistage +15, Vigilance +10.

Bourgeois / Noblesse : Commandement +10, Équitation +10, Évaluation +15, Histoire (locale) +10, Occultisme (religion) +10, Persuasion +15, Style +10.

Tableau 21: Kushistán

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-30	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques objets personnels sans valeur. 2 PC.
31-75	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, un sac à dos avec des objets personnels. 50 PA.
76-100	Bourgeois	Deux tenues de rechange, des rations pour une semaine, une arme, un cheval ou un chameau, un sac à dos avec des objets personnels et un autre avec des produits pour le commerce, 40 PO.
Priv.	*Noblesse*	*Plusieurs vêtements de rechange, des mets exquis pour plus d'une semaine, deux armes, un bon cheval, plusieurs chameaux, plusieurs coffres avec des objets personnels et autant avec des produits pour le commerce (parmi lesquels se trouve probablement un petit sac avec de gemmes ou des pierres précieuses). 300 PO.*

Illustration Wen Yu Li

STYGIA

Capitale : Al Kairr.
Population : 1 200 000 env.
Ethnies principales : tallar (96%), asher (3%).
Type de gouvernement : autocratie théocratique.
Langues : jashu.
Religion : enneath (tendance mular), foi aramienne.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Stygiens.
Drapeau : un chat noir stygien assis.
Noms masculins : Akhom, Anpu, Funsani, Hamadi, Heru, Issa, Kafele, Kemnebi, Khenti, Madu, Menes, Mhotep, Nizam, Rameses, Seth, Tau, Wakhakwi, Zahur.
Noms féminins : Asenath, Eshe, Halima, Kanika, Layla, Meshkenet, Naeemah, Nafretiti, Nebt-Het, Ramla, Shani, Tahirah, Theoris, Walidah, Zhara.
Noms de famille : ils n'existent pas en tant que tel. Une personne cite comme nom de famille le nom de son père et de son grand-père afin de monter ainsi la ligne de succession. La seule exception, ce sont les membres des maisons nobles qui utilisent comme nom de famille le nom de leur premier ancêtre.

Le Stygia, l'Empire d'Or, et une nation aussi ancienne que fière, qui survécu pendant plus deux mille ans à toutes sortes d'adversités. Indépendante et puissante par elle-même, certains pensent qu'elle est en décadence, car ses habitants ont perdu la capacité de construire les bâtiments monumentaux qu'ils érigèrent autrefois.

La majeure partie du pays est un désert aride, mais sa côte nord et la région baignée par l'énorme fleuve lometh sont des terrains fertiles et verts. Le climat est toujours chaud et les températures élevées sont difficiles à supporter. Le Stygia n'a que quatre grandes villes sur tout son territoire, qui s'étendent au bord des affluents du lometh. La population vit normalement agglutinée dans ces vastes cités, car il existe peu de bourgs et de villages capables de subsister dans les grands déserts. Les seuls habitants de ces terres sont quelques tribus nomades éparses.

L'économie du pays est basée sur le commerce, fruit de ses extraordinaires gisements aurifères et de l'artisanat produit grâce au précieux métal. L'habileté avec laquelle les artistes stygiens travaillent l'or est légendaire, et les bijoux et parures les plus précieux de Gaïa proviennent d'ici.

Le Stygia a toujours été guidé par une lignée de rois-pharaons auxquels on attribue des origines divines. Pour les stygiens, leurs monarques descendent du Seigneur des Cieux Amenhotep et sont les interprètes du destin. Par conséquent, le roi-pharaon détient un pouvoir plus qu'absolu. Ses désirs sont considérés comme la volonté des dieux, et ses décisions représentent l'avenir du pays. Tout ce qui s'y trouve lui appartient si tel est son bon plaisir, et il a la capacité de designer ou de destituer la noblesse à volonté.

Ayant autrefois possédé une puissante armée, le Stygia a perdu une partie de sa supériorité militaire. Ses troupes ne se sont pas modernisées comme celles d'autres principautés et ne se distinguent que par leur incroyable résistance aux duretés du désert. Seule la garde du pharaon, composée d'hommes colossaux et doués d'une force quasi surhumaine, est célèbre pour son adresse au combat.

Le pharaon actuel est Ahiyoreph, qui avait commencé il y a déjà plus d'une décennie à rompre ses liens avec l'Empire. Son but est de maintenir le pays isolé des affaires du monde extérieur, refusant toute implication dans la situation actuelle de Gaïa ou dans ses intrigues. Le Stygia n'a de rapport qu'avec le Kushistan et le Kashmir, avec qui elle entretient une alliance non officielle.

Culture et société

La culture stygienne est liée aux concepts de mort et d'éternité, qui font partie d'un même principe. Même avant l'apparition des doctrines enneaths, les gens étaient déjà fort habitués à la mort. Ils ont cessé de la considérer comme tragique, la voyant comme une simple période de transition vers un monde éternel. Pour les stygiens, la vie n'est rien d'autre qu'une première étape de l'existence, durant laquelle nous devrons gagner ce qui ensuite nous correspondra pour toujours. Ainsi, tout ce que vous emporterez de ce monde seront vos possessions dans le suivant, raison pour laquelle il est fréquent d'enterrer les gens avec de nombreux objets et trésors. Une conséquence surprenante de cette idée est la coutume de ne jamais reparler du défunt après les funérailles ; de cette manière, on dit qu'il a emporté avec lui l'amour de tous ceux pour qui il était important dans la vie.

Tout ceci fait que les habitants du Stygia aiment mener une vie ordonnée, qui est pour eux leur Inara, ou chemin de l'illumination. Curieusement, ce concept de l'ordre s'est transformé en une véritable obsession pour la symétrie, qui inonde entièrement jusqu'au dernier élément de leur culture. Orfèvrerie, vêtements, parures... tout ce qui est construit dans le pays l'est en fonction de ce principe, jusqu'aux canons de la beauté qui se basent sur la parfaite harmonie des traits. C'est dans l'architecture des villes que l'on peut le mieux apprécier cela, car elles jouissent toujours d'un parfait équilibre.

Les gens s'habillent de peu de vêtements et d'un tas d'ornements d'or qui laissent voir leur peau tannée par le soleil. En fonction des parures ou des bijoux qu'ils portent, ils montrent leur appartenance à une classe sociale ou à une autre. La noblesse en tant que telle est rare, et la plus grande partie est choisie parmi les parents et les proches du monarque. Pour cette raison, chaque fois que meurt un pharaon, la classe noble est prise de panique, car personne ne sait avec certitude s'il conservera ses titres et ses possessions. Paradoxalement, l'authentique pouvoir est détenu dans les villes par les bureaucrates, qui contrôlent le fonctionnement du pays et interprètent les normes du pharaon. Dans la pratique, il peut être plus dangereux de défier un haut fonctionnaire qu'un noble. Le clergé, par ailleurs, est très estimé par les gens, car la majorité de la population est mular et adore les kalihs.

Les femmes, contrairement au Kushistan, occupent des postes importants dans la société qui équivalent à ceux des hommes, et peuvent être prêtresses, sages ou même guerrières. De fait, à part le titre de pharaon, il n'y a aucune fonction qui leur soit interdite.

De même que dans le pays voisin, l'esclavage est très enraciné. Durant les années d'occupation impériale, les esclaves étaient un bien rare et précieux, et restaient généralement enfermés à l'intérieur des propriétés auxquelles ils appartenaient. Ils sont devenus à présent un produit commun, et la classe aisée mesure sa richesse au nombre et à l'extravagance de ses serviteurs.

De par la fréquence du commerce avec d'autres principautés, les stygiens ne voient pas d'un mauvais œil les étrangers dans leurs villes, mais ils ne tolèrent pas la moindre infraction à leurs traditions. Les gens qui visitent le pays doivent se comporter en accord avec les coutumes du Stygia, ou bien auront plus de problèmes que ce qu'ils auraient probablement souhaité.

Affronter le surnaturel

Le surnaturel n'a jamais été un problème pour la société stygienne. Dans le passé, avant la création du Sacro-saint Empire, la plupart des prêtres étaient des sorciers, et ce genre d'individus étaient très reconnus. L'abolition des arts surnaturels fut un grand changement dans les habitudes, mais les gens, qui ne s'adaptèrent pas aux doctrines chrétiennes, ne virent jamais dans le surnaturel quelque chose de maléfique ; simplement, ils cessèrent d'y être habitués.

La société ne craint pas les forces mystiques, bien qu'après des siècles de persécution et de secret, les stygiens n'y croient pas comme en quelque chose de réel. De nos jours, la plupart des personnes dotées de capacités spéciales font très attention avant de les révéler en public, car les gens y font face avec précaution et un certain scepticisme.

Il convient de s'arrêter tout particulièrement sur les arts liés aux défunts. À cause de l'obsession pour la mort dans le royaume, tout pouvoir nécromantique est vu comme une aberration impie qui arrache l'âme à son cours naturel. Si quelqu'un révélait donc qu'il a la capacité d'influer sur les esprits (que ce soit vrai ou pas), il serait considéré comme un blasphémateur et traité en criminel.

La loi et les châtiments

La loi stygienne comprend un grand nombre de formalismes et de rites, la plupart du temps complètement incompréhensible pour les étrangers. Pour cette raison, les procédures légales sont exceptionnellement lentes, et les gens n'ont recours aux autorités officielles que lorsqu'il s'agit d'affaires graves. Deux punitions méritent d'être mentionnées en particulier :

Voleurs de tombes : dans une culture où il est habituel d'enterrer les individus avec autant de possessions, il est logique que l'un des crimes les plus fréquents soit le pillage de tombes. Par conséquent, la loi du Stygia punit de façon disproportionnée toute faute envers les morts, pour dissuader les voleurs. Si un pillard est pris en train de profaner une sépulture, on l'enterre vivant dans un tombeau rempli d'insectes.

Le châtiment éternel : au Stygia, il n'y a pas de pire punition pour quelqu'un que d'être privé du repos éternel, ce qui explique que les plus terribles condamnations de l'antiquité étaient toujours en rapport avec la non vie. Autrefois, la coutume voulait que le pharaon ait avec soi un grand prêtre de la mort (le seul nécromancien permis dans le royaume), qui transformait en créatures non mortes les pires criminels. Les condamnés étaient liés à des corps putréfiés et immortels afin de souffrir une douleur éternelle. On les enfermait parfois dans des lieux en tant que gardiens, pour qu'ils puissent ainsi expier leurs crimes.

Histoire du Stygia

Les racines du Stygia remontent à une ancienne tribu de nomades qui s'installa le long des canaux du fleuve Iometh il y a environ trois mille ans. Ces gens bâtirent la cité d'Al Kairr qui, avec le temps, allait devenir la plus importante du désert de Meskhenet. Dirigés par les rois-pharaons, considérés comme des descendants du dieu Jaroh, ils érigèrent bientôt de nouvelles villes, créant ainsi l'empire du Stygia, qui domina la région avec un pouvoir absolu pendant plus de cinq siècles.

Lorsque les doctrines enneaths arrivèrent jusqu'ici, le Stygia s'adapta aux nouvelles tendances religieuses, mettant sur un pied d'égalité le dieu Jaroh et le Seigneur des Kalihs Amenhotep. Le roi-pharaon devint par conséquent la main du destin et aussi l'autorité religieuse suprême de la nouvelle Église.

Après deux autres siècles de splendeur, l'empire entra dans une période de régression, en parallèle avec le développement du Kushistan en tant que puissance du sud. Des années durant, le pays stagna, maintenant avec difficulté son pouvoir face aux invasions continuelles d'autres peuples et à une révolte d'esclaves qui fut sur le point de le détruire. C'est alors qu'un évènement inhabituel changea le destin du Stygia. Le climat du Meskhenet s'altéra subitement, transformant l'immense désert en une zone fertile et habitable en moins d'une décennie. Le nombre d'habitants de la région connut une croissance exponentielle et, avant un siècle, s'était multiplié par cinq. Cette période de trois cents ans fut appelée Cycle de la Gloire, et ce fut sans aucun doute la plus grande étape d'expansion économique et militaire du Stygia.

Mais, vers la fin de l'Ère du Chaos, le Meskhenet redevint une zone aride, provoquant ainsi la plus grande catastrophe de l'histoire du pays. L'exode massif vers les villes proche du fleuve accrut excessivement la densité de population, provoquant famines et fléaux. Comme solution, le pharaon ordonna l'expulsion de plusieurs milliers d'habitants et le massacre d'autant. Submergé par d'innombrables problèmes, le pays tenta de s'unir au Kushistan, mais les différences religieuses entre mulars et zafirs, en plus du bras de fer entre le grand sultan et le pharaon, rendirent cette union impossible.

Au milieu de cette sombre période, l'arrivée du Messie produisit un bouleversement temporaire dans le pays. Le roi-pharaon Akhematen se convertit au christianisme et lança une réforme de l'empire pour l'unir aux Royaumes Saints. Néanmoins, après la mort du Messie, le roi-pharaon fut assassiné par son frère, qui reprit immédiatement les anciennes traditions.

Des années avant la Guerre de Dieu, Rah prit contact avec le Stygia, obtenant son appui aux armés du douzième royaume de l'homme. Après la fin du conflit, le soutien stygien à Judas laissa le pays très affaibli et, craignant les représailles du Sacro-saint Empire nouvellement fondé, le Stygia participa aux côtés du Kushistan à ses attaques contre l'Argos. Finalement, avec la chute de son allié face à Abel, le pharaon désespéré leva une armée, mais fut incapable de freiner l'assaut des forces impériales et dut admettre avec de sérieuses réticences sa soumission au trône.

Ces derniers siècles ont apporté peu de changements pour le Stygia. Le pays est resté ancré dans le passé, tentant d'être le plus éloigné possible de l'Empire ; sa participation au Haut Sénat fut toujours minime. Ses seuls contacts avec d'autres principautés eurent lieu par le biais du commerce de l'or, pur ou manufacturé. Il n'a d'ailleurs participé à aucun conflit majeur depuis son union au Sacro-saint Empire, une des principales raisons pour lesquelles sont armée n'a pas eu à se moderniser.

À quinze ans seulement, l'actuel pharaon Ahiyoreph a entrepris une séparation progressive d'Abel, profitant de la mort du précédent empereur pour se détacher officieusement de la grande puissance.



Une prêtresse stygienne

Les chats au Stygia

Même si dans la plupart des endroits du monde ils ne sont traités que comme un vulgaire animal domestique, ces félins sont considérés d'une toute autre manière en Stygia. Les prêtres stygiens et la coutume les ont élevés au rang de créatures sacrées, serviteurs du kalih Ampune, dont la fonction dans le monde n'est autre que de guider les âmes perdues vers l'endroit qui leur correspond. Le mythe est dû au fait que le chat est l'un des rares animaux naturels possédant le don de voir le surnaturel. Ils sont capables de voir les esprits des morts et de sentir les altérations entre le monde réel et la Veille.

Par conséquent, faire du mal à un chat est un délit sévèrement puni, et le tuer, un crime si grave qu'il peut même entraîner la mise à mort du transgresseur.

Aspects géographiques notables

Le Stygia, située entre les principautés du Salazar et du Kushistan, avec sa côte nord donnant sur la mer Intérieure, est un pays constitué de déserts dont il est parfois difficile de définir les véritables frontières.

Fleuve Iometh : le Iometh, qui naît dans les montagnes de Nasser au Kushistan et remonte vers le nord avant de se jeter dans la mer Intérieure, est tellement vital pour le Stygia que, sans lui, le pays n'existerait même pas. Tout au long de son parcours, il nourrit les terres par lesquelles il passe, les rendant fertiles et aptes aux cultures.

Illustration Salvador Espin

Le fleuve est navigable et les stygiens l'utilisent comme principale voie de communication entre leurs villes. Étant donné que les vents de la région soufflent toujours en direction du sud, les navigateurs n'ont qu'à se laisser porter par le courant pour descendre vers la côte, ou bien déployer leurs voiles pour remonter les eaux. Il est donc habituel d'y voir une multitude de bateaux, que ce soit de grandes barcasses commerciales ou de simples navires de transport.



Illustration Luis NCT

Un des quartiers d'esclaves de la nécropole

Grandes dunes de Hatifah : les dunes de Hatifah, qui était selon la légende un démon qui vivait dans le désert et s'alimentait des voyageurs qui s'approchaient de son oasis, est une région caractéristique au sein du Meskhenet. À cet endroit, le vent fait que le sable s'accumule et forme des dunes immenses, qui peuvent parfois aller jusqu'à mesurer plus de cinquante mètres. Comme aspect positif, durant les heures éloignées de midi on peut trouver des zones ombragées sur quelques pentes, mais marcher par ici est aussi difficile qu'épuisant. De plus, reste toujours le danger de glisser et de rouler depuis le sommet ; une chute d'une telle hauteur, mêmes sur les flancs de sable, peut avoir de graves conséquences.

Cependant, le plus gros problème de la région est dû au fait que les dunes ne sont pas statiques et s'agitent, ondulent et avancent quand le vent est fort. En plus d'une occasion, un campement a été englouti au milieu de la nuit. D'ailleurs, lorsqu'il y a une tempête de sable, s'enfoncer dans Hatifah est une erreur mortelle.

Désert de Meskhenet : Meskhenet, le principal paysage de Stygia, est l'un des plus grands déserts de sable de Gaïa. Il s'étend à travers toute la région orientale du pays, à l'est du Iometh. Malgré son apparente uniformité, il est divisé en trois grandes dépressions par un plateau central.

La température dans le Meskhenet est vraiment étouffante pendant toute l'année, ce qui en fait un endroit difficile pour vivre. Ses rares habitants sont des groupes de nomades, qui errent dans les oasis à dos de dromadaire. Il y a également de nombreuses sortes d'animaux dangereux, tels des serpents venimeux, des scorpions et d'énormes bandes nocturnes de chauve-souris.

Il y a des siècles, un étrange évènement provoqua le changement radical du climat du désert, en faisant un lieu apte à la vie de l'homme. Durant cette période (connue comme le Cycle de la Gloire), qui dura environ trois cents ans, une multitude de petites villes furent bâties sur le territoire. Lorsque la région récupéra sa nature originelle, toutes ces villes durent être abandonnées, ce qui donna lieu à ce que l'on appelle les Ombres du Meskhenet, un ensemble de cités fantômes partiellement recouvertes de sable. Il ne reste à présent que quelques villages, dépassant rarement les cent habitants, situés près de quelques-unes des rares oasis.

Certains affirment que, en plus des Ombres, des constructions bien plus anciennes sont enterrées sous le sable. Quelques érudits du Lucrecio ont avancé l'hypothèse selon laquelle, dans un lointain passé, peut-être même des milliers d'années avant la fondation du Stygia, le Meskhenet avait été un endroit vert et fertile qui changeât subitement de climat, enterrant une civilisation antérieure. Il est même possible que cela soit un évènement cyclique, qui se répète régulièrement au fil de l'histoire.

Faille d'Oba : à l'est de Kabalaika se trouve la faille d'Oba, la plus grande carrière du Stygia. On en extrait non seulement les énormes blocs de granit et de marbre utilisés dans la construction de monuments et de villes, mais on y trouve également les gisements d'or si caractéristiques de l'économie du pays.

Montagnes d'Al-Quayan : ce massif de montagnes effilées se trouve à l'ouest du pays, formant une barrière naturelle avec le Kushistan. Les stygiens l'appellent aussi les Neufs Pics, car on y trouve neuf temples consacrés à chacun des kalihs. Une histoire raconte qu'Al-Quayan fut autrefois habitée par une étrange race d'hommes à visage d'animaux appelés Raks (considérés comme des démons par certains Éclairés enneaths), qui développèrent une civilisation très avancée pour leur temps. Ils entrèrent en conflit avec des djinns venus du Kushistan, déclenchant une guerre qui dura près d'un siècle. D'après la légende, à la fin les Raks enfermèrent de nombreux al-djinns dans ce qui restait de leurs cités et s'enfuirent au-delà des mers, laissant comme gardiens des sphinx de pierre. Nombre d'entre eux se trouvent encore sur les sommets d'Al-Quayan, bien qu'on ignore s'ils ont réellement des capacités mystiques ou ne sont rien d'autre que de vieux colosses inanimés.

Lieux intéressants

Toutes les agglomérations ayant un minimum d'importance au Stygia sont regroupées le long du fleuve Iometh, bien que cela ne veuille pas dire qu'il n'y a pas, perdus dans le désert, nombre de sites étranges et attirants.

La Necropole

(Métropole fantôme, 300 habitants)

La Nécropole est, sans aucun doute, le lieu le plus représentatif du mythe d'après lequel « ce que vous emportez avec vous dans la tombe seront vos possessions dans la vie qui vous attend après la mort ». Son origine remonte aux années de plus grande splendeur du Stygia, quand les rois-pharaons décidèrent de créer d'immenses palais qui leur serviraient de panthéons funéraires, fastueuses demeures pour l'au-delà. Peu à peu, ces constructions devinrent encore plus monumentales et, à un moment donné, se transformèrent en petites cités pour les morts. Finalement, les panthéons grandirent tant que les tombes commencèrent à être reliées entre elles, donnant naissance à une immense métropole uniquement consacrée aux défunts.

À présent, l'extension de la Nécropole est presque identique à celle de la capitale elle-même, une monumentale cité du silence et de l'oubli pour les morts du passé. La majeure partie se compose des fastueux panthéons des rois-pharaons, les bâtiments les plus hauts et les plus impressionnants, mais il y a de nombreux autres « quartiers », de ceux consacrés aux esclaves (que leurs maîtres enterraient vivants avec eux) aux zones érigées

en l'honneur des prêtres et des nobles importants. Il est parfois difficile de découvrir où se termine un panthéon et où commence l'autre, car l'habitude de ne pas mettre de noms sur les tombes fait que leur origine se perd dans l'oubli. Seuls les Protecteurs, quelques hommes chargés de la maintenance et de la surveillance, marchent dans ses rues vides.

Naturellement, il y a des histoires de trésors cachés et de toutes sortes de pièges, ce qui pousse de nombreux pillards à essayer de faire fortune en y pénétrant. Dans les chambres les plus occultes et profondes se trouvent de nombreux artefacts de pouvoir, gardés par des êtres non morts qui, à cause de leurs péchés, ont été condamnés à protéger éternellement les trésors.

Salons des Rois
(Bâtiment, 200 habitants)

Les Salons des Rois sont un ensemble de bâtiments colossaux qui s'étendent à plusieurs kilomètres au sud-est d'Al Kairr. Il y a encore moins de trois décennies, son emplacement était gardé secret par les pharaons stygiens, mais il fut publiquement révélé par un groupe d'explorateurs qui les trouvèrent involontairement lors de l'un de leurs voyages.

La raison de tous ces secrets est que les Salons des Rois sont la petite ville que les pharaons firent construire dans le passé afin de préserver leurs immenses trésors. C'est dans leurs coffres que, au fils des générations, ils ont caché leurs possessions les plus précieuses.

Ils se composent de complexes labyrinthes de couloirs, plein de pièges et d'autres protections, dont certaines ont une origine surnaturelle. Les seuls habitants qui vivent dans les Salons des Rois sont les Asim Bomani, une petite armée de fidèles guerriers protecteurs qui défendent les salles de leur vie. Les Asim sont envoyés là lorsqu'ils sont seulement des enfants, et on leur marque le front pour qu'ils ne puissent jamais abandonner la vallée. Si quelqu'un portant cette marque est découvert en dehors des Salons, il est immédiatement exécuté.

L'actuel roi-pharaon Ahiyoreph possède l'un des plus grosses fortunes du monde, car dans les salles sont conservés les trésors et les cadeaux d'innombrables générations. Certains avancent même qu'il existe dans les Salons des Rois plus d'or que celui qui reste dans toutes les mines du Stygia. Naturellement, cette richesse est si légendaire qu'il n'est de voleur dans le monde qui n'en ait rêvé au moins une fois.

Harekratia
(Ville, 48 000 habitants)

La cité de la culture stygienne est consacrée au kalih Harekrates. La plupart de ses habitants sont des nobles d'âge avancé qui, fatigués de rester aux côtés du pharaon et des problèmes de la cour, ce sont retirés à Harekratia pour mener une vie bien plus calme et paisible. Bien qu'autrefois elle rivalisât presque avec Al Kairr en beauté, la ville a mal vieilli. La plupart de ses grands bâtiments et monuments commencent à ressentir le passage du temps, car ses habitants sont incapables de les réparer ou de les reconstruire comme il se doit.

Il n'y a ni école ni bibliothèque, mais c'est dans cette ville que se trouvent les temples où s'accumulent tous les personnages et écrits du passé, qui sont les véritables bastions du savoir.

Harekratia est un centre important pour la Confrérie de Seth, où plusieurs de ses agents se réunissent pour prendre des décisions et se distribuer à travers tout le royaume. Curieusement, c'est aussi l'une des rares cités d'Al-Enneth qui abrite encore un petit nombre de templiers de Tol Rauko, qui sont admis du fait qu'ils prennent traditionnellement soin des tombes locales.

Haji
(Métropole, 61 000 habitants)

Ce grand port est le lieu le plus ouvert à d'autres nations de tout le Stygia, car il s'agit de son principal centre de commerce, d'importation et d'exportation. À travers Haji, les stygiens trouvent des marchés pour leur artisanat d'or et achètent toutes sortes de produits, provenant majoritairement de la Côte du Commerce. Même son architecture est moins marquée par le style stygien, quoique la symétrie continue d'être un élément prédominant dans la plupart de ses bâtiments.

La ville est coupée en deux par le lometh, qui sépare le quartier oriental, le secteur le plus riche, du quartier occidental, consacré aux travailleurs. Il y a au milieu du fleuve un grand îlot connu sous le nom de Pierre du Destin, où se trouvent tous les temples de la ville.

L'entrée dans le port est très problématique, car d'abondants récifs et rochers se trouvent à l'embouchure du lometh. Pour cette raison, Haji possède un système de phares élaboré ; situés sur les plus gros îlots, ils forment un passage de lumière qui guide les embarcations même aux heures les plus sombres. Le plus grand d'entre eux, le phare de l'Épervier, est si haut qu'on peut l'apercevoir à une grande distance du littoral. Pour contrôler le trafic vers l'intérieur du Stygia, le port dispose d'énormes écluses qui peuvent bloquer l'accès à toute embarcation.

Haji accueille un immense marché aux esclaves, car les rois pirates et autres mercenaires amènent des prisonniers des quatre coins du monde. Néanmoins, la garde surveille très attentivement la contrebande de produits illégaux, et s'assure que pas une seule marchandise interdite ne passe par le port.

Chacun des deux quartiers de la ville est gouverné par un seigneur différent, le grand commandeur Thabit Sabon (Guerrier Nv 4, ♂) à l'ouest, et lady Mukamutara (Touche-à-tout Nv 2, ♀) à l'est. Bien qu'ils adorent débattre et se disputer, et que tout le monde pense qu'ils se détestent, en réalité la saine concurrence entre eux deux est ce qui fait de la ville un endroit si prospère.

Kabalaika
(Métropole, 117 000 habitants)

Kabalaika, la cité de l'or, est connue pour le grand talent de ses artisans dans le modelage de bijoux et d'orfèvrerie. Au sein du Stygia, leurs œuvres sont les meilleures et les gens considèrent l'artisanat d'or comme l'une des professions les plus estimées et admirées. Tous les ans, le Jour des Cieux Infinis, la ville organise une compétition d'artistes pour fabriquer l'objet d'or le plus impressionnant, qui est offert au pharaon comme présent. Kabalaika exhibe de nombreuses statues comme monuments, pour commémorer les grands héros du passé. Depuis que l'esclavage a été légalisé, le nombre de serfs a été multiplié par cinq, car la plupart sont employés comme transporteurs ou comme travailleurs dans les carrières d'Oba.

Le seigneur de Kabalaika est le grand commandeur Akenatten (Touche-à-tout Nv 2, ♂), qui est marié avec Ramila (Ombre Nv 7, ♀), un agent de Séléné retiré. Akenatten ignore ces détails sur son épouse, qui menacent de devenir pour elle un problème, car certains de ses anciens clients ont découvert quelle est sa position actuelle.

Al Kairr
(Métropole, 321 000 habitants)

S'il fallait définir Al Kairr par un seul mot, ce serait sans aucun doute « monumental ». Étant l'une des plus anciennes villes du monde et capitale d'un empire millénaire, tout chez elle dégage une sensation de gloire passée. Construite en marbre, en granit et en or, elle représente une vision fascinante.

La cité possède un style architectural unique, car l'obsession des stygiens pour la symétrie y atteint des sommets. Non seulement une incroyable sensation d'harmonie émane des bâtiments, mais en plus les quartiers eux-mêmes ont été conçus de manière symétrique. Cela donne l'impression que la ville se reflète à tout moment dans un miroir, d'où qu'on la regarde. Les architectes osent adopter des formes chaque fois plus complexes, mais sans jamais oublier ce principe.

Située sur la plus grande intersection du lometh, Al Kairr profite de l'eau grâce à un vieux système d'irrigation, qui la distribue équitablement entre les logements et les champs cultivés des alentours. La cité abrite de grands monuments qui, aujourd'hui encore, impressionnent tous les visiteurs. Parmi eux se distinguent le passage de la Gloire, une immense chaussée dominée par de hauts obélisques géométriques et entourée de centaines de cascades artificielles de chaque côté, de même que l'Observatoire des Cieux, une des tours les plus hautes de tout Gaïa.



Illustration Luis NCT

Le passage de la Gloire d'Al Kaïrr

Le seigneur suprême de la ville est le pharaon Ahiyoreph (Paladin noir Nv 5, ♂) en personne, qui la gouverne d'une main de fer en utilisant un complexe système bureaucratique. Ahiyoreph, qui vient d'avoir vingt ans, rêve de rendre au Stygia sa gloire des temps anciens, bien que ce ne soit pas un idiot et qu'il sache que c'est virtuellement impossible en ce moment, étant donnée la situation actuelle de son pays. Il vit dans le palais d'Amenhotep, protégé par la Garde Noire, un groupe de gigantesques guerriers d'élite qui donneraient leur vie pour leur divin seigneur sans hésiter un seul instant.

Plusieurs organisations secrètes cohabitent en ville, comme Samael, Yehudah ou Soleil Noir. Ces derniers ont un grand intérêt pour la Nécropole, et organisent ici les expéditions de leurs Chercheurs. Malheureusement, le dernier chef de Soleil noir à Al Kairr fut découvert il y a peu alors qu'il trafiquait avec du matériel volé dans une tombe impériale, et exécuté comme sacrilège. À présent, l'organisation attend l'arrivée d'un remplaçant.

Enuma Jannah
(Ville, 5 000 habitants)

Bien que se trouvant dans la région la plus étouffante et inaccessible du Meskhenet, Enuma Jannah s'élève tel un véritable verger, un inexplicable paradis rempli d'arbres et de fleurs. Le climat est agréable et les tempêtes de sable n'arrivent généralement pas jusqu'ici.

Cette vieille cité, perdue au milieu du désert, est plongée dans l'anonymat le plus complet. Rares sont les cartes sur lesquelles elle apparaît et il n'y a aucune route qui y mène. Les habitants du Stygia la considèrent comme un lieu sacré et n'ont pas l'habitude de voyager jusque là, tandis que ses habitants ne l'abandonnent quasiment jamais. Elle reste donc à l'écart du monde, sans s'inquiéter de ce qui se passe sur le reste de Gaïa.

Enuma Jannah fut bâtie en suivant les contours d'un lac aux eaux bleues et cristallines. Les maisons, basses et simples, profitent des arbres en tant que colonnes et supports, chose qui n'arrive nulle part ailleurs dans le pays.

Le nom de la ville provient de Jannah, qui est le nom de la gigantesque pyramide qui se dresse au milieu de l'oasis : une grande construction de verre et de pierre posée sur le lac. Sur chacune de ses faces, il y a une ouverture d'où jaillit un courant d'eau continuel, formant quatre cascades qui tombent élégamment dans l'étang. Le sommet de la pyramide est entièrement cristallin, et l'on peut se rendre compte depuis l'extérieur qu'elle est occupée par de grands arbres. La seule façon de l'atteindre est de prendre une barque et de se diriger jusqu'aux portes métalliques à sa base, bien qu'il soit formellement interdit d'accéder à l'intérieur. La restriction est tellement sévère qu'il n'est permis aux pharaons eux-mêmes de la visiter que trois fois dans leur vie.

Certains pensent que Jannah est vide, tandis que d'autres disent qu'elle a sept gardiens qui la protègent depuis des siècles. Jusqu'à aujourd'hui, personne n'a pu confirmer ou démentir cette histoire.

Les habitants de la cité vivent exceptionnellement vieux grâce aux propriétés de l'eau de l'oasis, qui non seulement prolonge la jeunesse mais en plus élimine quasiment toutes les maladies. Naturellement, ils gardent jalousement ce secret afin d'éviter que leur foyer ne se retrouve envahit de visiteurs indésirables.

Les lois locales ne permettent ni l'esclavage ni l'expulsion des gens par la force. Cet endroit est donc devenu pour de nombreux serfs une promesse de libération et de paix. Malheureusement, très peu de fugitifs sont capables de parcourir les longs et chauds kilomètres de désert pour y arriver.

Lapis Lazuli

Sorcière pour certains, déesse pour d'autres, Lapis Lazuli est un personnage à l'origine de nombreux mythes et légendes. Pendant des siècles, elle joua le rôle de conseillère des pharaons du Stygia, qui avaient recours à elle dans les moments de grande nécessité.

La tradition la plus répandue raconte que le roi-pharaon Atem, perdu dans une tempête de sable, la rencontra après plusieurs jours passés à marcher au hasard dans le désert. Le pharaon arriva jusqu'à une ancienne citadelle de pierre bleue qui avait été déterrée par les forts vents. À l'intérieur, endormie, il trouva la plus belle femme qu'il eût jamais rencontrée. Lorsqu'il la réveilla, la tempête s'arrêta et le pharaon, aussi fasciné que surpris, lu demanda son nom. L'étrange réponse fut « Je n'en ai plus ». Atem décida de la nommer Lapis Lazuli, à cause de l'intense couleur bleue de ses yeux.

Renfermée et solitaire, Lapis évita toujours la foule, préférant le calme de la silencieuse citadelle où elle avait été découverte. Bien qu'elle n'ait fait jamais montre de grands pouvoirs, on lui attribue des compétences surnaturelles hors du commun, plus propres d'une divinité que d'un simple mortel. Inexplicablement, tout au long des près de trois siècles où la dame aux yeux bleus resta éveillée, le désert de Meskhenet changea, devenant une terre fertile et pleine de vie.

Pour des raisons inconnues, lors de l'étape finale de l'Ère du Chaos, Lapis se retrouva plongée dans un profond coma dont elle ne se réveilla jamais. Comme si son sommeil avait annoncé un malheur, le désert de Meskhenet redevint la terre aride et désolée qu'il était avant son arrivée, et la citadelle de pierre bleue fut à nouveau ensevelie dans les profondeurs de la terre. Le pharaon Shetos, qui avait étudié auprès d'elle durant son enfance, fut très affligé et ordonna la construction de la pyramide de Jannah, un endroit approprié où elle pourrait se reposer aussi longtemps que nécessaire.

À présent, Lapis dort sous un toit de verre dans le Jardin Éternel, le grand sommet de la pyramide. Des fleurs de toutes sortes (dont certaines existent seulement ici) naissent autour d'elle, et de la pierre tombale sous laquelle elle repose jaillissent des cours d'eau. Même aujourd'hui, les pharaons considèrent Lapis comme un symbole sacré qu'il faut protéger. Un mythe prétend que, si elle mourrait, le peu de vie qui reste dans le Meskhenet s'éteindrait avec elle.

L'eau d'Enuma Jannah

Les eaux qui entourent la pyramide d'Enuma Jannah proviennent du Jardin Éternel et, d'une certaine manière, sont imprégnés de la présence de Lapis Lazuli, qui leur donne d'étranges propriétés curatives. En premier lieu, l'eau augmente considérablement la vitesse de guérison : en boire ou en mouiller une blessure accroît de deux points la Régénération du personnage (jusqu'à un maximum de 12). En second lieu, elle permet de refaire tout test de maladie en appliquant un +20 à la valeur de votre RMal. L'eau agit en plus comme un antidote générique de niveau 70 contre toute sorte de poison, qu'il soit naturel ou d'origine mystique. Finalement, une de ses propriétés à long terme est celle d'allonger légèrement l'espérance de vie d'une personne. Ceux qui en boivent habituellement peuvent aller jusqu'à vivre cent cinquante ans et en bonne santé.

Il est très probable que les propriétés de l'eau qui stagne dans le Jardin Éternel soient encore plus grandes que celles du lac.

Le Stygia est loin d'être un endroit tranquille. Le désert de Meskhenet cache de nombreux secrets, sans compter que chacune des tombes stygiennes peut contenir une récompense et un danger terrifiant. Peut-être les personnages se verront-ils obligés d'essayer de voler dans les Salons des Rois, ou bien devront-ils peut-être escorter jusqu'à Al Kairr le nouveau chef de Soleil Noir.

Le porteur de fléaux : alors qu'ils traversent le désert de Meskhenet, les personnages sont surpris par une puissante et imprévisible tempête de sable. Par chance, le vent dégage les restes d'une vieille citadelle qui peut leur servir de refuge. S'ils s'en servent comme abri, ils ne tarderont pas à se rendre compte que quelque chose empeste, une odeur intense si pénétrante qu'elle donne même mal au cœur. Bientôt, le calme apparent sera rompu lorsqu'un tas inattendu de cadavres putréfiés les attaqueront, ainsi que d'étranges monstres composés de milliers de mouches, qui tenteront de pénétrer leurs chairs. Sans qu'ils le sachent, tout ceci est provoqué par l'un des karridors originels (voir le Supplément Web), qui est endormi dans les profondeurs et souhaite utiliser leur corps afin de créer une nouvelle progéniture. Enfermés à cause de la tempête, s'ils veulent survivre ils devront découvrir les pistes que les anciennes instructions sur les murs peuvent leur fournir afin d'enfermer de nouveau la créature, avant qu'il ne soit trop tard.

Dieu, démon, ou imposteur ? : durant ces derniers mois, quelque chose d'étrange se passe dans les déserts et les régions les plus éloignées du Stygia. Des membres de certaines tribus sont en train de tout abandonner pour suivre un homme qui prétend être l'incarnation du kalih Ampune. Au début, bien peu crurent ses paroles, mais cela changea lorsqu'ils le virent se transformer en chat devant leurs yeux. L'homme dit s'appeler Isonaton (Guerrier Acrobate Nv 4, ♂) et, jusqu'à présent, il est parvenu à réunir près de cinquante dévots adeptes. Les autorités locales ont informé le roi-pharaon qui, croyant qu'il ne s'agit de rien d'autre que d'un comédien (ou d'un démon Raks ayant survécu au fil des siècles), ne lui a guère donné d'importance, ordonnant simplement d'arrêter l'agitateur. Le problème est que les responsables de son arrestation ne sont pas vraiment convaincus de devoir l'affronter car, dans cas éventuel où il dirait la vérité, ils condamneraient leur âme aux yeux de Jihamath. C'est pour cela qu'ils ont l'intention d'engager des mercenaires étranges pour s'infiltrer dans son groupe de partisans et découvrir qui il est réellement.

Isonaton n'est ni un Raks ni l'incarnation d'un quelconque kalih, mais un Tuan Dalyr des lointaines terres de l'Albéria, capable de se transformer en chat. Si les personnages s'en rendent comptent et en font part aux autorités, leurs nouveaux ordres seront de l'exécuter pour le délit de souillure d'une tradition sacrée. Mais... que peut bien faire un Tuan Dalyr si loin de sa terre natale, et quelles sont ses véritables intentions ? Et comment réagiront ses adeptes, qui croient qu'il est vraiment une incarnation d'un Éclairé ?

L'eau de la vie : Ingel Youmarhy (Guerrier Nv 4, ♂) est un père désespéré ; sa fille Paoh est gravement malade et, selon les docteurs les plus réputés, elle mourra irrémédiablement en quelques années. À la recherche de toute option disponible, il a fini par entendre que dire que dans la cité stygienne d'Enuma Jannah se trouve une eau miraculeuse capable de guérir toutes les maladies, et il a été jusque là à sa recherche. Mais après avoir entendu toute la légende sur la ville, il craint que l'eau du lac ne soit pas suffisamment pure pour sauver sa fille. Ne voulant pas risquer d'avoir fait tout le voyage en vain, il a l'intention d'accéder à l'intérieur de la pyramide et d'en prendre à la source même d'où elle jaillit. Il engagera donc un groupe pour l'escorter et s'assurer que tout se passe bien.

La vérité, c'est qu'Ingel n'a aucune fille malade ; il n'a même aucune fille du tout. C'est un agent de Soleil Noir tombé en disgrâce qui compte regagner son prestige en réussissant à découvrir quels effets peuvent avoir l'eau de vie sur les recherches nécromantiques de l'organisation. Si tout se passe comme il l'a prévu, une fois son objectif atteint il paiera les personnages, ceux-ci n'ayant aucune raison d'en savoir plus.

Archétypes génériques du Stygia

Voici quelques fiches génériques des guerriers traditionnels qui servent les rois-pharaons. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Soldat du Pharaon

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 2
Ini 70/45/20 ; **PV** 130 ; **IP** Cuir ; **Att** 95 ; **Esq** 110 ; **Armes** Cimeterre / Arc long ; Dégâts 55/35
AGI : 7 DEX : 7 CON : 8 FOR : 7 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 45, Équitation 25, Forge 15, Impassibilité 20, Observation 15, Pistage 15, Prouesses de force 25, Résistance à la douleur 20, Vigilance 25.
Spécial : Module d'armes de nomade
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Asim Bomani

Classe Ombre ; **Niveau** 4
Ini 95/85/70/45 ; **PV** 115 ; **IP** Cuir ; **Att** 130 ; **Esq** 125 ; **Armes** Katar / Cimeterre / Arc long ; **Dégâts** 45/55/35
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 8 INT : 6 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 15, Athlétisme 15, Camouflage 120, Discrétion 75, Équitation 15, Escalade 15, Impassibilité 5, Observation 80, Pièges 15, Pistage 20, Poisons 15, Résistance à la douleur 15, Saut 15, Vigilance 80.
Spécial : Module d'armes de nomade
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 45, RPsy 45.

Garde Noir

Classe Maître d'armes ; **Niveau** 5
Ini 75/50 ; **PV** 250 ; **IP** Non ; **Att** 155 ; **Par** 155 ; **Armes** Art martial / Cimeterre ; **Dégâts** 30/60
AGI : 6 DEX : 7 CON : 8 FOR : 9 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 15, Équitation 15, Impassibilité 40, Intimidation 40, Observation 35, Prouesses de force 135, Résistance à la douleur 55, Vigilance 35.
Spécial : Module d'armes de nomade, Art martial Krav Maga (Pancrace)
Résistances : RPhy 60, RMal 60, RPoi 60, RMys 50, RPsy 50.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Art +5, Athlétisme +10, Évaluation +5, Forge +15, Histoire (locale) +10, Occultisme (religion) +10, Pistage +10, Vigilance +15.

Bureaucrate / Bourgeois / Noblesse : Art +5, Équitation +10, Histoire (locale) +15, Intimidation +5, Occultisme (religion) +15, Persuasion +10, Style +15, Vigilance +5.

Tableau 22: Stygia

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-30	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, plusieurs objets personnels de peu de valeur. 3 PC.
31-60	Classe moyenne	Les vêtements que vous portez, une petite parure en or bon marché, à manger pour quelques jours, quelques objets personnels. 50 PA.
61-75	Bourgeois	Deux tenues de rechange, deux parures simples en or, à manger pour une semaine, une arme, un cheval ou un chameau, quelques objets personnels. 15 PO.
76-90	Bureaucrate	Plusieurs vêtements de rechange, des parures d'or en abondance, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, une arme, un coffre avec du matériel varié, quelques chameaux ou esclaves. 50 PO.
91-100	Noblesse	De paquets de bons vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, deux armes, un cheval ou un chameau, quelques esclaves, plusieurs coffres pleins de matériel varié et de parures d'or. 90 PO.

SALAZAR

Capitale : aucune.
Population : 60 000 env.
Ethnies principales : tayahar (99%).
Type de gouvernement : aucun (tribal dans le cas de nomades).
Langues : jashu (plusieurs dialectes).
Religion : enneath (tendance mular), foi aramienne.
Niveau technologique : 1.
Dénomination : Salazariens.
Drapeau : aucun.
Noms masculins : Agerzam, Aksim, Amaynu, Asafar, Aznag, Gaya, Idder, Masinissa, Maysar, Meddur, Saden, Tacfin, Udad, Ugwistan, Usem, Winitran, Ziri.
Noms féminins : Bahac, Damya, Ijju, Illi, Kella, Lemta, Lunja, Menna, Siniman, Taderfit, Takensust, Tifawt, Tiwul, Tlayt, Tufitri, Tzeddig, Ultafa.
Noms de famille : Abrika, Aknin, Assouline, Demsiri, Djaout, Hamuy, Hasnaoui, Mammeri, Massi, Megullet, Ohana, Qouaknin, Tanzir, Tabaamrant.

La plupart des habitants de Gaïa ont toujours douté que le Salazar puisse être considéré comme une principauté, un royaume ou même un simple pays. En réalité, tout le territoire n'est rien d'autre qu'un immense désert avec peu de ressources naturelles où la vie est vraiment difficile. La seule raison pour laquelle il est resté si longtemps territoire indépendant, c'est parce que personne ne s'y est jamais vraiment intéressé.

Les seuls habitants humains du Salazar sont douze clans nomades qui doivent constamment parcourir son sable ardent en voyageant d'une oasis à l'autre. Sans villes ni villages, les tribus s'affrontent en permanence pour obtenir les meilleurs morceaux de désert. Même ainsi, cela ne signifie pas que les étendues de sable désolées soient vides, bien au contraire ; les dunes du Salazar cachent quelques-uns des animaux et créatures les plus dangereux de Gaïa.

Salazar ne possède absolument rien qui ressemble à une économie ou à un marché ; simplement, ses habitants ne possèdent rien avec quoi commercer, dans un lieu où l'eau et les aliments sont plus précieux que l'or.

Les clans sont indépendants et chacun ne répond que devant son propre seigneur. Néanmoins, durant la période où elle fit partie d'Abel, la principauté était théoriquement gouvernée par un délégué élu parmi les douze tribus, que l'empereur choisissait lui-même. Quoi qu'il en soit, le pouvoir de ce « prince » était infime, car les habitants du désert ignoraient complètement ses ordres. Après la chute d'Abel, peu de chose ont changé : les clans ignorent complètement le gouvernant précédent et se consacrent à poursuivre leur existence habituelle, s'efforçant d'obtenir les meilleures terres et de survivre.

Culture et société

Tout au long de l'histoire du Salazar, les tribus du désert n'ont jamais été unifiées sous un seul gouvernant. À l'occasion, certaines s'allient ou créent des confédérations, mais seulement pour un temps limité qui ne dépasse jamais une génération. Le pouvoir et l'importance de chacune se mesure à son nombre de membres, à ses têtes de bétail et à la quantité d'oasis qu'elle contrôle. Les étrangers ne sont pas capables de différencier les membres de l'un ou l'autre clan, mais chacun porte un symbole distinctif, appelé ti-n-negel, qui est leur marque et leur fierté.

Chaque groupe a une culture très différente, car ils conservent leurs propres traditions, coutumes et rites. La principale occupation des nomades est la garde des troupeaux, suivie de très près par la chasse. Dans la plupart des cas, la femme joue un rôle secondaire, pratiquement limité à celui de cuisinière et de mère, et il lui est interdit de chasser ou de combattre. Dans d'autres, au contraire, elles sont pleinement l'égal des hommes et exercent des fonctions propres d'un chef. La religion majoritaire est l'enneath, mais quelques tribus adorent des divinités ancestrales, comme Ulrioka Yama, Seigneur des Sables, ou Devah, Créatrice de Vie.

L'or ou la monnaie ont très peu d'importance, et le type de commerce le plus courant est le simple troc. Une coutume oblige tous les nomades à commercer obligatoirement, s'ils se trouvent au milieu du désert et que l'une des deux bandes en fait la demande formelle. Étant donné qu'il n'y a pas de villes ni d'établissements stables, leur vie tourne autour des tentes qu'ils dressent chaque nuit et démontent généralement au levé du jour.

Une fois par an, les tribus se réunissent afin de commercer et de prendre les décisions les plus importantes concernant le désert, lors d'un évènement qu'ils appellent la Semaine des Dons.

Affronter le surnaturel

Le concept du surnaturel est une chose qui échappe aux nomades du désert. Pour eux, qui affrontent au quotidien les dunes et leurs terrifiants habitants, il y a peu de choses pouvant être considérées comme « anormales ». Néanmoins, le manque de contacts avec des sorciers, des psys ou des artistes martiaux fait qu'ils seraient certainement surpris de rencontrer quelqu'un ayant de telles capacités ; cependant, cela impliquerait seulement qu'ils feraient extrêmement attention dans leurs relations avec de tels individus. Coupé des dogmes religieux ou coutumes de « l'extérieur », il y a peu de chose qui puissent gêner ou surprendre les tribus du Salazar.

Le treizième clan

Bien que l'on parle toujours des douze clans du Salazar, il existe quelque chose qui ressemble à une treizième tribu que le reste nomme, avec un dégoût mêlé de crainte, les harumaïs. Il s'agit d'une race de sous-hommes qui vit au plus profond du désert. La tribu se perdit il y a des siècles parmi les dunes et, lorsqu'elle réapparut, elle avait complètement dégénéré jusqu'à dériver vers quelque chose de presque inhumain.

Bien qu'ils soient très grands, ils marchent courbés, dissimulant ainsi leur taille, et ils possèdent des bras légèrement plus longs que ceux d'une personne normale. Ils se couvrent toujours de morceaux de cuir, qu'ils se cousent directement sur la peau, et de lambeaux de capes et de turbans noirs. Ils ne parlent aucune langue connue et communiquent par gestes.

Les harumaïs sont cannibales. Ils se nourrissent de chair humaine et boivent du sang pour apaiser leur soif dépravée. D'ailleurs, ils sortent des profondeurs du désert uniquement pour chasser, et les hommes sont leurs proies de prédilection. Lorsqu'ils se déplacent en petits groupes (pas plus de dix), ils agissent toujours de nuit, s'arrangeant pour que l'obscurité couvre leurs actions. En plus grand nombre (parfois, jusqu'à cinquante d'entre eux partent à la chasse), cela ne les gêne pas d'être vus ; ils attaquent tout être vivant quel que soit le moment et le lieu. Il arrive que, en période de famine, ils s'entretuent afin de survivre.

Cruels à un point inimaginable, ils aiment torturer leurs proies durant des jours, et ils prennent même plaisir à les dévorer vivantes pour écouter leurs cris.

Histoire du Salazar

L'histoire du Salazar est restée immuable au fil des siècles. Pour trouver la trace d'autres cultures sur ces terres, il faut remonter des milliers d'années dans le passé, jusqu'à des civilisations ancestrales dont on a très peu ou aucune connaissance. Tout ce que l'on sait d'elles, c'est qu'elles construisirent les pistes de la mer de Sable que l'on emprunte encore aujourd'hui.

On ne sait guère depuis quand les nomades des douze tribus vivent au Salazar, mais il ne fait aucun doute que leurs ancêtres parcouraient déjà les dunes ardentes il y a plus de deux mille ans. La plupart sont à l'origine les membres d'une seule tribu, fragmentée au fil du temps, même si d'autres arrivèrent de l'ouest, expulsées de leurs terres par d'autres clans.

Presque tous les conflits du Salazar ont eu lieu entre les membres des clans, qui se sont combattus constamment durant les derniers siècles pour les raisons les plus variées. Même la Guerre de Dieu ignora complètement ces terres, car Judas ne ressentit jamais la nécessité de les contrôler. Le premier empereur oublia lui aussi le grand désert pendant de nombreuses années, jusqu'à ce qu'il parvienne à un accord avec les tribus afin qu'elles fassent nominalement partie d'Abel en échange d'un approvisionnement en nourriture, en eau et autres biens de première nécessité. Néanmoins, cette union n'eut jamais réellement beaucoup d'importance, car la plupart des tribus ne reconnaissaient pas le prince comme seigneur du désert.

Le seul évènement d'importance marquée eut lieu il y a à peine trois décennies, lorsque la tribu Saada tenta d'assassiner les onze autres chefs durant la Semaine des Dons, ce qui déclencha une véritable bataille rangée qui se solda par plus de trois mille morts en quelques heures. Depuis ce moment, les Saada sont considérés comme des proscrits et leurs relations avec les autres se sont considérablement détériorées.

À présent, l'ancien prince Alkhurer du clan Haggar a perdu toutes ses prérogatives et, vu qu'il ne reçoit aucune aide d'Abel, il a décidé de prendre contact avec le grand sultan du Kushistan pour parvenir à un accord semblable avec lui. Pour le moment, il n'a pas reçu de réponse.

Aspects géographiques notables

Bien que les habitants de Gaïa ne connaissent du Salazar que son immense désert, même lui est divisé en plusieurs régions différentes, que seuls les nomades sont capables de distinguer. Parmi elles se distingue l'énigmatique mer de Sable, l'un des phénomènes géographiques les plus étranges et inhabituels du monde.

Désert du Salazar : comparable aux étendues de sable de Corinia, Salazar est le plus grand désert de Gaïa. Il s'étend à travers tout le pays, auquel il donne son nom, jusqu'à toucher à sa frontière orientale la cordillère de Sharanya. La vaste superficie sablonneuse n'est pas uniforme, car il y a de petits groupements de montagnes qui rompent parfois la monotonie des dunes, donnant plus de splendeur à l'élégant mais aride paysage. Il est divisé en deux immenses secteurs : l'Occidental, sujet à de terribles tempêtes de sable qui peuvent durer des semaines entières, et le Manteau, protégé des forts vents pas la cordillère de Sharanya.

Il existe très peu d'endroits ayant un climat aussi extrême que le Salazar. Le jour, le soleil est brûlant, et les températures sont si élevées qu'il est presque impossible de respirer, tandis que pendant la nuit il fait un froid intense, et on atteint souvent des valeurs inférieures à zéro. Tout cela rend la vie ici difficile et dure, et seuls ceux qui y sont réellement habitués survivent. De plus, bien qu'il y ait une multitude d'oasis, elles sont si distantes les unes des autres qu'il faut voyager des journées entières pour se déplacer entre elles.

Un détail énigmatique du Salazar est ses curieux mirages. Contrairement à d'autres déserts, certains de ceux du Salazar sont en réalité des portes vers la Veille, qui mènent à des reflets étranges et dénaturés d'âges passés. Cependant, ils ne restent « ouverts » que durant de brèves périodes, disparaissant ensuite en expulsant leurs visiteurs dans le monde réel. Chacun d'entre eux est toujours très chaotique et il n'y en a pas deux pareils. En dehors de ces sites, la Veille du désert prend la forme d'une immense étendue cristalline où règne un calme absolu.

La mer de Sable : la mer de Sable est probablement la contrée la plus étrange de Gaïa. Située dans les profondeurs du Salazar, est s'étend sur des kilomètres, formant un second désert qui n'a rien à voir avec les dunes brûlantes qui l'entourent. Sa nature est aussi unique qu'inexplicable, car tout le sable qui le compose est aqueux, ressemblant plus à une surface liquide qu'à quelque chose de solide. Dit comme ça, la plupart des gens penseraient à des sables mouvants, mais rien n'est plus loin de la vérité ; cet endroit agit tel un véritable océan, où les corps lourds s'enfoncent aussi vite que s'il s'agissait d'eau. La raison de ces étranges caractéristiques est inexplicable.

Les habitants du Salazar

Indubitablement, le désert du Salazar est le lieu où nichent ouvertement le plus grand nombre de créatures étranges (certains diraient monstrueuses) de tout Gaïa. Les gens des autres principautés et royaumes ignorent l'existence de tels êtres, pensant à eux comme à de vulgaires croquemitaines de conte, sans savoir qu'ils pullulent dans les sables brûlants. Insectes géants, reptiles sauvages et bien d'autres bêtes font du Salazar un endroit encore plus dangereux. Voici une brève liste des plus remarquables.

Les inkals

Les inkals, que de nombreux nomades appellent fourmis rouges du désert, sont de monstrueux insectes rouge foncé de forme vaguement humanoïde. Plus grands même qu'une personne, ils errent dans le désert à la recherche de nourriture, toujours par groupes de trois. Ce chiffre a une étrange signification, car deux des créatures agissent en tant que soldats, tandis que l'inkal restant est la reine, identique aux autres sauf par le fait qu'elle a des ailes. Ils sont extrêmement territoriaux, et ne laissent personne s'approcher de leur réserve de chasse, pas même d'autres inkals.

Vers des profondeurs

Ces terribles prédateurs sont d'énormes lombrics (ils peuvent aller jusqu'à mesurer entre dix et quinze mètres), qui se cachent sous le sable en attendant qu'une proie s'approche. Pour cela, ils créent de grandes fosses de terre, où leurs victimes glissent et tombent jusqu'au centre du creux. Alors ils sortent leur bouche pour en finir avec leur infortunée victime. Ils se réunissent parfois en troupeaux, prenant possession de vastes zones de terrain appelées « fosses des vers ».

Gurmah-gharus

Sans l'ombre d'un doute, l'habitant le plus dangereux et le plus effroyable du Salazar est le gigantesque serpent des sables, un être plus digne d'anciens contes obscurs que du monde réel. Cette monstruosité mesure plus d'un kilomètre et tout son corps est recouvert d'une grosse armure chitineuse couleur onyx. Elle se déplace dans le sable comme si elle y nageait, provoquant par chacun de ses mouvements un petit holocauste. Gurmah-Gharus (que l'on traduit par « la calamité du désert ») dort pendant des décennies et se réveille durant de cours laps de temps pour boire. Il se dirige pour cela vers les oasis, qu'il engloutit parfois complètement. Le serpent des sables est extrêmement violent, détruisant quiconque se trouve dans les oasis au moment où il apaise sa soif. Les nomades le craignent car, au fil des siècles, un très grand nombre d'entre eux sont mort lors de ses attaques.

Certains le considèrent comme un dieu vengeur et pensent qu'en lui offrant les sacrifices appropriés, il restera endormi encore plus longtemps. Que cela soit vrai ou pas, ses attaques n'ont jamais cessé, et il ne doit pas rester aujourd'hui bien longtemps avant qu'il ne se réveille de nouveau.



La mer de Sable

Illustration Luis NCT

S'il est possible de différencier le commencement de cet endroit du reste du Salazar, c'est grâce à deux détails simples : son sable à une vague teinte brillante au soleil et remue avec le vent, formant une légère houle. Le nom de mer de Sable lui va donc comme un gant.

De par sa nature, il est complètement impossible de le traverser à pied, de même que la densité de sa surface rend la nage tout aussi inutile. La mer de Sable contient pourtant une construction insolite qui la parcourt presque entièrement. Il s'agit de hautes colonnes de métal reliées les unes aux autres par d'énormes ponts et passerelles constituant un réseau complexe de passages surélevés. Du moins en apparence, il est possible de parcourir presque toute sa superficie en utilisant ces chemins, même si leur structure est si chaotique que personne ne connaît sa distribution exacte. Parfois, un pont s'achève brusquement et, pour arriver à la colonne suivante, qui peut n'être qu'à cent mètres à peine, il faut faire des détours de plusieurs kilomètres. Curieusement, le métal supporte très bien la température, et ne chauffe pas trop sous l'intense soleil.

L'origine de cette construction est millénaire, et elle fut probablement érigée par la civilisation précédente qui peupla le désert. Pour des raisons inconnues, l'empire de Salomon prit le contrôle de la mer de Sable et décida de la remodeler, en faisant la seule structure des Loges Perdues à ne pas être cachée. Néanmoins, son fonctionnement reste un mystère complet.

Lieux intéressants

N'ayant pas de véritables villes ou constructions, il n'existe pas au Salazar beaucoup d'emplacements particulièrement notables. Les seuls endroits qui attirent vraiment l'attention sont généralement ses nombreuses oasis et quelques ruines perdues parmi les innombrables ruines.

Fort de Nakhti

(Fortification, 50 habitants)

Cette petite fortification fut construite il y a des siècles, lorsque les tribus du Salazar firent un pacte avec l'Empire pour être une principauté en échange de nourriture et de ressources. Il s'agit d'une enclave réduite avec une dizaine de maisons de terre et une grande tour, entourée par une basse et fine muraille qui ne sert pas à grand-chose d'autre qu'à résister aux assauts du vent. À l'origine, près de cinq cents soldats de l'Empire s'établirent ici, même si en moins d'une décennie le contingent se réduisit à guère plus d'une centaine d'hommes. Sa seule fonction était de récupérer les chargements de provisions envoyés depuis Abel et de les redistribuer parmi les tribus. Actuellement, les envois n'arrivent plus, et il ne reste dans le fort que quelques vieux soldats, aussi détachés de l'Empire que les tribus elles-mêmes. La citadelle est dans un fort état d'abandon, et la plupart des bâtiments sont aussi endommagés que les murailles.

Même ainsi, les tribus n'ont pas perdu l'habitude de venir ici. Il n'est pas rare que, de temps à autre, l'un des clans établisse un campement temporaire à Nakhti et reste plusieurs jours pour se reposer ou que ses blessés récupèrent, avant de repartir dans leur éternel pèlerinage à travers le désert. En de rares occasions, plus d'un clan s'y retrouve en même temps, évènement dont ils profitent pour commercer entre eux. On dit que si quelqu'un souhaite prendre contact avec les clans du Salazar, il lui suffit de camper à Nakhti et, après un délai maximum d'un mois, une tribu passera par le fort. Cependant, presque toutes considèrent cet endroit comme leur site de réunion et sont généralement agacées si elles y voient des étrangers.

Agihwan

(Ville, 30 000 habitants temporaires)

Agihwan n'est pas une véritable ville, mais une grande colline située dans la partie septentrionale du désert qui, pendant la Semaine des Dons, se transforme en point de réunion des clans. Durant ces sept jours, le mont désolé se recouvre d'innombrables tentes s'élevant tel une ville de toile temporaire qui occupe l'horizon. Les tribus profitent de cette période pour effectuer tout type de troc et d'échange d'informations. Les commerçants d'autres royaumes qui traitent avec les clans se réunissent ici avec eux, bien que ce ne soit pas très fréquent.

Pendant cette période, il est interdit de se battre ou de verser le sang sans motif. Si pour une raison quelconque une bagarre ou une dispute dégénère, un duel doit avoir lieu devant au moins cinquante témoins.

Le point central d'Agihwan est la montagne des Seigneurs, l'endroit où les chefs des clans se réunissent afin de prendre les décisions les plus importantes du Salazar.

Oasis des Oiseaux

(Lieu-dit, nombre d'habitants variable)

Cette oasis est la plus grande de toutes celles qui se trouvent dans le désert du Salazar, capable même de rassasier plus d'une tribu à la fois. Étant si connue parmi les nomades, elle est toujours pleine de monde. Après d'innombrables luttes pour son contrôle, on décida il y a des dizaines d'années que celui-ci reviendrait à chaque tribu pendant un temps.

L'oasis, grand lac entouré d'arbres et de végétation, reçoit son nom à cause des oiseaux blancs qui nichent ici. Leurs plumes sont extrêmement appréciées dans les cercles de la noblesse (en particulier sur les chapeaux des dames du Gabriel), et on paie parfois pour elle de fortes sommes d'argent.

Oasis de Mahjrabi

(Lieu-dit, sans habitants connus)

Cette oasis réduite mais fertile ne dispose guère que d'une petite lagune, entourée de plusieurs dizaines d'arbres. La fraîcheur de son ombre, l'eau et l'abondance de fruits peuvent représenter un gros contraste pour le voyageur occasionnel, lorsqu'il constate qu'il est presque toujours inhabité et qu'il n'y a pas de traces d'établissements ni de campements temporaires. La raison est qu'il se trouve entre deux petites élévations rocheuses qui en font un endroit parfait pour tendre une embuscade. C'est d'ailleurs l'un des territoires de chasse préférés des terribles harumaïs. Il arrive souvent que les monstrueux membres du treizième clan empoisonnent les eaux, dans l'espoir que leurs proies se retrouvent sans défense avant qu'ils ne leur tombent dessus. Les clans qui le traversent s'arrêtent à peine quelques heures pour se réapprovisionner, et postent toujours de nombreuses vigies sur les rochers. Les voyageurs étrangers ignorant ce fait le paient souvent de leurs vies.

La Cite Oubliee

(Métropole fantôme, sans habitants connus)

Perdue au milieu du désert du Salazar, jusqu'au nom de cette cité ancestrale a été oubliée avec le temps. Il y a de cela plus de cinq mille ans, cette métropole fut l'une des plus grandes puissances magiques de l'Ère du Chaos, car elle se trouvait sur l'un des dix-sept nœuds de magie. On comptait parmi ses habitants quelques-uns des plus grands archimages de l'histoire, et même les avatars de plusieurs divinités descendaient souvent en ville. Pourtant, malgré tout son pouvoir, ses habitants se rendirent compte que les jours de bonheur absolu et de fête ne pouvaient durer éternellement. Tôt ou tard, même eux seraient voués à disparaître. Terrifiés par cette idée, les gouvernants imaginèrent un plan aussi audacieux qu'impossible : faire que ce moment dans lequel ils vivaient dure pour toujours.

D'abord, les gens fermèrent complètement la ville, la recouvrant d'une immense coupole de métal obscur qui simulait un ciel étoilé permanent. Ensuite, ils créèrent de superbes statues de cristal, une pour chacun des citadins, et les revêtirent de leurs plus beaux atours. Finalement, dans un acte d'égocentrisme absolu, ils consommèrent la quasi-totalité du pouvoir du nœud afin d'attirer dans le monde Ulrioka Yama, dieu du temps et de la mort, parvenant à enfermer une partie de son essence dans un immense sablier. Ils formèrent ainsi un vide dans lequel leurs âmes, ni vivantes ni mortes, restèrent éternellement liées au temps, célébrant une grande fête qui pour eux ne terminerait jamais.

De nos jours, la cité est presque recouverte par le sable, et seule une partie de la coupole de métal impénétrable dépasse de temps à autre au milieu des dunes. Néanmoins, lorsque les tempêtes de sable sont très fortes, sa base se retrouve à découvert, ce qui permet d'utiliser les orifices du réseau d'égouts pour y pénétrer. Naturellement, aucun visiteur ne peut imaginer ce qui l'attend à l'intérieur, car vu du dehors ce n'est rien d'autre qu'une étrange masse de métal à demi enterrée.

Même aujourd'hui, la métropole possède une grandeur monumentale. Tous les bâtiments sont de vastes demeures, chacune de ses places est ornée de larges fontaines et à l'intérieur des foyers se trouvent toutes sortes de trésors, des candélabres en or aux assiettes

ornées de diamants. Cependant, ce qui est vraiment inquiétant, c'est que la ville est pleine de silencieuses statues cristallines qui semblent célébrer une fête éternelle. Elles mangent dans des assiettes vides et jouent d'instruments qui ne font pas de bruit, imprégnant l'ensemble d'une atmosphère mélancolique et ténébreuse.

Une personne peut prendre autant de trésors qu'elle le souhaite sans craindre de répercussions d'aucune sorte, mais si elle détruit ou abîme une statue, les conséquences peuvent être terribles, car elle court le risquer d'altérer la fête éternelle. Dans ce cas, plusieurs des esprits ancestraux (peut-être même tous) sortiront momentanément de la boucle temporelle pour essayer d'entraîner les visiteurs dans leur monde sans fin ou, si cela était impossible, d'en finir avec la gêne occasionnée.

Au centre de la ville, au plus profond du château qui s'y dresse, se trouve l'ancien nœud de magie. Par-dessus, attaché à des dizaines de chaînes, se trouve le grand sablier qui possède une partie de l'essence du dieu mort Ulrioka Yama.

La Tour des Reves
(Tour, sans habitants connus)

Pour ceux qui ne connaissent pas cette région, il peut sembler très étrange de trouver une petite tour au milieu du désert ; et ils auraient tout à fait raison, car la tour des Rêves est un lieu fort peu normal. Avec quatre étages et bâtie en pierre et en briques de boue, cet édifice n'a aucune fenêtre à part un petit trou tout en haut, qui permet à peine d'y passer le poing. L'intérieur est encore plus bizarre, car il y a des dizaines de petites pièces qui ne font pas plus de deux mètres carrés et, au dernier étage, une grande salle carrée aux murs complètement peints en noir. Les tribus du Salazar s'approchent à peine de la tour, qui n'a pour eux aucun intérêt, bien que cela soit aussi dû en partie à la peur. Une vieille histoire raconte que, il y a de nombreux siècles, elle fut bâtie par un sorcier qui désirait être capable de voir les rêves des gens. Quelque chose dut mal tourner lors de l'une de ses expériences, car un djinn surgit d'un cauchemar et le dévora corps et âme. En tout cas, la plupart des gens qui ont passé la nuit ici sont d'accord sur le fait qu'ils font des rêves lourds et sombres, dont l'un se répète fréquemment : ils voient la tour et, à l'intérieur, dans les petites chambres, se trouvent enfermées des dizaines de personnes, s'abîmant les doigts à essayer d'en sortir.

Scénarios

La plus grande aventure que l'on peut rencontrer au Salazar est tout simplement d'essayer de traverser le désert. Remplies de dangers ancestraux et de créatures que l'on ne peut trouver nulle part ailleurs sur Gaïa, ses dunes brûlantes constituent un véritable défi même pour les aventuriers les plus expérimentés.

Découverte : Yabir Fahliya (Explorateur Nv 2, ♂) est un marchand kushistanien indépendant qui vient tous les ans à Agihwan pour la Semaine des Dons ; cependant, cette année, il n'est pas arrivé à temps. Une forte tempête de sable lui a fait perdre son chemin quelque part sur les frontières et, presque au bord de la mort il s'est réfugié sous des rochers. Grande fut sa surprise lorsqu'il découvrit que sur les pierres étaient taillés de très anciennes gravures. Après avoir creusé un peu dans le sable, il trouva une petite ouverture et, à l'intérieur, un immense temple de style stygien.

Plusieurs mois se sont écoulés depuis lors ; pendant tout ce temps, Yabir a enquêté en profondeur jusqu'à trouver les réponses qu'il cherchait. Il y a plus de mille ans, il y eut un pharaon nommé Atmanhoteph, immensément riche, dont le règne dura moins de deux décennies. Ce pharaon, homme terrorisé par la mort, craignait que sa tombe ne fût pillée, lui arrachant ainsi tout ce qu'il avait obtenu durant sa vie. C'est pour cela qu'il donna ordre de construire sa tombe en secret, très loin de la Nécropole, et il enterra avec lui une partie des trésors qu'il avait extraits des Salons des Rois.

Si cela est vrai, ainsi que Yabir l'imagine, il vient de découvrir le tombeau perdu d'Atmanhoteph, une citadelle souterraine avec plusieurs kilomètres de salles et de corridors, qui doivent sans aucun doute contenir de fabuleux trésors. Naturellement, il est en train de préparer une expédition pour retrouver le temple. Il aura besoin de mercenaires habiles et de confiance.

Les caprices du destin : Jacques Clairac (Explorateur Nv 3, ♂) est un riche et capricieux marquis du Gabriel. Dans sa jeunesse, c'était un grand aventurier qui aimait voyager dans les endroits les plus reculés de Gaïa (bien entendu, sous la protection d'un important groupe de gardes), pour ensuite se vanter de ses expéditions dans les clubs de la haute société. Ainsi, il arriva même jusqu'aux jungles du Nanwe et aux déserts du Salazar, où il rencontra Fathi, une belle femme qu'il épousa après l'avoir emmené au Gabriel. Aujourd'hui, Jacques est quelque peu âgé pour voyager, et récemment son épouse a commencé à regretter la terre où elle est née. Étant donné que pour le marquis il n'y a pas de trop grosse dépense ou effort s'il s'agit de lui être agréable, il a envoyé plusieurs de ses serviteurs jusque là-bas afin d'accomplir une mission extrêmement bizarre : voyager jusqu'au plus profond du désert, où Jacques rencontra son épouse actuelle pour la première fois et, là, remplir de sable des dizaines de tonneaux. Le noble fantasque a ainsi l'intention de reproduire dans son jardin une petite partie du désert du Salazar pour Fathi. En ce moment, ses serviteurs sont en train d'embaucher des guides et des soldats pour les aider, parmi lesquels pourraient se trouver les personnages. S'ils acceptent la commission, ils devront affronter le désert et les dangers qu'il renferme, tant par son climat que par sa faune.

Malheureusement, sans que personne ne le sache, une des barriques contiendra un peu plus que du sable ; par inadvertance, un petit œuf de Ver des Profondeurs est tombé dedans. Au début, cela ne posera aucun problème, mais des mois plus tard, une fois qu'il sera dans le jardin, la créature se développera sans être vue, jusqu'à être suffisamment grande pour dévorer Fathi alors qu'elle s'amuse dans le sable. Jacques, inconsolable, exécutera immédiatement sas serviteurs, et mettra ensuite à un très haut prix la tête de tous les membres de l'expédition, qu'il accuse d'avoir rapporté l'œuf qui a tué sa femme. Sans le vouloir, les personnages finiront par être poursuivis par des assassins et des mercenaires du monde entier.

Archétypes génériques du Salazar

Voici une fiche générique d'harumaï. Elle correspond à un membre typique du clan, sans les malformations ni les compétences spéciales que cela suppose, et sans Points de Création non plus.

Harumaï
Classe Ombre ; **Niveau** 2
Ini 60/35 ; **PV** 105 ; **IP** Non ; **Att** 115 ; **Esq** 90 ; **Armes** Cimeterre ; **Dégâts** 55
AGI : 7 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Camouflage 70, Discrétion 70, Intimidation 20, Observation 45, Pistage 25, Résistance à la douleur 5, Vigilance 55.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Racines culturelles et classe sociale

Tous les nomades : Animaux +5, Athlétisme +15, Camouflage +5, Discrétion +10, Équitation +10, Observation +10, Pistage +15, Vigilance +10.

Tableau 23: Salazar

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-25	Nomade pauvre	Les vêtements que vous portez, une autre paire de sandales, des rations pour quelques jours. 2 PC.
26-80	Nomade moyen	Les vêtements que vous portez, une autre paire de sandales, une arme, des rations pour une semaine, un chameau, quelques objets personnels. 20 PA.
81-100	Nomade riche	Deux tenues de rechange, une arme, deux chameaux, quelques objets personnels, un coffre avec de la nourriture et un tonneau d'eau. 10 PO.

ÉTATS INDÉPENDANTS

Les États restants du Vieux Continent sont connus sous le nom d'États Indépendants. Les différences entre chacun d'entre eux sont énormes, aussi bien par la culture que par la géographie et le climat. Il est impossible de les traiter comme un ensemble. La plupart de ces principautés se sont détachées d'Abel, sans créer un front d'opposition commun, contrairement à l'Alliance Azur. Ils ont simplement l'intention d'être des États autonomes, car aucun d'entre eux ne s'est jamais vraiment senti uni à l'Empire, même si sa puissance militaire les maintenait liés. D'autres, comme le Lucrecio ou les îles de la mer Intérieure restent uniquement neutres, ne prenant pas parti pour un camp ou pour l'autre et ne se séparant pas non plus officiellement du Sacro-saint Empire.

NANWE

Capitale : aucune.
Population : 1 700 000 env.
Ethnies principales : kwa (92%), asher (7%).
Type de gouvernement : variable (généralement tribal).
Langues : kannawa, latin, une multitude de langues minoritaires.
Religion : foi aramienne, christianisme (minoritaire).
Niveau technologique : 1.
Dénomination : Nanwaniens.
Drapeau : une archaïque panthère noire bondissant sur un fond vert.
Noms masculins : Ahmed, Ashon, Chane, Chui, Enzi, Haji, Hasani, Idi, Issa, Jaali, Jahi, Kanu, Kitwana, Rahidi, Rashid, Thimba.
Noms féminins : Adia, Ashanti, Chinika, Dashiki, Eshe, Hasina, Kamaria, Kapuki, Kesi, Neema, Nuru, Paka, Ramla, Raziya, Zahina, Zanta.
Noms de famille : Babu, Bayi, Bsiligitwa, Dato, Gulagami, Gurnah, Jumbe, Karume, Kawawe, Nyererer, Salim, Semid, Sokoine, Suja, Wakil, Wanyka, Yomba.

Tout comme pour le Salazar, il est très difficile de considérer le Nanwe comme un pays. Il s'agit d'une immense région forestière, pleine de puissantes rivières et d'une épaisse végétation. Le climat est aussi chaud qu'humide, avec des températures qui oscillent entre trente et quarante degrés. Il y a des précipitations toute l'année mais, pendant la saison des pluies, qui dure approximativement trois mois, les averses sont tellement continuelles qu'il en devient même compliqué de voir le soleil. La dense jungle est très peu explorée, car les dangers naturels et le terrain accidenté ont découragé toutes les expéditions effectuées dans le but de la cartographier.

Le Nanwe est peuplé de centaines de tribus, aussi variés que différentes les unes des autres. Elles n'ont jamais eu le moindre lien, sauf lors de rencontres fortuites entre celles qui partagent les mêmes zones de chasse. Bien que le territoire n'ait jamais été réellement unifié par l'Empire (même si celui-ci le considérait comme en faisant partie intégrante), il y a deux grandes villes, Magburaka et Mabanu, érigées sur les côtes méridionales par des colons d'Abel. Avec la chute de l'Empire, chacune d'elle s'est proclamée royaume indépendant, avec son propre gouvernement, ses lois et son armée.

Les tribus n'ont rien qui ressemble à une économie, sauf du troc occasionnel, mais les deux cités-état font du commerce avec d'autres pays et principautés par la mer, grâce à la grande quantité de pierres précieuses qu'elles extraient de leurs mines.

De nombres explorateurs s'aventurent dans ces contrées à la recherche de cités légendaires ou de trésors antiques, car il y a d'innombrables histoires qui parlent d'incroyables richesses perdues dans la jungle. De temps à autre, on organise aussi des expéditions dans le but de chasser des animaux exotiques.

On ignore quel est l'avenir de cette région, mais si l'on en juge par ses caractéristiques, il est improbable que quiconque s'y intéresse pour autre chose que pour ses richesses.

Les tribus du Nanwe

Bien qu'il y ait un grand nombre de tribus au Nanwe, nombre desquelles ne sont pas connues même vaguement, cinq d'entre elles méritent une attention particulière, que ce soit pour leur relation avec les cités-états ou pour les légendes les concernant.

Ngedere : cette tribu est constituée de petits hommes très agiles qui vivent dans la cime des arbres. Leur degré de civilisation est assez élémentaire, se limitant à l'utilisation d'outils simples comme les couteaux de pierre et les lances. Ils adorent l'esprit des pères (une variété de séquoia très ancienne qui se trouve sur leur territoire), se nourrissant principalement de gibier et des racines qu'ils collectent. Bien qu'ils soient assez pacifiques, ils peuvent se révéler très féroces lorsqu'ils défendent leurs domaines.

Mafumbo : le peuple caché des ombres, appelé ainsi car ses membres peignent leur corps avec des pigments sombres. Quoique la tribu soit de taille plutôt réduite, leur territoire est considéré étant très dangereux à cause des « fantômes des fourrés », leurs chasseurs. Experts en survie et avec un niveau de civilisation qui connaît les bases de la forge, ce sont d'authentiques prédateurs. Ils utilisent des poisons qu'ils extraient de leur environnement et sont extrêmement territoriaux. Si quelqu'un pénètre dans leur réserve de chasse, il est possible qu'il meure couvert de fléchettes de sarbacanes avant de se rendre compte que quelque chose l'attaque.

Kubwa Gku : ou peuple du Grand Singe. Forts et corpulents, ces natifs adorent les puissants gorilles de leur territoire. Prouver qu'on est un homme consiste à tuer l'un d'entre eux à l'aide d'un couteau ; ceux qui réussissent utilisent comme manteau la peau du primate, devenant les grands guerriers de la tribu. Le chef de cette dernière porte une très vieille peau de singe blanc, octroyée par les anciens au meilleur guerrier. Les Kubwa sont un peuple agressif et expansionniste, connu pour ses attaques contre les colons de Mabanu dans le but de voler des provisions et d'obtenir des sacrifices pour le Grand Singe, leur esprit gardien.

Kimburu : la tribu des Kimburu est celle qui possède le plus haut niveau de progrès au Nanwe. Ils habitent à l'intérieur du mont Haramu, dans les profondeurs de la jungle, où ils trouvèrent il y a des siècles les restes d'une ancienne civilisation et apprirent à maîtriser ses secrets. Même ainsi, bien que leur culture soit très avancée, ils maintiennent leurs traditions ancestrales et adorent K'buru, l'esprit de la jungle primordiale. À première vue, il est facile de les prendre pour des sauvages, mais s'il effectue une approche prudente, le visiteur peut être grandement surpris.

Rakushian : les Rakushian méritent que l'on s'y attarde particulièrement ; ce sont les gardiens du Nanwe, dont la légende est un mythe sous les frondaisons et la verdure. Certains prétendent qu'ils sont partis ou éteints, mais la simple mention du nom de leurs guerriers continue de faire frémir toutes les tribus de terreur ou de vénération.

Selon le mythe, il s'agit d'une ancestrale famille qui fit un pacte avec les grands pouvoirs de l'antiquité, obtenant la capacité de dominer des bêtes mythologiques en échange de devenir les gardiens des esprits. Lorsqu'un enfant a treize ans, les anciens de la tribu réveillent le gardien qui se cache dans son âme. Dans ce rituel complexe, ils invoquent une bête et la lient au corps du jeune sous la forme d'un tatouage blanc (qui représente généralement un animal). Cela permet aux guerriers Rakushian d'invoquer à leurs côtés leur adian, ou esprit compagnon, une bête ayant la forme d'un grand animal blanc.

Les Rakushian sont habituellement des nomades solitaires, qui abandonnent le groupe afin d'errer dans la forêt à la recherche d'évènements qui méritent leur attention. Parfois, ils se mêlent à des affrontements entre tribus, ou bien en aident une à éliminer une créature qui désobéit aux lois des esprits. En de rares occasions, ils voyagent jusqu'aux villes de Magburaka et de Mabanu, et lorsqu'ils le font, ils cachent toujours leur identité.

On les croit éteints suite à un terrible combat ayant eu lieu il y a plus d'un siècle dans les profondeurs de la jungle, mais on peut encore voir de temps à autre un de leurs guerriers se promener dans la jungle. On ignore où est installée leur tribu et le conseil des anciens, même si les histoires parlent d'un étrange puits au cœur du Nanwe.

Culture et société

Il est vraiment difficile de parler des coutumes des tribus du Nanwe, car la plupart sont si radicalement différentes entre elles qu'elles ne se ressemblent pas le moins du monde. Habituellement, elles sont constituées de groupes de cinquante à cent individus qui se déplacent au sein d'un territoire fixe, bien qu'il y ait également des peuples nomades bien plus petits. La grande majorité reste cachée à l'intérieure de la jungle, ignorant même l'existence d'un monde au-delà de leurs vertes frontières. Seul un petit nombre d'entre elles a pris contact avec les colons de Magburaka et de Mabanu, s'ouvrant à la culture occidentale et devenant plus connues. Bien entendu, elles ont leurs propres croyances religieuses, basées généralement sur les esprits locaux et d'autres légendes de la région. Elles possèdent en outre des langues différentes (on calcule que, sur un même territoire, plus de cinquante dialectes peuvent être parlés), bien que la plus répandue soit le kannawa.

Les communautés de Magburaka et Mabanu maintiennent une structure très semblable à celle des terres occidentales, même si leurs habitants ont adopté quelques coutumes locales (principalement à cause du grand nombre de natifs qui y habitent).

Affronter le surnaturel

Les cités-états de Magburaka et Mabanu s'opposent au surnaturel comme toute autre ville occidentale de croyance chrétienne. Les tribus de l'intérieur possèdent au contraire des traditions enracinées sur les forces inexplicables. Presque tous les indigènes croient au surnaturel ; il est donc courant de trouver quelques sorciers aux connaissances limitées dans chaque tribu. La coutume la plus répandue réduit à deux le nombre des pratiquants de cet Art, un maître et un apprenti pour chaque communauté. Ils vénèrent ou craignent les créatures magiques, qu'ils considèrent soit comme des esprits de la jungle, soit comme des démons vengeurs qu'il faut arrêter ou apaiser. Chaque tribu peut réagir de manière différente face à de tels pouvoirs, mais celles qui sont amicales avec les étrangers ne feront que les voir comme quelque chose de respectable (surtout s'ils peuvent en tirer profit ou bénéfice).

Histoire du Nanwe

Aussi loin que l'on s'en souvienne, l'histoire du Nanwe a toujours été un mystère drapé dans les mythes et les légendes. Ses habitants racontent que, dans un lointain passé, il y eut de grandes civilisations se dressant, fières, dans la jungle, ainsi que semblent le prouver les ruines encore conservées sous les frondaisons. Malheureusement, on ignore à qui elles appartenaient et quelle a pu être la cause de leur chute. La légende la plus ancienne parle d'un esprit du vide, un spectre sans nom de lumière et de ténèbres qui enveloppa le monde et fut sur le point de tout entraîner vers le néant éternel. Même si aujourd'hui personne ne peut garantir la véracité de ce récit, certaines gravures sur les murs des ruines semblent au moins suggérer qu'un terrible évènement survint dans le passé, une guerre à laquelle prirent part de nombreuses tribus avec les Rakushian à leur tête et aux côtés de grandes forces surnaturelles contre un adversaire inconnu.

Ni la Guerre de Dieu ni la formation de l'Empire n'eurent grand-chose à voir avec le Nanwe, car les tribus maintinrent leur mode de vie, ignorantes de tels évènements. La seule chose qui les affecta fut l'activation de la machine de Rah, car la destruction momentanée et l'affaiblissement des forces surnaturelles qui s'ensuivit fit que nombre des esprits de la jungle s'endorment ou se retirent vers des terres lointaines.

À plusieurs reprises, les troupes impériales tentèrent de pénétrer dans la jungle, mais les difficultés naturelles de ces épaisseurs rendirent cela impossible. Ce n'est qu'en l'an 274 qu'une importante force militaire arriva par navire sur les côtes méridionales du Nanwe pour fonder la cité de Magburaka, proclamant ainsi la péninsule principauté impériale. Au fil du temps, une seconde ville fut constituée, Mabanu, et de nombreuses tribus commencèrent à se rendre compte de la présence des étrangers, même si l'intérieur de la jungle resta immuable.

L'histoire récente semble indiquer que, il y a un siècle à peine, une puissante force surnaturelle s'éveilla dans la forêt, que les Rakushian affrontèrent aux côtés d'autres tribus. Cette guerre secrète se solda par l'apparente destruction des deux camps, mais la menace pour le Nanwe, quelle qu'elle fût, se trouva également arrêtée. La fragmentation de l'Empire a fait que les cités de Magburaka et de Mabanu se déclarent indépendantes, coupant complètement leur relation avec Abel.

Aspects géographiques notables

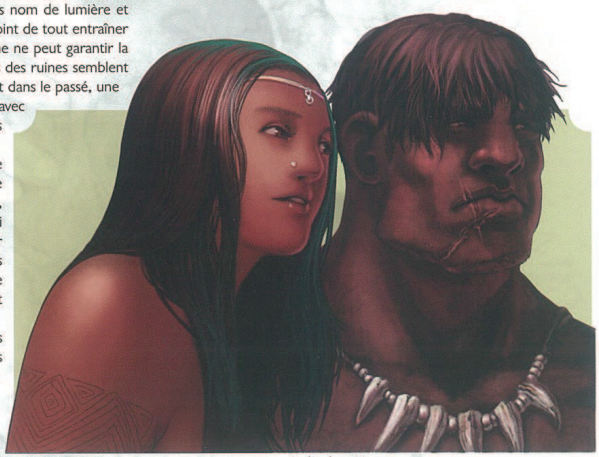
Le plus grand élément géographique du Nanwe est la jungle en soi, qui occupe plus de quatre-vingt-dix pour cent du territoire. Il y a aussi quelques cordillères situées près de la côte.

Jungle de Nanwe : la jungle du Nanwe est un des lieux les plus vivants de Gaïa... et aussi un des plus dangereux. Cette immense forêt occupe la quasi-totalité de la péninsule, telle une dense masse verte s'étendant à perte de vue. Bien que divisée en de nombreuses régions (la plupart possédant même leur propre nom), elle est dans l'ensemble assez uniforme. Il n'y a guère de fourrés, car l'impénétrable rideau végétal que forme la cime des arbres empêche le passage de la lumière du soleil. Dans les zones ouvertes se trouvent d'épais enchevêtrements de vigne vierge et d'arbustes. Il y a de nombreuses collines et montagnes, mais toutes ont été « dévorées » par la jungle ; on peut voir très peu de pics dépassant des hauts arbres.

Au Nanwe vivent des centaines de tribus perdues dont les gens de l'extérieur n'ont même jamais entendu parler. Elles ont leurs propres coutumes, et répondent de manière très différente aux visites des étrangers.

La jungle est habitée par toutes sortes d'animaux, des petits insectes aux grands mammifères tels que les pumas, les cerfs ou même les éléphants. Les reptiles aussi sont très communs, en particulier les caïmans et les serpents. Cependant, l'épaisseur cache bien plus que de simples bêtes ou prédateurs. Dans les régions les plus profondes et occultées se trouve une multitude de créatures monstrueuses, comme les plantes carnivores, les insectes géants et même les dinosaures.

Ainsi que le prétendent les histoires, il existe des ruines d'époques anciennes, de vieilles citadelles disséminées dans les entrailles de la jungle. Elle aussi rares que variées ; il est impossible de déterminer à quelle culture (ou même à quelle race) elles ont appartenu. La plupart



Nanwiens de l'ethnie kwa

Illustration Wen Yu Li



Mwanatabu
Gwena
Kashmir
Grande Savane
Lac de Mesi
Rodenia
Kabalaika
Faille d'Oba
Stygia
Al Kairr
Nécropole
Agihwan
Cordillère de Sharanya
Passe de Minkah
Salons des Rois
Désert de Meskhenet
Iometh
Sarief
Sawmathaba
tour des Rêves
Désert de Salazar
fort de Nakhti
cité oubliée
Tuwileh
Ghaggar
Grandes dunes de Hatifah
Enuma Jannah
Baho
Mer de Sable
Vishe
oasis de Mahjrabi
oasis des Oiseaux
Thirghú
Paume de Jihamath
Montagnes de Vishvakarman
Salazar
Nahime
Sillons d'Ibb
Désert du Destin
Lakhdar
Cordillère de Nondo
Garmeh Farath
Plaines de Gharb
Irinfahrat
Nanwe
Zarb Kina
Magburaka
Almasi
Jungle du Nanwe
Abime de Dun'u Gualai
citadelle de Sauda
Montagnes de Dahabu
Falaise de Zarb Nobat
Mabanu
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

sont peuplées d'étranges créatures ou gardien, mais elles renferment aussi des richesses extraordinaires qui ont attiré des explorateurs et des aventuriers de toutes parts.

Si la forêt en soi est déjà très dangereuse, son reflet dans la Veille (Njozi Iliyopotea ou « Rêve Perdu » pour les natifs) est un lieu vraiment redoutable. À l'exception de sites précis, où l'on peut trouver presque n'importe quoi, dans le reflet de la jungle il pleut éternellement et d'immenses prédateurs, tous plus terrifiants les uns que les autres, parcourent l'épaisseur en se chassant mutuellement.

Montagnes de Dahabu : cet endroit, dont le nom se traduit par montagnes d'Or, constitue probablement le plus grand gisement de pierres précieuses connu de Gaïa. Ces coteaux sont exploités régulièrement par la proche agglomération d'Alsami, qui possède trois carrières. Les travailleurs des mines ne sont pas à l'abri de tout danger, car la région sert de territoire de chasse à d'énormes panthères noires appelées Nya Leusi (l'espèce même de Daaku, le gardien de Lucanor), de véritables tueurs nés qui attaquent depuis les ombres avant de disparaître aussi vite qu'ils ont surgi.

Dahabu est le seul endroit au monde où l'on puisse trouver des exemplaires de Sang de Colombe, la gemme la plus précieuse qui soit ainsi que le matériau le plus présent sous forme brute. En plus de son incroyable valeur monétaire (certaines de ces pierres peuvent acheter des cités entières), tout sorcier ou convocateur donnerait n'importe quoi pour en obtenir une, à cause de leurs prodigieuses capacités comme récipient de pur pouvoir surnaturel.

Falaise de Zarb Nobat : la région orientale des montagnes de Dahabu est une falaise donnant directement sur la mer, de près de soixante mètres de haut. Son bord s'étend en serpentant sur des kilomètres avant de commencer à descendre et à s'adoucir. Les vagues frappent avec force les récifs se trouvant à ses pieds, recouvrant les rocs dangereux de leur écume. La plupart des tribus qui vivent dans la région croient qu'il s'agit du bout du monde, au-delà duquel il n'y a rien d'autre qu'un vide éternel.

Abîme de Dun'u Gualai : il existe au plus profond de la jungle du Nanwe un immense abîme que les tribus nomment Dun'u Gualai (puits vers l'enfer). C'est un énorme trou de plus de trois cents mètres de diamètre qui s'ouvre dans la terre jusqu'à des profondeurs insondables. Même lorsque le soleil est au plus haut dans le ciel on ne peut en voir le fond et, du moins jusqu'à présent, personne n'est arrivé à mesurer sa taille. Pendant les premiers mètres, ses parois intérieures sont recouvertes de végétation, et de nombreuses espèces d'oiseaux nichent dans ses branches ; mais si l'on continue d'avancer, on découvre très vite la roche nue et sans vie, couverte de pics effilés et escarpés. Personne ne sait ce qu'il y a plus bas. Les tribus et les habitants de la région tendent à éviter l'abîme, car la plupart sont d'accord (et c'est l'une des rares choses sur lesquelles elles le soient) sur le fait que c'est un trou percé dans le monde par les dieux, afin que le « Mal Définitif » qui fut jeté à l'intérieur ne parvienne jamais à sortir.

Le contenu de l'abîme est vraiment un mystère. Certains occultistes affirment qu'à l'intérieur se trouve enchaîné l'Aeon Apocalypse, tandis que d'autres spéculent sur le fait qu'il pourrait s'agir de l'un des Dormants (que ce soit le Filisnogos ou Götterdämmerung).

Cordillère de Nondo : situées sur la côte septentrionale de la péninsule, donnant sur la mer Fermée, ces montagnes grises et escarpées dépassent des frondaisons, bloquant le passage vers le littoral. C'est le foyer de la tribu Sauda, qui vit à l'intérieur des centaines de grottes se trouvant dans la cordillère. Les Sauda se considèrent comme les gardiens d'une force ancestrale qui habite au cœur des montagnes, même si on ignore quelle peut être sa nature. Il existe aussi un vieux temple scellé, sans aucun rapport avec la tribu, qui mène à un long chemin sous les profondeurs de la mer Fermée, se dirigeant vers une sorte de complexe sous-marin. Même les entités les plus puissantes ont été incapables de le débloquer, et l'Ordre de Magus estime que c'est un sceau de niveau divin.

Lieux intéressants

Bien qu'il y ait dans la jungle un grand nombre de ruines anciennes, le Nanwe possède seulement deux grandes villes sur tout son territoire, toutes deux construites par des colons de l'Empire il y a déjà des siècles.

Mabanu
(Ville, 24 000 habitants)

Mabanu est la seconde grande ville du Nanwe, bâtie il y a un peu plus d'un siècle et demi par des nobles qui rêvaient d'amasser une fortune similaire à celle des seigneurs de Magburaka. L'objectif de Mabanu était de créer les infrastructures nécessaires pour tracer une chaussée à travers la jungle, mais après des années de tentatives infructueuses, le projet fut finalement abandonné. C'est devenu à présent un important port de transit qui fait commerce de bois exotique et de toutes sortes d'animaux.

La cité profita de vieilles ruines de la côte afin d'élever sa structure actuelle, aussi son centre exhale-t-il la gloire des temps passés. Chapiteaux de marbre et petits palais courbes ornent le quartier où vivent la classe aisée et la noblesse. Autour se trouvent des milliers de petites maisons de bois et de pierre où habitent chasseurs et agriculteurs.

Ses gouvernants, Hasad et Ofelia, les ducs d'Harva, ne sont pas complètement humains, car dans leurs veines court le sang d'anciens démons dévoreurs. Le frère et la sœur ont hérité de leur goût pour la chair humaine et se servent pour dîner quiconque ne respecte pas les lois de la ville. Malgré leur nature démoniaque, ils sont scrupuleusement loyaux en un sens ; ils ne dévorent que les criminels et les délinquants. La rumeur de l'étrange goût culinaire des Ducs s'est répandue à travers les rues, ce qui a fait radicalement diminuer le crime à Mabanu.

Almasi
(Bourg, 2 900 habitants)

Almasi, un gros bourg dépendant de la cité de Magburaka, s'élève dans une grande clairière près des montagnes de Dahabu. Ses habitants, descendants en majorité des tribus locales, se consacrent au travail dans les mines de gemmes et à la taille de celles-ci. Ils sont habitués aux attaques d'animaux sauvages et d'indigènes et ils ont donc, pour se protéger, dressé une énorme palissade et plusieurs tours de surveillance aux alentours de l'agglomération.

Almasi est dirigée par un cacique nommé par le conseil de nobles de Magburaka, qui non seulement organise la population, mais commande également le petit contingent de soldats (moins d'une centaine) qui la protège. Le résident le plus célèbre de la ville est Norris Ulther (Touche-à-tout Nv 4, ♂), probablement le meilleur maître tailleur de pierres précieuses de Gaïa.

Magburaka
(Ville, 37 000 habitants)

Magburaka est la ville habitée la plus ancienne du Nanwe, érigée il y a un peu plus de six siècles par de soldats d'Abel. Créée à l'origine comme simple forteresse militaire, lorsque les grandes richesses naturelles de la région furent découvertes, de nombreux colons à la recherche d'une fortune facile s'installèrent dans le coin. Leur croissance ne tarda pas à attirer l'attention de nombreuses tribus qui nourrirent peu à peu la ville de nouveaux habitants.

Magburaka n'est peut-être pas aussi moderne que les métropoles occidentales, mais c'est une ville grande et prospère. La plupart de maisons sont bâties en pierre, et les hauts quartiers disposent de canaux d'irrigation afin d'éviter les effets des averses durant la saison des pluies. L'un des aspects les plus marquants de la ville est qu'elle est remplie de petits singes titi, qui sont à la fois son image la plus représentative et son pire fléau.

Il existe une certaine inégalité sociale, car les descendants des colons n'ont jamais eu une grosse estime envers les natifs. Néanmoins, les années passant et les mariages mixtes se faisant de plus en plus fréquents, la situation est devenue moins grave. La noblesse locale est extrêmement puissante, car elle contrôle les gemmes en provenance de Dahabu. Grâce à elles, la ville est si riche qu'elle se permet de faire du commerce avec le Gabriel, acquérant toutes sortes de produits de luxe.

Le gouvernant de Magburaka a toujours été considéré comme étant le prince du Nanwe, même si ce titre ne représentait rien d'autre que le gouvernement de la cité. Il préside le conseil urbain, qui se compose de lui, de deux représentants de la noblesse, un de la bourgeoisie et un cacique des tribus. À présent, Magburaka s'est proclamé royaume indépendant, et la ville ne répond à aucune autre autorité que la sienne propre.

Citadelle de Sauda
(Ville fantôme, sans habitants connus)

Au plus profond de la jungle se trouve Sauda, la citadelle du néant, un lieu craint et évité par les rares tribus qui se rappellent encore son nom. D'après de nombreux mythes, c'est là que commença la décadence du Nanwe il y a des milliers d'années, et s'en approcher ne peut qu'apporter la perdition. Actuellement, Sauda n'est plus qu'une ruine parmi tant d'autres dévorées par la jungle. Cependant, ces environs sont plongés dans un silence sépulcral, comme si même la forêt avait peur de réveiller ce qui se cache ici. Il y a un peu plus d'un siècle, une étrange force se déchaîna sur la citadelle, provoquant une guerre secrète qui fut sur le point de plonger le Nanwe dans le chaos. Heureusement, elle put être arrêtée par les Rakushian qui, avant de pratiquement s'éteindre, utilisèrent leur contrôle sur l'esprit des bêtes pour sceller Sauda. L'extérieur des ruines est donc gardé par des dizaines d'adian. Dedans se cachent sans aucun doute des forces latentes bien plus vieilles et dangereuses...

Les alentours de Sauda sont pleins de lotus gris, des plantes extrêmement dangereuses, car non seulement elles écœurent et étourdissent avec leur parfum, mais en plus celui qui ingère son nectar perd la mémoire et en devient dépendant.

Yaldabaoth Veda

Yaldabaoth Veda, ou la fillette du néant, a l'apparence d'une petite fille d'environ treize ans, à la peau noire et brillante comme le goudron et aux cheveux argentés. Elle est innocente, mais elle perçoit le monde comme quelque chose de chaotique et de douloureux. Sa propre nature la pousse à tout entraîner vers l'oubli. Veda est en réalité la fille de la Porteuse du Néant, la seule mortelle connue qui ait autrefois atteint la plus forte synchronisation avec Edamiel Beryl, devenant ainsi son incarnation.

La conscience de la fillette s'éveilla vaguement il y a un peu pus d'un siècle, faisant se manifester autour d'elle une partie des armées d'Etrien Nosos qui appartinrent à sa mère. Heureusement, Veda put être arrêtée par l'union de plusieurs tribus de la jungle dirigées par les Rakushian, bien que la confrontation en ait presque fini avec eux tous. Étant donné qu'elle ne put être détruite, Veda se retrouva enfermée dans la citadelle de Sauda. À présent, elle dort dans les entrailles des ruines, dans les profondeurs d'un énorme puits sombre, bercée et protégée par quatre Etrien Nosos qui veillent sur ses rêves.

Zarb Kina
(Village, 150 habitants)

Zarb Kina serait comme les autres campements tribaux si ce n'était qu'il est construit sur les restes de ruines très anciennes où les Kinai ont élevé leurs cabanes. Bien que ceux-ci n'aient jamais eu de problèmes, le reste des tribus des environs évitent généralement de s'approcher de leurs terres, car on raconte qu'elles sont habitées par les iznaya, des esprits de la nuit qui défendent le village. C'est la raison pour laquelle une tribu aussi petite que les Kinai est très respectée par les autres. En réalité, ces ruines ne sont rien d'autres que les restes d'un établissement temporaire des devas, qui laissèrent liés ici de nombreux élémentaires obscurs ayant pour ordre d'obéir à quiconque vivrait dans la citadelle. C'est pour ça que les créatures considèrent les Kinai comme leurs maîtres.

Le chef de la tribu est Zaadun (Ombre Nv 2, ♂), quoique pour les étrangers il se fasse appeler « Fred » ; il est assez connu car, étant pratiquement le seul membre d'une tribu à avoir voyagé dans d'autres principautés, il connaît aussi bien le latin que plusieurs dialectes locaux.

Autres agglomerations : *Sirakoro.*

Scénarios

Le principal intérêt qu'ont généralement les aventuriers de voyager jusqu'au Nanwe est de pénétrer dans l'épaisse jungle à la recherche des cités perdues et de leurs fabuleux trésors, mais cela ne veut pas dire qu'il n'y ait pas beaucoup d'autres histoires pour eux. Aussi bien Magburaka que Mabanu offrent des intrigues très intenses et des problèmes qui peuvent sans aucun doute entraîner beaucoup de divertissement.

L'historien et le néant : Santos Shupronia (Touche-à-tout Nv 3, ♂), un jeune érudit de l'Ilmora qui est depuis des années obsédé par la religion et les mythes locaux du Nanwe, vient d'organiser un voyage au fin fond de la jungle pour étudier les ruines. Il souhaite engager un groupe de gardes du corps qui l'accompagnent jusque dans les profondeurs de la forêt, et aller par bateau jusqu'à Magburaka, où il trouvera un explorateur. Cela l'amènera à visiter une multitude d'endroits, bien que le guide qu'il a choisi ne soit rien d'autre qu'un voleur qui les abandonnera dans les bois. Il y a cependant quelque chose qui martyrisera Santos et le poussera à aller de l'avant. Aussitôt arrivé dans la jungle, il commencera à faire des rêves récurrents sur une femme sensuelle à la peau noire comme le goudron, qui l'appelle continuellement. Ainsi, suivant son instinct, il finira par arriver aux ruines de la citadelle du néant, où repose Yaldabaoth Veda. Sans que lui-même le sache, dans les veines de Santos court le sang d'une famille liée à Edamiel. Ainsi, s'il arrive jusqu'à la fillette du vide, il serait même capable de la réveiller, provoquant une catastrophe aux proportions gigantesques.

La Bête : un groupe de nobles fortunés du Gabriel a voyagé jusqu'à Mabanu dans le but de capturer une bête légendaire qui est sensée vivre dans la jungle. Concrètement, la créature est un tyrannosaure noir, considéré par beaucoup comme le plus grand prédateur naturel existant. Les nobles, bien qu'étant des chasseurs experts, voudront garantir leur sécurité en engageant de nombreux mercenaires, d'explorateurs et d'aventuriers, organisant ainsi pas un, mais trois groupes de recherche. Chacun sera en concurrence avec les autres pour voir qui localise la bête le plus vite et réussit à la capturer vivante. Ils comptent pour cela utiliser une puissante drogue, bien qu'il soit nécessaire d'infliger de nombreuses blessures à l'animal pour qu'elle fasse effet. Naturellement, il y aura une forte récompense pour ceux qui accompagnent le noble gagnant.

En réalité, ils veulent le capturer vivant parce qu'ils appartiennent à l'organisation qui prépare les parties de chasse furtives dans la forêt de l'Arc (voir Gabriel), et ils veulent l'utiliser comme « la plus grande proie de l'histoire », obligeant les participants à payer de véritables fortunes pour intervenir. Malheureusement, pour accroître les problèmes de la capture, la bête sur laquelle ils se sont fixés est adorée comme une divinité par une tribu de la jungle, qui fera n'importe quoi pour que l'immense prédateur ne reçoive aucun dégât.

Archétypes génériques du Nanwe

Voici une fiche générique d'indigène de la jungle du Nanwe. Elle a été fabriquée sans tenir compte des Points de Création.

Indigène
Classe Explorateur ; **Niveau** 1
Ini 60/45 ; **PV** 95 ; **IP** Non ; **Att** 65 ; **Esq** 60 ; **Armes** Lance ; **Dégâts** 40
AGI : 8 DEX : 7 CON : 6 FOR : 5 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 30, Animaux 30, Athlétisme 30, Escalade 50, Herboristerie 15, Natation 30, Observation 35, Pistage 55, Saut 20, Vigilance 45.
Spécial : Module d'arme d'aborigène
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Racines culturelles et classe sociale

Tous les membres des tribus locales : Animaux +10, Athlétisme +10, Camouflage +10, Discrétion +10, Escalade +10, Herboristerie +10, Pistage +10, Vigilance +10.

Citadin de classe moyenne / Bourgeois : Animaux +15, Camouflage +5, Discrétion +5, Escalade +5, Natation +10, Persuasion +10, Pistage +15, Vigilance +15.

Tableau 24: Nanwe

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Indigène pauvre	Les vêtements que vous portez, une arme et un peu de nourriture. Sans argent.
21-60	Indigène de classe moyenne	Les vêtements que vous portez, une arme, des rations pour une semaine, quelques souvenirs et objets personnels. 10 PA.
61-85	Citadin de classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, un sac à dos avec des objets personnels et du matériel varié. 70 PA.
86-100	Bourgeois	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, un cheval, un coffre avec du matériel de voyage complet, ce qui comprend un petit sac avec quelques pierres précieuses. 40 PO.

LUCRECIO

Capitale : Du´Lucart.
Population : 3 100 000 env.
Ethnies principales : aion (39%), asher (38%), vildian (11%), tayahar (11%).
Type de gouvernement : monarchie.
Langues : latin.
Religion : christianisme, fils de Judas (minoritaire).
Niveau technologique : 5+.
Dénomination : Lucreciens.
Drapeau : un arbre au centre avec un loup au pied, le soleil à droite et la lune à gauche.
Noms masculins : Acke, Fredrick, Gerhard, Greger, Gustaf, Halsten, Jerjer, Klemens, Niklas, Patrik, Salomon, Sigfrid, Staffan, Tomas, Truls, Tyko.
Noms féminins : Agda, Annika, Britt, Britta, Charlotta, Emelie, Frida, Greta, Ingegärd, Lovisa, Marna, Mia, Pernilla, Sassa, Susasnn, Tova, Viveka.
Noms de famille : Andersson, Bergqvist, Bergman, Dahl, Dhalberg, Hedlund, Holmberg, Ivarsson, Johansson, Karlsonn, Lindqvist, Lundberg, Nordin, Nyberg, Sandberg, Ström.

Aucun pays au monde n'a autant changé dans un laps de temps aussi court que le Lucrecio. En moins de trois décennies, la principauté est passée d'un lieu chaotique, plongé dans une profonde crise politique et économique, à l'une des nations les plus avancées et prospères de Gaïa. Tout ceci est dû à une seule personne : l'énigmatique prince Lucanor Giovanni.

À présent, le Lucrecio est la principauté possédant les plus grandes avancées techniques existantes, ce qui se reflète dans tous les aspects de la vie du pays. Son réseau d'irrigation, son infrastructure médicale, l'architecture de ses villes, la flottille de zeppelins récemment mise en place... tous ces éléments en font un lieu unique sur Gaïa. Non sans raison, certains comparent la croissance du Lucrecio à celle d'Abel lui-même dans ses années de plus grande splendeur.

Le pays est chaud, avec abondance de rivières, de régions vertes et de petites montagnes. Il se trouve au centre des quatre plus grandes puissances : le Sacro-saint Empire, les États Épiscopaux, l'Alliance Azur et les Terres d'Al-Enneth. Cette position stratégique est inégalable, car elle lui permet d'user de sa neutralité pour éviter qu'aucun conflit ne l'affecte directement, mais si un groupe l'attaquait, elle pourrait s'allier avec n'importe laquelle des autres. De plus, ses armées ne sont guère nombreuses et, grâce à l'organisation Wissenschaft, la principauté contrôle le plus grand réseau d'espions du monde, ce qui donne à Lucanor un pouvoir équivalent (parfois même supérieur) à celui de n'importe quelle autre nation de Gaïa.

Les habitants de la région vivent dans une atmosphère de bien-être absolu qui fait qu'ils ignorent complètement les évènements ayant lieu hors de leurs terres. L'élevage, l'agriculture et la manufacture sont très prospères, bien qu'ils ne soient pas obsédés par l'accroissement de la productivité comme au Gabriel. De plus, toutes les chaussés qui relient leurs villes sont pavées, ce qui permet de voyager entre elles à grande vitesse. Les lois sont les mêmes pour tous et les gens possèdent un grand sens de l'honneur et du devoir, se sentant fiers de vivre ici.

Lucanor a la maîtrise absolue du pays. Depuis son arrivée, il a remplacé toute la noblesse par des individus qu'il a personnellement choisis et qui suivent chacune de ses indications et projets au pied de la lettre. Pour le moment, personne ne sait exactement ce que compte faire le dernier descendant de Zhorne Giovanni, car il ne s'est pas déclaré indépendant d'Abel et n'a pas non plus proclamé sa loyauté envers le nouveau trône ni l'Alliance Azur. Que le Lucrecio soit capable ou non de préserver cette apparente neutralité, c'est une chose que l'avenir nous dira.

Culture et société

Les gens du Lucrecio peuvent à peine croire que leurs vies aient autant changé en une aussi courte période. Après la corruption, le chaos et la pauvreté, leur mode de vie a été chamboulé en quelques décennies. À présent, le développement culturel de la principauté se situe bien au-dessus de la plupart des pays ; ses villes bâtissent des bibliothèques et des écoles publiques où tout le monde peut se rendre gratuitement. Peut-être ne sont-ils pas aussi tournés vers la connaissance intellectuelle que l'Ilmora, mais il ne fait aucun doute que les enseignements proposés ont un objectif bien plus pratique pour la vie quotidienne. La majeure partie des habitants est encore de la « vieille école » et s'efforce simplement de s'adapter aux changements apportés par les récents progrès. En revanche, la nouvelle génération a grandi dans des académies modernes, apprenant des choses que leurs parents ne pouvaient même pas imaginer. Ces jeunes gens, audacieux et entreprenants, sont la véritable force du pays, car leurs idées avancent en accord avec la direction que les choses sont en train de prendre. Le christianisme est la religion officielle et la plupart des habitants maintiennent des croyances enracinées, même si de plus en plus d'adolescents trouvent que d'aller toutes les semaines à l'église n'est rien d'autre qu'une perte de temps. Bien entendu, cela provoque de sérieuses frictions avec leurs parents.

Il existe en vérité une grande différence entre la vie dans les villages et dans la capitale, Du´Lucart. En milieu rural, on respire la tranquillité et tout est plongé dans une sensation de calme, comme si le monde avançait lentement et dans une paix complète. Les gens sont heureux et il n'y a ni complications ni problèmes. Au contraire, la vie à Du´Lucart est un véritable tumulte, où rien ne semble rester en paix plus d'une minute. Lorsque quelqu'un d'étranger à la principauté compare les deux modes de vie, il ne peut éviter d'avoir l'impression d'être entré dans un monde différent.

Le Lucrecio ne possède plus une structure féodale. Il reste peu de grands châteaux indépendants et la quasi-totalité de la noblesse s'est regroupée dans les grandes villes. Toutes les agglomérations, de la plus petite à la plus grosse, sont dirigées par un commandeur choisi par Lucanor en personne, ayant à sa charge un maire local, élu par les habitants de chaque communauté.

Sa position géographique, entre les quatre grandes puissances, et le caractère neutre qu'elle manifeste, fait qu'elle est visitée par de nombreux voyageurs, mais il y a parfois entre ceux-ci une certaine tension du fait qu'ils appartiennent à des blocs différents. Quoi qu'il en soit, les gens souhaitent la bienvenue à tout le monde, du moment qu'ils ne causent pas de véritables problèmes.

Affronter le surnaturel

Apparemment, la conception des forces surnaturelles au Lucrecio ne diffère en rien de celle que pourraient avoir les habitants d'Abel ou d'autres régions de l'Empire, même s'il est vrai que les jeunes de la principauté font preuve d'un esprit beaucoup plus ouvert à ce sujet que leurs aînés (quoique cela ne veuille pas dire qu'ils ne les craignent pas ou ne se méfient pas tout autant).

La principauté dispose d'un groupe spécialisé qui s'occupe des cas de sorcellerie, de possessions démoniaques et autres affaires à caractère surnaturel, appelé Requiem, qui supplée les fonctions de l'Inquisition au Lucrecio. L'Église a envoyé quelques exécuteurs pour superviser le travail de cette organisation, mais la plupart ont été absorbés par elle grâce à l'influence de Lucanor dans les hautes sphères ecclésiastiques. Requiem est extrêmement sélective dans ses enquêtes et, plutôt que d'en finir de façon indiscriminée avec les forces surnaturelles, elle les cache au public. Elle ne détruit que celles qui sont dangereuses pour l'humanité.

Samael au Lucrecio

Lorsqu'il eut accaparé tout le pouvoir et que Wissenschaft fût en fonctionnement, Lucanor réunit les archontes de Samael qui agissaient sur son territoire (allant même jusqu'à enlever ceux qui ne voulaient pas aller au rendez-vous et qui s'éveillèrent, stupéfaits, dans une pièce inconnue). À la grande surprise des assistants, Lucanor en personne entra dans la salle et leur assura qu'ils étaient les bienvenus dans la principauté. D'ailleurs, tant qu'ils resteraient cachés et ne feraient de mal à personne, ils n'auraient pas à s'inquiéter de l'Inquisition ni de Tol Rauko. Pour lui, ils seraient des citoyens « officiels ». Il précisa néanmoins que chacun de leurs actes aurait une rétribution dix fois supérieure. Quelques jours plus tard, un membre de Samael s'alimenta de l'âme d'un humain. Lorsque, quelques heures après, l'assassin et neuf autres membres de l'organisation disparurent sans laisser de traces, ceux qui avaient assisté à la réunion comprirent à quel point ces paroles cryptiques étaient sérieuses.

Les Anges Déchus n'aiment pas la situation (raison pour laquelle ils évitent toujours de visiter le Lucrecio), mais les êtres surnaturels résidant au Lucrecio se sentent satisfaits du traitement reçu (qui été jusqu'à présent exemplaire). En certaines occasions, les autorités ont recours en secret à des membres de Samael pour qu'ils les aident dans des enquêtes ou dans des cas en rapport avec des puissances surnaturelles. Il n'est donc pas impossible de trouver parmi les forces de Requiem un Sylvain, un Daimah ou même un Duk´zarist. Bien entendu, tout est mené dans l'anonymat le plus complet.

Histoire du Lucrecio

Le Lucrecio est né en tant que nation après les Guerres de la Croix, quand l'apôtre Joshua de Zed unifia les peuples locaux qui avaient combattu sous l'étendard du Messie. Malheureusement, la courte vie de Joshua fit que le Royaume Saint sombra rapidement dans les disputes continuelles pour le pouvoir entre les différentes maisons nobles, qui se prolongèrent jusqu'à ce que les territoires soient conquis deux siècles et demi plus tard par les armées de Judas.

Pendant la formation d'Abel, trois des principales maisons nobles survivantes recherchèrent le soutien de l'empereur pour prendre le contrôle du Lucrecio, mais ils ne désiraient le pouvoir du florissant Empire que pour écraser leurs ennemis et devenir une nation indépendante. Étant donné que Zhorne n'en seconda aucune, car il était concentré sur ses croisades au nord, l'Ordre de Yehudah profita de la situation en offrant à la noblesse le pouvoir qu'elle désirait tant. En l'an 231, des mois après que Yehudah ait pris le contrôle du Togarini et ait attaqué le Bellafonte, la famille Abendroth apparut, à la tête d'une vaste légion de monstres et d'anges obscurs, ce qui obligea Abel à porter également son attention sur la région. Après une série de sanglantes mais foudroyantes batailles, le Lucrecio fut annexé par la Couronne impériale en l'an 235, sous la supervision du duc Arlo Hadley, qui reçut le titre et les honneurs de prince.

Pourtant, contre toute attente, les siècles suivants furent des temps chaotiques pour la principauté, remplis de luttes de pouvoir continuelles au sein de la noblesse, de grands projets commerciaux qui ne prirent jamais leur essor et d'assassinats dans les familles régnantes qui provoquèrent de perpétuels changements de prince. Tout ce dérèglement et cette pagaille arrivèrent à leur apogée il y a seulement cinquante ans, sous le gouvernement du prince corrompu Bruno Frey, frère de l'impératrice Lucrecia Frey et oncle de Lucanor. Bruno se trouvait à la cour impériale lors du coup d'État d'Elias Barbados, et perdit la vie lors du conflit.

C'est alors que Lucanor, incapable d'accéder au trône d'Abel, allait hériter du titre de prince du Lucrecio, légué par sa défunte mère. L'arrivée du jeune homme, qui venait à peine d'avoir quinze ans, fut une véritable révolution. Il fit preuve d'un incomparable talent pour gouverner ; il déposa presque toutes les familles nobles, modifia le système de pouvoir et fit entrer la principauté dans une ère de splendeur comme on n'en avait jamais vu auparavant. Cela lui créa beaucoup d'ennemis, qui disparurent dans d'étranges circonstances (bien que suffisamment claires pour que tout le monde sache que l'on ne pouvait pas défier son pouvoir). Ainsi, durant ces dernières années, le pays a connu un réel revirement, devenant une vraie puissance à respecter.

Les récents évènements dans l'Empire n'ont eu aucune répercussion sur le Lucrecio, car jusqu'à aujourd'hui Lucanor n'a pas donné signe de vouloir se rapprocher d'un camp ou d'un autre. Il faudra attendre quelques temps avant de voir quelle direction suivra le pays.

Aspects géographiques notables

Le Lucrecio, endroit vert et au climat favorable, se caractérise par le fait qu'il regroupe une grande variété de paysages. La plupart de ses frontières sont marquées par des forêts, tandis que la partie centrale du territoire est constituée de grandes plaines et de monts.

Plaines de Fuchs : malgré ce que leur nom laisse entendre, les plaines de Fuchs possèdent une énorme quantité de collines et de monts disséminés partout. Il s'agit d'une vaste région située dans la partie nord de la principauté, dont le nom est inspiré par le grand nombre de renards qui y vivent. Ces animaux sont inoffensifs pour l'homme, mais sont vraiment empoisonnants pour les centaines de fermiers qui vivent dans les villages.

Une légende prétend que certains des renards sont en réalité des esprits intelligents, quelque chose de très semblable aux légendes orientales sur les kitsunes.

Monts de Glockner : à l'est des plaines de Fuchs se trouve une large frange de collines et de bois, un endroit tranquille où l'on respire une véritable paix. La région est balayée par des vents provenant de la mer Intérieure qui, parfois, atteignent une puissance très élevée. Par chance, les collines protègent les voyageurs qui empruntent les chemins qui les traversent pour atteindre le Kushistan.

Forêt de Schaefer : au nord du Lucrecio se trouve la plus grande forêt de la principauté qui est aussi un de ses secteurs les plus dangereux. Schaefer est une haute forêt de chênes verts, de cyprès et d'autres arbres moins courants. L'endroit est un nid d'animaux sauvages et de terribles prédateurs, parmi lesquels se distinguent les effrayants yoürgoulats, une espèce d'ours brun farouche de taille gigantesque. Ces bêtes sont si brutales qu'une seule d'entre elles peut exterminer un groupe entier de chasseurs, raison pour laquelle les autorités locales offrent une bonne récompense pour leur tête (sans compter la valeur de leur peau sur le marché).

Parfois, de nombreux habitants d'Americh qui ont des problèmes dans la ville se cachent au plus profond des sous-bois jusqu'à ce que les choses se calment, car peu de poursuivants aiment apporter leurs querelles au Lucrecio.

Lignes de vol en zeppelin

Seulement deux mois après l'étrange disparition de la Dame, le premier zeppelin commercial de Gaïa, le prince Lucanor a surpris le monde entier en créant quatre lignes commerciales de dirigeables. Leur apparition a été une véritable surprise et représente une nouvelle façon de concevoir les voyages, car cela permet de se déplacer aux quatre coins de Gaïa en un temps record.

Chaque zeppelin fait deux arrêts dans les capitales de différentes principautés, effectuant une pause de deux heures environ dans chaque avant de revenir à Du´Lucart, où il s'arrête un jour complet afin que les techniciens puissent réviser l'appareil.

Il y a deux tarifs, normal et de luxe, qui indiquent dans quelle aile du dirigeable vous êtes installé. En réalité, il n'y a guère de différence, car les deux passages sont aussi somptueux, mais les chambres de la section de luxe sont individuelles (contrairement aux autres, qui accueillent quatre personnes chacune) et la nourriture est bien meilleure. Les habitants reconnus du Lucrecio ont une réduction de 20% sur les prix, et les enfants de moins de treize ans paient la moitié. Les bébés sont exempts de toute charge.

Afin d'éviter des affaires semblables à celle de la Dame, les zeppelins sont protégés par des soldats d'élite de la principauté, bien qu'il y ait aussi sur chaque vol un corbeau de Wissenschaft mêlé aux passagers pour obtenir des informations et s'assurer qu'aucun incident désagréable n'ait lieu.

Ligne de l'Ange

Zeppelin : Engelrazzer

Cette ligne, sans aucun doute la plus utilisée jusqu'à aujourd'hui, relie Du´Lucart à la capitale du Sacro-saint Empire et à Hausser en Ilmora. Elle est utilisée par de nombreux érudits ilmoriens pour voyager jusqu'au Lucrecio et visiter la Grande Université, et par des nobles impériaux souhaitant aller vers le sud en évitant le danger que peut représenter le fait d'approcher des terres de l'Alliance. La ligne doit éviter la cordillère de Tol Jaegren, car elle provoque d'étranges perturbations magnétiques qui compliquent énormément le vol.

Du´Lucart - Archange	48 Heures	*150 / 700 PO*
Archange - Hausser	22 Heures	*80 / 300 PO*
Du´Lucart - Hausser	72 Heures	*200 / 800 PO*

Ligne de l'Or

Zeppelin : Aigle du Ciel

La Ligne de l'Or reçoit ce nom car elle va jusqu'aux capitales des principautés de la Côte du Commerce. Le dirigeable part de Du´Lucart en traversant la mer Intérieure et en évitant de survoler Tol Rauko (à la demande expresse des templiers), avant d'arriver à Chaville. Ensuite, après une brève pause, il prend la direction est vers Markushias.

Du´Lucart - Chaville	56 Heures	*150 / 800 PO*
Chaville - Markushias	16 Heures	*100 / 400 PO*
Du´Lucart - Markushias	74 Heures	*220 / 1 000 PO*

Ligne de l'Alliance

Zeppelin : Eisenber

La Ligne de l'Alliance a été jusqu'à présent très problématique, car Matthew Gaul en personne a fait part de sa méfiance face à la présence d'un navire survolant les villes d'Azur (même si lui-même l'a déjà utilisée à deux reprises). Son trajet est le plus court, car il ne met qu'un jour pour atteindre Ascani et un peu moins pour monter jusqu'à Kaine.

Du´Lucart – Ascani	24 Heures	80 / 300 MO
Ascani - Kaine	16 Heures	80 / 300 MO
Du´Lucart - Kaine	32 Heures	150 / 500 MO

Ligne blanche

Zeppelin : Valeriah

La Ligne Blanche est la plus audacieuse des quatre routes aériennes du Lucrecia, car elle va sur le Nouveau Continent. Elle voyage en ligne directe jusqu'au Cap de Bellafonte, puis traverse la mer Blanche en direction de Port Verau, la capitale de l'Arabal. De là, elle met le cap au nord et remonte jusqu'à Magda, capitale du Manterra.

Du´Lucart - Puerto Verau	96 Heures	220 / 1 000 MO
Puerto Verau - Magda	22 Heures	100 / 350 MO
Du´Lucart - Magda	114 Heures	300 / 1 200 MO

Forêt de Metzger : Metzger est une vieille forêt de sapins très fréquentée par les chasseurs et les trappeurs. Elle est si dense et compliquée que seuls les experts osent y pénétrer sans crainte de se perdre dans ses profondeurs.

Depuis moins d'un an, d'étranges disparitions ont commencé à avoir lieu à Metzger, et les corps de nombreux chasseurs, horriblement dépecés et sans une goutte de sang, sont parfois découverts dans les profondeurs des bois. Les autorités accusent un yoürgoulat égaré, mais de nombreux trappeurs experts assurent que ces blessures n'ont rien à voir avec les marques d'un simple animal. Néanmoins, quiconque pose trop de questions ou fait des recherches disparaît aussi, raison pour laquelle la rumeur s'est répandue chez quelques anciens (les jeunes refusent de croire aux supercheries) qu'il s'agit peut-être d'une malédiction.

La vérité qui se cache derrière ces évènements est que, récemment, Wissenschaft a installé un de ses laboratoires de recherches à Metzger, et l'organisation a libéré trois bêtes terrifiantes pour chasser les gens. La majeure partie de la forêt est sûre, mais ceux qui s'approchent trop du laboratoire connaissent toujours une fin tragique et douloureuse.

Montagnes de Creix : Creix est un étroit massif montagneux dans le secteur méridional de la principauté. Il y a moins d'une décennie, un terrible tremblement de terre a affecté la fermeté de la région, causant des fissures dans certaines cimes, voir leur chute. Cela a révélé d'importantes veines de minéraux mais a en même temps rendu le massif extrêmement instable, et à présent le risque d'éboulements est très élevé.

L'Ordre de Yehudah, qui considère encore le Lucrecio comme l'une de ses possessions, a dû retirer ses effectifs dans la principauté jusqu'à Creix, après que la plupart de ses agents ont été massacrés par une force inconnue (en réalité, des corbeaux de Wissenschaft). Ils ont aménagé un complexe réseau de grottes et cachent ici leur présence en utilisant leurs capacités surnaturelles.

Fleuve Turin : ce grand fleuve naît dans les montagnes de Creix et descend vers la mer Intérieure en traversant la principauté. Lucanor a ordonné la construction de plusieurs barrages et écluses tout au long de son parcours, qui permettent aux agglomérations environnantes de mieux profiter de l'eau. En plus des digues, on a bâti il y a plus de dix ans une longue dérivation afin d'acheminer l'eau jusqu'à la ville de Du´Lucart. L'allée de l'Eau, ainsi qu'on la nomme, a mis plus de quinze ans à être achevée.


Berke
†Bendeck
Lac Vert
†Kassia
Kanon
Terres de Cendres
†Ferrant
Île de Palias
Trias
Khora
Terhel
Archipel de Forneo
†Americh
Forêt de Schaefer
Prairie des Tués
Veria
†Raverna
Korin
†Malakai
Lenard
†Hirsch
Monts de Glockner
†Holzburg
Plaines de Fuchs
†Keltia
Lucrecio
†Grande Université
†Elisio
Forêt de Metzger
†Du'Lucart
†Haruma
†Krause
Chaînes Blanches
Carrière de Lavin
Montagnes de Creix
Turin
Ribera
Creixburg
†Port Misrech
Cordillère de Reiz
Wideann
†Medina del Monte
†Pylaia
Argos
Llanoverde
Grottes de Salia
Sierpe
†Bastionblanco
Laguna del Canto del Gallo
†Sainte-Claire
Valentia
†Serrano
†basilique de Celès
Forêt de la Croix
Cordillère de Serra
Passe de Veracruz
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Lieux intéressants

La plupart des villes et des bourgs du Lucrecio sont des endroits calmes, bien que la principauté possède des endroits aussi intéressants que la gigantesque cité de Du´Lucart ou la célèbre Grande Université.

Keltia
(Ville, 12 000 habitants)

Keltia, qui s'élève dans une grande vallée au milieu des monts de Glockner, est un des endroits les plus mélancoliques et prêtant le plus à la rêverie de la principauté. Cette belle communauté a reçu le nom de cité des moulins, car aussi bien ses rues que les environs sont couverts de moulins à vent. Des centaines d'entre eux peuvent donc être vus sur les monts alentour, à des kilomètres à la ronde, leurs ailes continuellement en mouvement. La plupart n'ont aucune utilité apparente, et pour les gens ils ne sont qu'un décor dans l'onirique paysage.

La ville est un endroit calme, célèbre pour ses bons pains et gâteaux. Depuis des années, rien d'important n'est arrivé ici, et ses habitants se sont habitués à vivre en complète harmonie, à l'écart du tumulte d'autres cités. Son maire est Beltren Caprid (Touche-à-tout Nv 1, ♂), un vieil homme affable et calme que tout le monde aime bien.

Sous cette apparente sérénité, Keltia cache le plus grand laboratoire de recherche et de développement de Wissenschaft. Il s'agit d'un complexe gigantesque, construit dans les profondeurs de la terre en profitant d'énormes grottes naturelles. Là, des centaines de personnes effectuent chaque jour toutes sortes d'expériences, même les plus dangereuses que l'organisation ne peut pas se permettre de tenter dans les installations de Du´Lucart ou de la Grande Université. Ils sont spécialisés dans le développement d'armes et autres études similaires basées sur les Loges Perdues. Leur plus grande réussite a été la récente création des premières exoarmures technomagiques fondées sur la science de Salomon, les Gears, qui se trouvent en phase de test juste en ce moment. Le laboratoire dispose des meilleures avancées techniques de Gaïa en matière de sécurité, et il est protégé par tout un escadron de corbeaux. L'ironie est que le complexe obtient son énergie des moulins de la ville.

Reist Ebersbacher (Touche-à-tout Nv 9, ♂), l'un des principaux concepteurs de Wissenschaft, est le véritable pouvoir ici. Avant d'entrer dans l'organisation, Reist était un chercheur tellement brillant et audacieux que l'Église considéra ses études comme de la sorcellerie, et ordonna à l'Inquisition d'en finir avec lui. Lucanor réussi à le sauver des flammes, et depuis lors Reist ressent une véritable dévotion envers lui et tout ce qu'il représente. Malheureusement, il a souffert de terribles brûlures, ce qui l'oblige à recouvrir son corps et son visage de bandages. Reist est toujours accompagné d'une jeune Sylvaine nommée Valis Ul Del Vilfain (Guerrière convocatrice Nv 7, ♀ Sylvain), un ex-agent de Samael qui joue le rôle de protectrice et d'amante.

La Grande Universite
(Bâtiment, 800 habitants)

La Grande Université du Lucrecio est connue pour être le centre d'études le plus important de Gaïa. Il s'agit d'une monumentale demeure à six étages, conçue et bâtie par Lucanor en personne, pour en faire une académie pour les jeunes talentueux de tous les coins du monde. Elle est située au milieu des plaines de Fuchs, à quelques kilomètres à l'ouest de la capitale. L'université possède plusieurs ailes : une pour les salles de classe, une autre pour les expériences, une autre encore pour les dortoirs et, finalement, une zone de loisirs. Elle renferme également la plus grande bibliothèque de Gaïa (environ un demi-million de volumes), qui comprend quantité de livres que l'Inquisition juge hérétiques ou pernicieux.

Il y a deux sortes d'élèves : les fils de riches nobles et bourgeois, que leurs parents envoient en payant d'énormes sommes d'argent, et ceux qui reçoivent une bourse officielle subventionnée par la principauté elle-même. La présélection est très dure, et seuls ceux ayant un grand talent peuvent y entrer, indépendamment du pouvoir ou de la catégorie de leur famille. Naturellement, les professeurs sont à la hauteur des attentes : seuls les meilleurs maîtres sont engagés. Les visites sont rares, même pour les familles des étudiants, mais avec une permission du recteur il est possible d'avoir un accès limité à la bibliothèque.

Clandestinement, le bâtiment est aussi la principale base d'opérations de Wissenschaft, où l'organisation mène à bien ses expériences les plus importantes. Toutes sont effectuées dans de grandes installations souterraines secrètes auxquelles les élèves et les visiteurs n'ont pas accès. De plus, c'est le lieu idéal pour recruter de nouveaux talents, car plusieurs membres de cette société travaillent également comme professeurs et gardent un œil attentif sur les étudiants qui se distinguent particulièrement.

La Grande Université est protégée par un petit corps de gardes, pour la plupart des corbeaux, qui s'assurent qu'il n'y ait aucun imprévu et qu'aucun intrus n'y pénètre. Les installations inférieures possèdent une protection bien supérieure, en particulier lorsque le prince Lucanor (qui a donné exceptionnellement quelques cours) les visite.

La rectrice de l'université est Meridian Kappel (Touche-à-tout Nv 7, ♀), une Nephilim sylvaine qui est parvenue à récupérer une partie des connaissances et des souvenirs de sa vie antérieure, dans laquelle elle était aussi érudite. Elle idolâtre Lucanor, et cela fait très longtemps qu'elle est aussi amoureuse de lui que de la science (dans cet ordre).

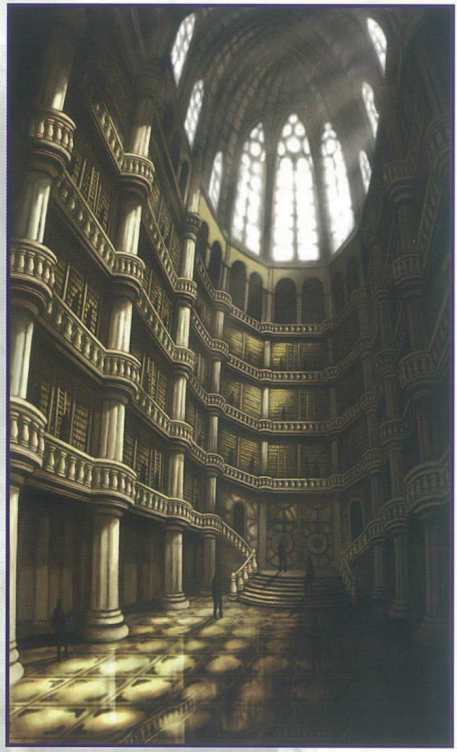


Illustration Raúl Rosell

Krause
(Bourg, 4 000 habitants)

Krause constitue un parfait exemple de la paix et de la tranquillité que l'on respire dans les bourgs de la principauté. C'est une grande communauté rurale et d'élevage qui fournit des produits naturels à Du´Lucart en utilisant le Turin pour le transport. Cela fait plus d'un siècle que ses habitants n'ont pas la moindre relation avec des organisations occultes, des forces surnaturelles ni rien d'autre à part la routine de leur vie quotidienne. Curieusement, c'est peut-être un des rares endroits du monde dont on puisse en dire autant.

Lucanor Giovanni Frey

Lucanor, l'énigmatique prince du Lucrecio et le dernier héritier de la lignée des Giovanni, est sans aucun doute l'un des personnages les plus controversés de Gaïa.

C'est le fils du Sacro-saint Empereur Lascar, qui étrangla sa propre épouse afin d'éviter qu'elle ne mette au monde l'aîné impérial. Par chance, le bébé survécut et, contre toute attente, il commença à grandir fort et en bonne santé. Étant donné que même l'empereur ne pouvait répandre le sang de sa descendance, lorsqu'il eut cinq ans l'enfant fut cloîtré dans un étrange complexe dont son père avait ordonné la construction. Il s'agissait d'un labyrinthe où il devait rester enfermé, complètement seul, jusqu'à la fin de ses jours. Pourtant, alors qu'il avait seulement neuf ans, Lucanor se débrouilla pour s'échapper de la prison, résolvant toutes les énigmes et les difficultés que les meilleurs esprits de l'Empire avaient conçues pour l'enfermer.

Il venait de passer quatre années de sa vie sans voir ni entendre aucun être humain.

Calme et en silence, il chemina dans le château impérial à moitié nu, observant tout avec beaucoup d'attention et face à bien des regards étonnés. Personne ne savait que faire ni n'osa l'arrêter. Lorsqu'il rencontra son père, celui-ci le regarda et lui dit : « Le sang s'améliore avec le temps. Tu as mis bien moins longtemps que je ne l'espérais ».

Un an plus tard, quand le seigneur de la guerre Elias lança son coup d'État pour en finir avec la déprivation de Lascar et donner le pouvoir à Lucanor, l'empereur poussa son fils à l'embrocher avec le Législateur de Zhorne. Ainsi, l'enfant se retrouva condamné pour avoir versé le sang impérial, perdant ainsi son droit au trône. Incapable d'agir contre l'enfant, Elias lui concéda le titre de prince du Lucrecio, l'envoyant au loin tout essayant de mettre de l'ordre dans l'Empire. Lucanor s'en alla donc en Ilmora, où en trois ans seulement il obtint un doctorat en Philosophie et en Sciences, dépassant largement tous ses maîtres. Juste quand il pensait qu'il ne lui restait plus rien à apprendre, il rencontra le professeur Loctus Khan Schwarzwald, qui devint son tuteur privé. Après avoir passé du temps à développer quantité de recherches et de projets, il voyagea jusqu'au Lucrecio aux côtés de Schwarzwald, où il entreprit de profonds changements. Il n'hésita pas à en finir avec tout ce qui représentait un danger ou une menace pour ses décisions, jusqu'à obtenir le pouvoir absolu dans la principauté. À partir de ce moment, son histoire est plongée dans les ombres et le mystère. Durant les décennies suivantes, il effectua de nombreux voyages en plusieurs endroits de Gaïa, fonda Wissenschaft et étendit subtilement son pouvoir partout. Il connut également la femme qui, des années plus tard, deviendrait l'archevêque suprême, Eljared, de qui il obtint l'une des trente pièces de métal noir de Salomon grâce à laquelle il pourrait compléter le Processus, un projet entamé des années auparavant avec Schwarzwald.

Lucanor Giovanni (Touche-à-tout Nv 16 ?, ♂ humain ?) est une énigme pour tout le monde. Froid, calculateur, méthodique... mais en même temps absolument imprévisible. Il semble jeune, avec des cheveux noirs mi-longs et un bouc soigné, même si, comme tous les membres de la lignée Giovanni, il vieillit à un rythme particulièrement lent ; bien qu'il vienne de fêter ses quarante-deux ans, il n'a même pas l'air d'en avoir trente. Il y a quelque chose d'étrange dans son allure, une aura curieuse qui provoque soit une terreur absolue, soit une fascination profonde chez tous ceux qui le regardent. Il est calme, agréable même, et s'exprime d'habitude tranquillement, soulevant avec ses phrases autant de questions qu'il donne de réponses. Rien ne lui fait perdre sa sérénité, ne l'irrite ni ne semble le tourmenter ; il peut parler de la mort de milliers de personnes avec la même indifférence apparente que lorsqu'il prend un thé. À cause de ça, certains l'ont taxé d'amoral, voire de mauvais. Pourtant, il n'est mû par aucune autre éthique que la sienne propre, une morale que les gens du commun sont incapables de comprendre. Le classer comme quelqu'un de bon ou de méchant dépend juste de la facette que vous souhaiter regarder.

Lucanor est doté de capacités qui échappent à la logique et à la compréhension. Il s'agit probablement de l'esprit le plus brillant de son époque ; peut-être même de toute l'histoire. Il est capable de prévoir l'imprévisible, de tirer des conclusions précises en se basant uniquement sur son instinct et de tourner tout résultat ou événement en sa faveur. Parfois, alors qu'il semble qu'il va rater quelque chose, ses subordonnés découvrent avec stupéfaction que ce n'était qu'un plan à grande échelle parfaitement tracé par lui. Mais sa caractéristique la plus inhumaine est peut-être sa capacité à s'adapter à toute situation et à maîtriser n'importe quelle matière en quelques minutes ou quelques heures à peine, ce qui lui permet de dépasser les meilleurs maîtres en leur consacrant seulement un peu de son attention. S'en est au point que, alors même qu'il n'aime pas l'escrime et le combat (il s'est entraîné deux ou trois fois dans sa vie), c'est l'un des meilleurs maîtres du monde.

Ses objectifs sont un véritable mystère, peut-être même pour lui. Quiconque est suffisamment proche de lui et a osé lui demandé ce qu'il avait en tête a toujours obtenu la même réponse énigmatique : « une fois, j'ai fait un rêve... et ce rêve vaut tout le sang que j'ai laissé derrière moi et les milliers de cadavres que j'écraserais à l'avenir sur mon chemin ».



Illustration Wen Yu Li

Bien que la plupart des gens pensent que c'est un fanatique de la science, Lucanor ne donne pas à la technologie plus d'importance qu'elle ne le mérite. Pour le prince, la connaissance n'est pas un but en soi, mais un moyen de parvenir à ses fins. C'est à ce sujet un homme très pragmatique ; il ne conçoit pas le savoir pour le savoir, si quelque chose n'a pas de but ou d'utilité précise, il n'y a pas de raison pour que cela existe.

Lucanor est probablement une des seules personnes sur Gaïa qui semble être conscient de la présence des puissances dans l'ombre, dont la simple manifestation est pour lui, au minimum, agaçante. Sachant que ni lui ni son organisation ne font le poids face à eux dans l'état actuel des choses, il ne verrait aucun inconvénient à absorber d'autres sociétés secrètes, comme Soleil Noir ou Samael, avant de mettre en marche quelque chose sans retour. En réalité, il présume que même ainsi il ne serait pas capable de les arrêter, et que s'il veut parvenir à ses fins, il devra aller bien plus loin qu'aucun autre homme ou mortel.

Malgré son apparente passivité durant ces dernières années, Lucanor n'a pas cessé de bouger ni d'agir. Il a mis en marche de nombreux projets, nombre desquels sont encore actifs d'une manière ou d'une autre. Il est devenu un pilier fondamental de la destinée de Gaïa et, bien que ses véritables objectifs restent un mystère, chacune de ses actions va généralement de pair avec des changements qui peuvent représenter un bouleversement dans l'histoire.

Daaku

Au cours de l'un de ses voyages au Nanwe, Lucanor trouva un petit de panthère noire qui venait de perdre ses parents. Sous les regards stupéfaits des chasseurs, qui ne surent pas comment réagir, il s'approcha d'elle et la recueillit. Voulait-il simplement l'utiliser dans ses expériences ou éprouva-t-il réellement de la peine pour lui, personne ne l'a jamais su. Quoi qu'il en soit, Lucanor lui donna le nom de Daaku et s'en occupa personnellement, s'habituant à l'emmener partout avec lui.

Durant la période où il développa la deuxième étape du Processus, Lucanor soumit Daaku au degré maximal de l'expérimentation. Le résultat fut la naissance du modifié le plus puissant jusqu'alors, à l'exception de Schwarzwald lui-même. Le succès fut d'ailleurs tel qu'il n'a jamais été capable de le recréer.

Complètement revenue à la vie, Daaku possède de terrifiantes capacités, plus propres d'un demi-dieu que d'une créature mortelle. Afin de mesurer ses pouvoirs, Lucanor lui fit affronter dix hécatonchires : la panthère les détruisit tous en quelques secondes. Non seulement elle possède une vitesse et une force incomparables, mais en plus elle peut se transformer lorsqu'elle reçoit une blessure pour augmenter ses pouvoirs. Du moins en apparence, cette capacité la rend virtuellement immortelle, car chaque fois qu'elle meurt, elle évolue vers une forme plus puissante, qu'elle conserve jusqu'à avoir détruit toute menace.

Daaku est incroyablement intelligente, autant qu'un être humain. Elle aime son maître par-dessus et ferait n'importe quoi pour lui. Elle ne se sépare jamais de lui, ce qui en fait le gardien le plus effroyable et efficace du prince du Lucrecio.

Port Misrech

(Ville, 34 000 habitants)

Misrech est un important port commercial du Lucrecio, qui accapare la majeure partie des transactions de l'océan Calistis et des marchandises en provenance du Nouveau Continent. L'architecture de la ville est très ancienne, mais la plupart des bâtiments du quartier des quais ont été reconstruits suivant le style de Du´Lucart et il a l'air beaucoup plus moderne. Étant le noyau marchand le plus précieux de l'Empire, Misrech est perpétuellement en mouvement, et près d'une centaine de navires entrent et sortent tous les jours de son port. Soleil Noir organise ses transactions au Lucrecio depuis cet endroit, bien que tous leurs mouvements soient épiés par le commandeur de la cité, le baron Akërman (Paladin noir Nv 6, ♂).

Vu le grand nombre de visiteurs en provenance des États Épiscopaux qu'elle reçoit et la proximité du Domaine, les gens sont plus religieux qu'ailleurs, ce qui crée une certaine tension avec les jeunes et les adolescents, que leurs parents accusent de manquer de véritable foi.

Holzburg

(Bourg fantôme, sans habitants)

Holzburg était il y a peu encore un bourg solitaire de cinq cents habitants environ, situé à la lisière de la forêt de Metzger.

Il y a quelques semaines à peine, le village fut attaqué par un modifié fugitif nommé 13, une créature violente et extrêmement puissante qui rasa le village sans laisser un seul survivant. 13 fut sévèrement touché en échappant à Wissenschaft ; il niche temporairement à Holzburg en attendant de retrouver des forces et de pouvoir chercher d'autres modifiés pour s'alimenter. En plus de ses compétences physiques effroyables, l'une des ses six capacités expérimentales est de créer de petits parasites qui se logent dans les corps morts. Il a ainsi utilisé ses victimes dans le but de produire une petite horde de monstruosités mutantes qui le protégeront.

Jusqu'à présent, tous les voyageurs ayant atteint Holzburg ont trouvé un bourg vide, avant de subir le même sort que le reste des habitants. Wissenschaft a organisé un groupe de recherche, mais grâce aux capacités de non détection de 13, ils n'ont pas encore réussi à le localiser.

Malakai

(Métropole, 67 000 habitants)

La seconde ville la plus grande de la principauté, Malakai, est considérée comme une version réduite de la capitale. Elle possède un noyau central de grands blocs de bâtiments (construits sur l'ancien centre historique), entouré à son tour de milliers de maisons basses bâties dans le style traditionnel. Malakai se trouve au milieu des plaines de Fuchs, d'où elle contrôle la plupart des transactions et des envois en direction de l'Alliance et de l'Empire. Il est fréquent de trouver dans ses rues des ressortissants des deux factions, ce qui a provoqué plus d'un affrontement sérieux.

Malakai abrite une petite forteresse qui appartient à Tol Rauko (la seule dans la principauté), en signe du désir de Lucanor de maintenir une étroite relation avec les templiers.

Hirsch

(Bourg, 2 200 habitants)

Hirsch est un petit bourg des plaines de Fuchs, situé sur le flanc d'une grande colline. Le village est bâti en suivant l'élévation du mont, ce qui crée un énorme dénivelé entre chaque maison. Il y a en haut de la colline un grand manoir, théoriquement vide depuis plus de deux décennies, vu que le noble qui vivait ici a disparu après avoir conspiré pour assassiner Lucanor. Pourtant, depuis un temps, il semble qu'une sorte de force inconnue s'y soit installée. Les villageois parlent de fantôme mais, quoi que ce soit, le pouvoir existentiel dont il fait montre est trop élevé pour qu'il s'agisse d'un simple spectre. Une forte disruption s'est produite entre le monde réel et la Veille, et il est très probable que la maison soit la seule porte d'entrée au reflet de Hirsch, mais jusqu'à présent personne n'y est parvenu.

Il y a peu, le village a été sévèrement endommagé suite à un affrontement entre un groupe de Hauts Inquisiteurs et un membre du Conclave, incendiant une grande partie des maisons. En ce moment, il se trouve en phase de reconstruction.



Un marché de Du´Lucart

Du´Lucart
(Métropole, 824 000 habitants)

Du´Lucart est l'image du changement de la principauté. La capitale, autrefois appelée Neustadt, s'est tellement développée durant les vingt dernières années que même ses habitants sont incapables de la reconnaître. Depuis l'arrivée de Lucanor au pouvoir, d'énormes nouveautés ont été introduites dans l'architecture et les infrastructures urbaines, qui en ont fait une des villes les plus modernes de Gaïa. En deux décennies seulement, la population a été multipliée par dix, autant à cause du fort taux de natalité (la principauté offre de grosses aides aux familles nombreuses) que du grand nombre d'immigrés en provenance d'autres villes ou pays. Seul Archange, durant les années de création de l'Empire, a connu une croissance similaire.

La structure de la vieille ville a été préservée (elle s'appelle maintenant « la banlieue de Neustadt » ou vieux quartier, la zone la plus sombre de la cité actuelle), mais le reste de Du´Lucart a subi un changement visible : pavage de toutes les rues, hôpitaux, écoles, égouts, éclairage artificiel et son détail architecturale le plus moderne : l'intégration de blocs de logements à plusieurs étages. Ces bâtiments ne sont pas nouveaux sur Gaïa (aussi bien Archange que Kaine les utilisent depuis un peu plus d'un siècle), mais leur nombre et l'importance qu'ils prennent ici n'ont pas leur pareil. La plupart ne sont pas trop hauts (généralement, entre quatre et six niveaux), même si certains d'entre eux dans le nouveau centre urbain brisent cette règle, s'élevant sur plus de dix étages. Cela donne l'impression que Du´Lucart est très haute, car il y a des rues où l'on ne peut voir qu'un petit morceau de ciel. La ville ne possède pas de grands monuments, mais a par contre d'énormes édifices représentatifs, tels que le palais du commerce, une gigantesque construction pleine de bazars et de boutiques, ou le port aérien, d'où partent les zeppelins de la principauté.

Le prince Lucanor Giovanni dirige personnellement la ville depuis le château de Larcs, qu'il a lui-même conçu, bien qu'il y passe peu de temps. La forteresse, érigée au centre d'un grand parc naturel dans les environs de Du´Lucart, est un endroit calme et tranquille où l'on ne ressent pas le tumulte du noyau urbain. Une aile entière de Larcs appartient à Wissenschaft, où le prince en personne a mené à bien de nombreuses expériences.

Autrefois, Neustadt contenait un nœud mineur de magie, ce qui attire de nombreux êtres surnaturels en ville. Beaucoup d'entre eux appartiennent à Samael et se cachent parmi les gens sans causer de dégâts ni de problèmes, mais d'autres sont des monstruosités qui se nourrissent de l'essence ou de la vie des personnes, provoquant un nombre considérable de morts. Avec l'énorme croissance de l'agglomération, ces homicides passent généralement inaperçus, mais Requiem se consacre à la destruction de ces assassins surnaturels avec la même promptitude qu'ils cachent leur existence.

Autres agglomerations : *Lenard, Korin, Creixburg.*

Étant un des endroits les plus modernes de Gaïa, le Lucrecio est une principauté très intéressante pour y centrer une partie. Pour commencer, Du´Lucart est un lieu idéal pour les intrigues de détectives, et les personnages pourraient parfaitement travailler pour Requiem à résoudre des cas en rapport avec des forces surnaturelles. Il ne faut pas non plus oublier que les expériences de Wissenschaft sont une grande source d'idées : des créatures qui se sont échappés d'un laboratoire au test sur le terrain les plus variés.

Disparu : Hanna Syl (Touche-à-tout Nv 1, ♀) est la fille de l'un des médecins les plus prestigieux de Du´Lucart. Il y a quelques semaines, son père a disparu et, depuis lors, elle n'a pas arrêté d'essayer de le retrouver. Le problème est que, à chaque fois qu'elle découvre une piste, un incident malheureux a lieu (une maison brûle, des archives sont perdues, quelqu'un a un accident...) et elle perd toute trace. Les autorités considèrent le dossier comme étant clos et ont déclaré le docteur officiellement mort, mais Hanna ne va pas se rendre aussi facilement. Elle pourrait engager les personnages pour l'aider à rechercher son père (elle n'a pas l'intention de rester à l'écart) et pour qu'ils découvrent ce qui lui est arrivé.

En réalité, le docteur a été enlevé par Wissenschaft, car ses récentes études et découvertes sur la circulation du sang pourraient aider à développer le Processus. Il collabore avec eux seulement en échange de la promesse qu'il n'arrivera rien à sa fille (raison pour laquelle les évènements ont lieu autour de la jeune fille sans la toucher directement). En principe, Wissenschaft ne veut pas que quelqu'un soit blessé ou subisse d'autres maux, mais si les personnages sont proches de découvrir une chose importante, ils n'hésiteront pas à les faire disparaître pour toujours.

Des ombres dans la ruelle : une nuit, alors qu'ils marchent dans une rue solitaire de Du´Lucart, les personnages verront un groupe de créatures sombres attaquer une jeune femme qui, à leur grande surprise, se défend en utilisant la magie. Étant donné que la fille semble n'avoir aucune chance, il est possible qu'ils tentent de l'aider contre les ombres. Dans ce cas, une fois détruites, ils verront une forme sombre immatérielle, avec une gabardine, disparaître dans les ténèbres. À ce moment-là, un grand groupe de soldats s'approchera du secteur. La jeune fille leur demandera de la suivre dans les ruelles sans leur donner d'autre explication que le fait qu'ils sont en danger. Une fois à l'abri, elle les remerciera, se présentant comme Talia Ul Del Valiel (Illusionniste Nv 4, ♀ Sylvain), et dira qu'elle appartient à Requiem, la force d'enquêtes surnaturelles du Lucrecio. Bien entendu, elle tentera de cacher sa condition de Sylvaine, sauf si eux-mêmes ont utilisé des pouvoirs exceptionnels durant le combat. Après s'être excusée de les avoir mêlés à ça, elle leur expliquera que son poursuivant appartient à la même organisation, où on l'accuse d'un crime qu'elle n'a pas commis. Elle soupçonne que tout est un plan d'un membre de Samael, organisation à laquelle elle appartient également, mais elle n'a pas de preuves. Elle les suppliera de l'aider car, même avec son pouvoir, cela la dépasse.

Talia a en partie raison ; certains agents de Samael sont réellement impliqués, car ils tentent de rompre les relations de leur organisation avec Requiem.

Le bon vieux temps : l'an dernier, une curieuse communauté est apparue dans la principauté. Ils se font appeler les Traditionalistes de Reeja, et ils défendent le retour aux valeurs et aux coutumes de la vie traditionnelle face à la corruption de la science. Ils rejettent tout progrès, aussi bien technologiques, comme les armes à poudre ou les nouvelles lignes de zeppelins, que scientifiques, comme le traitement et la synthèse de plantes médicinales. Au début, il n'y avait qu'une dizaine de partisans de Larco Reeja, leur chef, mais ils dépassent actuellement les deux cents membres.

Illustration Salvador Espin

En principe, ils se contentaient de petites conférences sur les places, où ils installaient des étales avec des aliments fraîchement cueillis et des vêtements tissés à la main et non teints. Cependant, durant ces derniers mois il y a eu quelques problèmes lors de certaines discussions échauffées entre les Traditionalistes et quelques chercheurs. Cela n'allait jamais plus loin que quelques cris ou insultes mais, depuis deux semaines, d'illustres scientifiques sont retrouvés morts. Les autorités soupçonnent les Traditionalistes, mais elles ne veulent entreprendre aucune action avant d'avoir des preuves concluantes ; pendant ce temps, ceux-là nient fermement tout rapport avec les crimes, car ils affirment être totalement pacifistes. Un porte-parole de Reeja, car ce dernier ne se montre jamais directement en public, fait retomber toute la faute sur un fou qui déteste suffisamment leurs idéaux pour monter la société contre eux.

La famille de l'un des défunts pense que les autorités sont trop douces dans cette affaire, et elle engagera les personnages comme agents privés pour s'occuper de la résoudre. Au début, les indices semblent indiquer que, ainsi que tout le monde se l'imagine, les partisans de Reeja sont les coupables, mais tout prendra une direction inattendue lorsque les personnages découvriront que ce n'est pas la garde la ville qui s'occupe de résoudre l'affaire, mais une équipe de Requiem.

Archétypes génériques du Lucrecio

Voici une fiche générique de diplômé universitaire du Lucrecio. Elle a été fabriquée sans tenir compte des Points de Création.

Diplome universitaire

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 50 ; **PV** 80 ; **IP** Non ; **Att** 10 ; **Esq** 30 ; **Armes** Non ; **Dégâts** 10
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 7 INT : 8 VOL : 6 POU : 5
Compétences : Animaux 50, Herboristerie 50, Histoire 50, Médecine 30, Mémorisation 50, Natation 10, Observation 55, Persuasion 55, Poison 30, Science 80, Style 25, Vigilance 35.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 35, RPsy 40.

Racines culturelle et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Animaux +10, Athlétisme +10, Équitation +10, Herboristerie +10, Histoire +10, Mémorisation +10, Science +10, Vigilance +10.

Classe haute / Haute bourgeoisie : Art ou Musique +10, Athlétisme +10, Équitation +10, Histoire +10, Mémorisation +10, Persuasion +10, Science +10, Vigilance +10.

Tableau 25: Lucrecio

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-15	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour plusieurs jours, quelques objets personnels. 5 PC.
16-80	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, quelques objets personnels et du matériel de voyage assez complet. 1 PO.
81-100	Classe haute	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, une arme et une armure légère, la plupart des objets personnels et de voyages habituellement utilisés. 15 PO.
Priv.	*Haute bourgeoisie*	*De nombreux vêtements variés et de qualité, de la nourriture excellente pour plus d'une semaine, un pur-sang ou une monture équivalente, deux billets pour une ligne de zeppelin, une bonne arme et une armure légère ou moyenne, du matériel varié aussi bien habituel que peut fréquent (cela peut comprendre quelques éléments techniques ou scientifiques de dernière générations). 700 PO.*

KASHMIR

Capitale : Khon Thani.
Population : 1 200 000 env.
Ethnies principales : kwa (93%), asher (4%), daevar (3%).
Type de gouvernement : en débat.
Langues : sheeham, latin (seulement dans la capitale).
Religion : aucune prédominante (en majorité, différentes coutumes tribales).
Niveau technologique : 1.
Dénomination : Kashmiriens.
Drapeau : la savane avec un soleil couchant et un ciel étoilé.
Noms masculins : Ajuma, Bokhani, Chalis, Chuma, Jadili, Kalume, Kinara, Kipchumba, Kokaji, Mwai, Nelion, Oginga, Osano, Salif, Wambua, Waweru.
Noms féminins : Chanya, Eddah, Fodeba, Jebet, Kaaria, Kalititi, Loiyan, Mansa, Meja, Modiba, Muthoni, Nigesa, Njoki, Soila, Sundiata, Tekla.
Noms de famille : Akii-Bua, Baiya, Gupta, Karai, Ketter, Kosgei, Maina, Muhavi, Ngotho, Nyugi, Odoyo, Rono, Shah, Sheikh, Theuri, Wekessa, Zaman.

Après le désert du Salazar se trouve le Kashmir, un endroit sauvage qui, il y a peu encore, était à l'écart des intrigues ou des problèmes politiques. Il se compose de montagnes, de terrains pierreux et de régions arides qui se transforment peu à peu en grandes savanes d'herbes hautes. Cinq énormes fleuves le traversent, divisant la région en ce que l'on appelle les Six Plaines.

Le Kashmir n'est pas un pays riche. Bien qu'il renferme de nombreuses ressources minérales comme le fer et l'argent, jusqu'à aujourd'hui elles n'ont pas vraiment été exploitées. Simplement, ses habitants ne s'y intéressent pas. Le seul centre économique a toujours été sa capitale, le port de Khon Thami, qui fait commerce de différents produits par la mer Intérieure. Dispersé en de petites agglomérations à travers les Six Plaines, le pays n'a jamais eu d'autre armée que les chasseurs et les guerriers propres à chaque tribu. La seule présence militaire provenait des troupes du seigneur de la guerre Matthew Gaul et de ses forteresses sur la côte.

Récemment encore, le Khasmir était dirigé par le seigneur des plaines, élu par les six hauts caciques de chacune des grandes savanes, auquel l'empereur accordait le titre de prince. Son véritable pouvoir consistait à batailler avec les décisions des autres seigneurs, et en tant que juge il avait le dernier mot.

La dernière dame des plaines fut la jeune Kaoni Ulyana qui, quelques semaines à peine après avoir proclamé son indépendance de l'Empire, fut déposée par Dandalion, Arbitre d'Azur, en profitant de la présence de ses troupes dans la principauté. Cela a plongé le pays jusqu'alors calme dans un conflit inattendu, apportant l'ombre de la guerre.

Culture et société

Le Kashmir est une terre sauvage où la civilisation occidentale est à peine arrivée. Ses habitants vivent parmi les hautes herbes de la savane comme chasseurs, éleveurs et pêcheurs, sans s'inquiéter d'autre chose à part du quotidien. Les gens sont divisés en de nombreuses tribus, qui se différencient par leurs particularités culturelles, mais sont unies par une tradition commune. La division la plus claire est celle des Six Peuples, qui regroupent les villageois de chacune des plaines.

Les habitants du Kashmir non pas d'écoles ni d'autres maîtres que leurs propres parents, de qui les enfants apprennent tout ce qu'il faut pour vivre. Ils grandissent en imitant leurs géniteurs et, lorsqu'ils atteignent la majorité (d'habitude à treize ans), ils se consacrent généralement à la même chose qu'eux. Les gens font preuve d'un énorme sens du groupe et d'un grand désir de liberté, et ne craignent pas de lutter ou de mourir pour ça. Ils n'ont pas de croyances religieuses enracinées, et malgré les efforts des prêtres itinérants pour les christianiser, peut se sont réellement affiliés à l'Église. Presque tous parlent la vieille langue de la région, le sheeham, mais grâce à l'influence de Khon Thami, où le latin est la langue principale, ce dernier s'est aussi répandu chez la plupart des tribus.

La chasse est l'élément primordial de la vie au Kashmir. Tout le monde, quel que soit l'âge ou le sexe, doit apprendre à se débrouiller face aux dangereux animaux de la savane. Cette compétence est très estimée, et les meilleurs chasseurs sont généralement des héros pour les leurs. Une vieille tradition veut que l'on se peigne le visage et le corps avant les grandes parties de chasse, avec les symboles d'anciens trophées obtenus.

Il y a peu encore, le Kashmir était un endroit très fréquenté par les nobles d'autres principautés, qui étaient attirés par la savane, à la recherche des émotions de la chasse.

Affronter le surnaturel

Si un natif du Kashmir se retrouve face à quelqu'un doué de pouvoirs surnaturels, il aura probablement peur, non parce que ses croyances le lui dictent, mais simplement parce qu'il n'est pas habitué à en voir. Généralement, tous les chasseurs ont entendu parler d'esprits, de forces surnaturelles et d'animaux mythologiques, bien que pour eux ce ne soit que des légendes ou des histoires qu'ils n'ont jamais pu vérifier par eux-mêmes. Les gens répondront donc dans un premier temps avec une certaine appréhension, mais ils ne verraient aucun inconvénient à accepter quelqu'un de « spécial » une fois qu'ils se seraient habitués à lui.

Seuls ceux qui vivent à Khon Thami se comporteraient comme n'importe quel autre habitant de l'Empire.

Histoire du Kashmir

Le Kashmir n'avait jamais été considéré comme un pays avant la fondation de l'Empire. À une époque lointaine, ses gens vivaient déjà d'une manière semblable à celle d'aujourd'hui : ils chassaient dans les vastes et dangereuses terres de la savane. À l'écart de tout, il ignora les Guerres de la Croix, la création des Royaumes Saints et la Guerre de Dieu qui s'ensuivit. L'Empire n'entra dans la région que quelques années après avoir unifié les Terres d'Al-Enneth, et sa présence se réduisit pendant un temps à Khon Thami, la capitale. Ainsi, le Kashmir prit ce nom en l'honneur du premier seigneur des plaines, également considéré comme son premier prince.

Aux environs de l'an 420, la région sombra momentanément dans la pagaille, car une tribu de chasseurs jayans qui errait depuis longtemps à travers la grande savane (et était passée inaperçue au milieu des plaines), attaqua Khon Thami, causant de graves dégâts à la ville. Après avoir envoyé un fort contingent pour en finir avec la menace, l'Empire bâtit une série de petites forteresses le long de la côte. Les siècles passèrent ainsi, sans que rien ne perturbe l'existence des habitants de la savane.

Il y a seulement quatre ans, la jeune Kaoni Ulyana devint l'actuelle dame des plaines, un fait sans précédents uniquement motivé par sa réputation parmi les caciques. Elle montra bientôt qu'elle était une gouvernante extraordinaire, obtenant la reconnaissance de toutes les tribus grâce à sa sagesse. Contrairement à ses prédécesseurs, Kaoni intervint activement dans la vie politique de l'Empire, et son opposition au comportement de l'archevêque suprême Eljared fut notoire. Elle décida par conséquent de couper les liens avec Abel, convaincue que le Kashmir pourrait fonctionner bien mieux par lui-même. Malheureusement, suite à la rupture avec l'Empire, l'Arbitre d'Azur Dandalion réalisa un coup d'État, faisant prisonnière Kaoni et essayant que l'Alliance absorbe la principauté.

À présent, le Kashmir est en guerre bien que, contrairement à ce que Matthew Gaul espérait, il soit très probable que le conflit ne soit pas aussi rapide ni propre qu'il l'avait imaginé.

Aspects géographiques notables

La géographie du Kashmir se distingue par la différenciation entre sa frange sud-ouest, qui touche à travers la cordillère de Sharanya les dunes ardentes du Salazar, et la grande savane verte qui couvre le reste de son territoire. Il est aussi connu pour avoir la plus grande quantité de grands fleuves de tout le Vieux Continent.

Cordillère de Sharanya : également connue comme les « montagnes de l'eau du Kashmir », cette cordillère torride sert de frontière avec le grand désert du Salazar, empêchant que ses vents brûlants et ses fortes tempêtes de sable ne pénètrent dans la savane. Le massif est très haut et escarpé, ce qui rend très difficile non seulement son ascension, mais aussi le simple fait d'essayer de la traverser. Les pluies dans cette région montagneuse sont constantes ce qui, si l'on ajoute les masses de neige recouvrant les sommets, provoque la naissance d'une multitude de ruisseaux qui s'unissent ensuite pour former les cinq grands fleuves du Kashmir.

La Guerre du Kashmir

Il y a à peine plus de deux mois, l'Arbitre d'Azur Dandalion (Guerrier mentaliste Nv 9, ♂), qui est à la tête des armées de Matthew Gaul résidant au Kashmir et au Baho, lança une campagne militaire pour obtenir le contrôle sur la principauté. Il agit au nom de l'Alliance suivant les ordres exprès de Gaul, car s'il avait la maîtrise des deux pays et de leurs ressources naturelles, le pouvoir et l'influence d'Azur s'accroîtraient de manière exponentielle. Après avoir effectué une attaque rapide sur Khon Thami et l'avoir soumise sans trop de problème, il a commencé à descendre lentement mais inexorablement vers le sud, dans le but de prendre les mines de la cordillère de Sharanya. Afin de couvrir le grand territoire du Kashmir avec un nombre d'hommes limité, tout en renforçant le contrôle sur la capitale, il a dû diviser ses forces en petits groupes. Même comme cela, la faible union entre tribus et peuples les rend incapables d'offrir une véritable résistance face à l'avancée de troupes entraînées.

En ce moment, l'attention de l'Arbitre se concentre sur le Kashmir, bien que Dandalion ait déjà commencé à lancer des attaques sur les frontières du Baho afin de préparer sa prochaine avancée vers l'orient.

L'Empire est conscient de ce danger, mais Elisabeth ne peut intervenir ouvertement. L'envoi de troupes ne ferait que mettre en danger la stabilité de ses frontières et, ce qui est encore pire, pourrait déclencher la guerre contre l'Alliance que la jeune fille ne souhaite vraiment pas. Elle a donc décidé de laisser cette affaire entre les mains de Tadeus Van Horsman, qui a lancé une offensive officieuse en utilisant des mercenaires et des agents libres afin de ne pas se salir les mains. L'attaque est dirigée par trois chevaliers du Cinquième Ciel qui ont toute la confiance de l'impératrice et qui ont été dépouillés de leur titre avec déshonneur afin d'être libres de tout lien avec Abel. Ils engagent en particulier des mercenaires exceptionnels et préfèrent se déplacer en petits groupes plutôt qu'en armées nombreuses. Pour le moment, ils organisent, conseillent et appuient les offensives des peuples libres du Kashmir, essayant d'agir comme une ombre sur le champ de bataille.

Il y a une semaine seulement, les armées de Dandalion ont rencontré une résistance organisée et, n'y étant pas préparées, elles subirent leurs premières défaites. Les conflits ont jusqu'à présent eu lieu à petite échelle, avec des escarmouches d'une centaine d'hommes au maximum. La région connaît donc une forte tension, surtout parce que l'escalade belliqueuse et l'âpreté des combats s'accroissent de jour en jour.

Il y a cependant un autre problème ; Gaul envisage d'utiliser ce conflit pour tester en secret l'efficacité de quelques-unes des nouvelles armes développées grâce aux Loges Perdues. Bien sûr, les essais sur le terrain se limiteront à des cas très ponctuels, en s'assurant toujours de ne laisser ni survivants ni témoins. Si Abel le découvrait et faisait de même avec ses Loges ou déployait ses agents ayant des compétences surnaturelles, le conflit pourrait atteindre des dimensions insoupçonnées.

On a récemment découvert que Sharanya possède d'énormes veines de fer de haute qualité et d'argent, mais à cause du manque de main d'œuvre et du faible intérêt pour elles, seules deux petites carrières ont été ouvertes.

Les condamnés par la lune

Comme tout endroit, la cordillère possède ses propres légendes obscures, bien que dans le cas de Sharanya, toutes les histoires que l'on raconte sur elle ne soient que la pure vérité. En des temps immémoriaux, les montagnes étaient habitées par des bêtes brutales qui furent condamnées à perdre leur corps et à errer de par le monde sous forme d'esprits. Afin de pouvoir chasser et satisfaire leur instinct de prédateurs, ils possédaient des formes mortelles qu'ils pouvaient prendre sous l'influence de la lune, seul moment où ils jouissaient à nouveau de leur liberté. C'est ainsi que naquirent les premiers lycanthropes, qui se répandirent dans le monde, portant leur malédiction sur Gaïa. Cependant, la plupart de ces esprits se trouvent encore ici, enfermés dans la région intérieure de la chaîne à cause de l'argent qui s'y trouve, attendant leur chance d'obtenir un corps. Si quelqu'un pénètre profondément dans les montagnes et est blessé par un animal, il est possible que l'un des esprits en profite pour se glisser en lui à travers son sang, l'imprégnant ainsi de la malédiction.

Les gens ayant la capacité de percevoir les esprits voient parfois des ombres obscures ayant une forme vaguement animale au milieu des coteaux, bien qu'elles disparaissent toujours sans laisser aucune trace.

Passe de Minkah : situé au centre de la cordillère de Sharanya, ce grand col de montagne est le seul chemin facilement franchissable reliant la savane au désert. Parfois, des chasseurs locaux et des nomades du Salazar se retrouvent ici pour faire du commerce avec toutes sortes de produits.

La grande savane : la partie centrale du Kashmir est la plus grande savane de Gaïa, une immense plaine d'herbes hautes parsemée de secteurs semi-arides et de quelques arbres. De par ses caractéristiques géographiques inhabituelles, cet endroit a développé son propre écosystème, à l'écart d'autres environnements, et possède donc des espèces et des plantes uniques. Il est divisé en six grandes régions par plusieurs fleuves qui possèdent chacun des particularités différentes. C'est là que se trouvent la plupart des tribus et des villages du Kashmir, bien qu'ils soient si petits qu'ils n'apparaissent pas sur les cartes.

La savane est l'une des plus grandes réserves de chasse de Gaïa, où chasseurs et proies se poursuivent chaque jour en un jeu dangereux qui pousse leurs vies à l'extrême. Il est parfois difficile de savoir qui chasse qui.

Monts de Jwahir : situé dans la seconde plaine, Jwahir est un ensemble de monts bas qui partagent le même écosystème que la savane. Ils sont remplis de cavernes où vivent les animaux les plus variés (pour ne pas dire uniques) du Kashmir.

Les monts sont un lieu sacré pour les indigènes, qui considèrent qu'on ne doit pas y chasser. Curieusement, personne ne se souvient comment est née cette tradition, mais tous la respectent, pensant que si le sang d'un animal était versé par la main de l'homme, un véritable malheur arriverait.

Lac de Mesi : ce lac de la troisième plaine est un endroit très fréquenté à cause de la grande quantité de poisson qu'on y trouve. En plus de sa faune, ses fleurs aquatiques attirent l'attention : très semblables aux nénuphars, elles s'étendent sur toute la surface. Ces plantes sont les seules du lac Mesi (elles sont incapables de se reproduire dans un autre écosystème), et elles possèdent apparemment de rares propriétés analgésiques et comme composant alchimique. Une fois par an, à l'équinoxe de printemps, toutes les fleurs s'ouvrent à la tombée du jour, émettant une belle lumière ténue.

Rocher du Père : le Rocher du Père est l'un des sites vénérés par les tribus du Kashmir. Il s'agit d'une grande montagne qui s'élève, solitaire, au milieu de la savane, si haute et si imposante qu'on peut l'apercevoir à des kilomètres à la ronde. Malgré sa taille élevée, la véritable raison qui rend cet endroit unique sur Gaïa est le fait que le pic contienne de nombreuses formes de têtes d'animaux, et que son sommet soit couronné par une immense roche ressemblant au visage d'un vieil homme (d'où son nom). Il est difficile de dire si les silhouettes se sont formées naturellement (comme l'affirment la plupart des tribus) ou si quelque chose ou quelqu'un les a taillées dans un lointain passé.

Aux abords des rochers se trouvent quelques-uns des animaux les plus dangereux de la savane, et ceux qui veulent prouver qu'ils sont les meilleurs chasseurs y viennent généralement. Malheureusement, rares sont ceux qui réussissent à sortir vivants d'une contrée aussi dangereuse.

Il existe un mythe indigène d'après lequel les animaux, grands et petits, herbivores et carnivores, se réunissent une nuit tous les dix ans au sommet de la roche pour converser tels des hommes.



Le Rocher du Père

Lieux intéressants

Bien qu'ils soient dispersés à travers toute la savane, la plupart des villages du Kashmir sont minuscules et dépassent rarement les cent habitants. Par conséquent, seule la grande ville de Khon Thami et quelques-unes des forteresses de la côte méritent réellement d'être mentionnées.

Illustration Luis NCT



Kianlung
Subutai
Yun
Forêt Hulijing
Nanmiaozui
Plaines de Daoji
Ehuang
Shan Lu
Kwa Lubilo
Anansi
Monts de Jwahir
Wuppertal
Rocher du Père
Khon Thami
Shaqua
Goredema
Ikwah
Mwanatabu
Kashmir
Gwena
Faille d'Oba
Tian
Magdala
Grande Savane
Lac de Mesi
Rodenia
Cordillère de Sharanya
Passe de Minkah
Agihwan
Sherena
Cordillère Daitya
Sariel
Sawmathaba
Lac de Korna
tour des Rêves
Désert de Salazar
fort de Nakhti
cité oubliée
Tuwileh
Ghaggar
temple des Tempêtes
Baho
Mer de Sable
Vishe
Vallées d'Ashvins
Oasis de Mahjrabi
oasis des Oiseaux
Montagnes de Vishvakarman
Thirghú
Tiz
Parsa
Salazar
Sillons d'Ibb
Désert du Destin
Mer de Guren
Cordillère de Nondo
Garmeh Farath
Plaines de Gharb
Magburaka
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Khon Thami
(Métropole, 74 000 habitants)

Khon Thami est la seule grande ville du Kashmir ainsi que son port principal. Elle fut fondée par une tribu qui, à une époque lointaine, tenta sans succès de contrôler la savane, mais ce n'est qu'à l'arrivée des troupes impériales que la cité allait devenir véritablement importante. La ville ne tarda pas à grandir, car aux membres des tribus vinrent s'ajouter de nombreux colons d'Abel. Après avoir subi en l'an 440 une terrible attaque de la part des derniers Jayans des prairies, elle fut reconstruite en essayant de suivre le modèle architectural occidental, ce qui donna comme résultat un curieux mélange entre éléments traditionnels de la savane et concepts d'Abel. Khon Thami mélange par conséquent la pierre et le bois, l'asphalte et la terre, et le moderne à l'ancestral.

Elle est située à l'embouchure du Gwena sur la mer Intérieure et est considérée comme un port relativement important qui commerce avec une grande quantité de produits exotiques, comme les peaux d'animaux, du bois sculpté ou son article le plus précieux, l'ivoire. Rares sont les étrangers qui s'intéressent à elle, sauf les Gabrieliens qui voyagent jusqu'ici, soit pour faire du commerce (beaucoup ont d'importantes entreprises à Thami), soit en quête d'émotions fortes. Même en période de guerre, il est courant de voir de jeunes nobles du Gabriel se préparer pour la chasse.

Il y a deux mois seulement, Khon Thami est tombée face aux armées d'Azur, commandées par l'Arbitre Dandalion. La cité fut soumise sans pouvoir opposer de résistance, car un grand nombre de soldats se trouvaient à l'intérieur des terres lorsque l'attaque fut lancée. Par conséquent, les bâtiments n'ont subi aucun dommage et la vie quotidienne n'a guère changé pour les habitants. La seule différence, ce sont les nombreux militaires qui circulent à présent dans les rues de la populeuse cité.

La pyramide qui servait de temple dans la vieille ville se dresse toujours en son centre, mais elle a subi d'innombrables modifications afin d'en faire le palais du seigneur des plaines. C'était, il y a peu encore, le foyer de Kaoni Ulyana (Exploratrice Nv 6, ♀), princesse du Kashmir, mais après sa capture par l'Arbitre Dandalion, personne ne sait où elle se trouve. Certains pensent qu'elle est prisonnière dans le temple, tandis que d'autres croient qu'elle a été transférée en secret jusqu'à la forteresse de Goredema. À présent, l'Arbitre lui-même ou le général Christian Rewick (Paladin Nv 5, ♂) utilisent la pyramide comme base d'opérations.

Laria Bounds (Assassin Nv 6, ♀), l'un des trois chevaliers de l'Ordre du Cinquième Ciel envoyés au Kashmir, est cachée dans la ville pour organiser une résistance clandestine. Entourée de nombreux individus qui s'opposent à Dandalion, ils se sont pour l'instant consacrés à épier les mouvements de l'Arbitre et à attaquer les entrepôts de vivres pour le front. Néanmoins, leur véritable objectif est de découvrir la position exacte de Kaoni et d'organiser un sauvetage. Jusqu'à présent, toutes leurs tentatives en ce sens ont été infructueuses.

Goredema
(Forteresse, 7 000 habitants)

La forteresse de Goredema est le plus grand et le plus ancien bastion du Kashmir. Construite au milieu du troisième siècle pour être le cœur des armées du seigneur de la guerre dans le sud-est, elle est située sur la côte et sert de principal port militaire de l'Alliance sur la mer Intérieure. Malgré son âge, Goredema (dont le nom signifie « Dragon » en langue sheeham), a été continuellement rénové au fil des ans. Ainsi, non seulement elle est en parfait état de conservation, mais elle dispose en plus de nombreuses modernités défensives. Protégée par des doubles murailles, c'est pour les habitants de la principauté un bastion imprenable.

L'Arbitre Dandalion est le seigneur de la forteresse, bien qu'il passe dernièrement beaucoup de temps à Khon Thami pour organiser la ville. Kaoni Ulyana, la dame des plaines, est cachée dans les cachots de la citadelle, même si elle est traitée poliment, plus comme invitée que comme prisonnière, car Dandalion attend qu'elle accepte publiquement d'unir le Kashmir à l'Alliance.

Il y a quelques semaines à peine, l'Arbitre a reçu quelques armes basées sur les Loges Perdues qui, pour le moment, se trouvent, inactives, dans les sous-sols de Goredema, en attendant une occasion de tester leur efficacité au combat.

Tuwileh
(Lieu-dit, sans habitants connus)

À mi-chemin entre la légende et la réalité, Tuwileh est un cimetière naturel auquel vont les grands animaux quand ils se sentent mourir. Son emplacement, caché derrière un pan de la cordillère de Sharanya, est un secret très bien gardé par quelques caciques et sages, car ils craignent que, si les commerçants de la capitale le découvraient, ils profanent les restes en quête d'ivoire. Il y a cependant à Tuwileh bien plus que des os d'éléphants ou de grands prédateurs. Le cimetière est né autour des corps de quelques dragons anciens qui sont allés mourir dans ce curieux endroit. Au centre de l'énorme champ d'ossements blancs se trouvent donc de grandes quantités de Malebolgia (la substance qui compose les os des grands dragons).

Paradoxalement, durant la Guerre de Dieu, un grand nécromancien stygien au service de Judas tenta d'animer les restes de l'un des dragons pour qu'il lui obéisse, mais le pouvoir naturel de la créature fut pour lui insoutenable et il finit par être détruit par la bête ancestrale. Fatigué et sans l'envie de rien faire, le dragon non mort gît encore aux côtés des ses compagnons tombés, et il restera ainsi à moins que quelqu'un tente de profaner les os de ceux de son espèce.

Mwanatabu
(Bourg, 1 500 habitants)

En tant que plus gros bourg de toute la savane, Mwanatabu est devenu le centre de commandement temporaire de la contre-offensive lancée par les tribus du Kashmir. Bien qu'elles restent encore très désunies, grâce au cacique Danuwa (Explorateur Nv 4, ♂) et au chevalier fraîchement arrivé de l'Ordre du Cinquième Ciel Phyre Klemesh (Paladin Nv 7, ♂), elles ont commencé à former un front commun contre l'avancée des troupes de Dandalion. Mwanatabu est trop petit pour héberger un tel nombre de personnes, et encore moins avec la soudaine arrivée de mercenaires occidentaux. De grandes tentes de toile ont été élevées dans les environs des maisons de paille et de terre.

Sawmathaba
(Ruines, nombre d'habitants inconnu)

Dans la partie sud-est de la cordillère de Sharanya, cachée dans les replis au pied des montagnes, se trouvent de petites constructions de pierre qui constituent l'entrée aux anciennes ruines de Sawmathaba. On ne sait pas exactement s'il s'agissait d'une sorte de temple ou d'une cité souterraine, mais en tout cas le temps n'a pas été clément avec ces restes ancestraux. Il y a sous la terre des kilomètres de salons et de couloirs, la plupart d'entre eux effondrés ou en très mauvais état.

Les gens considèrent qu'entrer dans Sawmathaba est un danger mortel, pas à cause de ce qu'elle peut contenir, mais parce que les ruines sont dans un état si déplorable qu'il est facile de se retrouver enterré sous les rochers à tout moment. C'est pour ça qu'elles n'ont pas encore pu être explorées comme il se doit.

Autres agglomérations : *Rodenia, Kwa Lubilo, Wuppertal.*

Scénarios

Le Kashmir offre aux personnages deux éléments principaux : soit ils sont attirés par les grandes réserves de chasse de la savane et leurs dangers, soit ils se jettent entièrement dans la terrible guerre dans laquelle est plongée la principauté, que ce soit en tant qu'agents de l'Alliance ou mercenaires d'élite engagés par les chevaliers du Cinquième Ciel. Bien toutes deux soient sans aucun doute les trames les plus récurrentes, il ne faut pas oublier qu'il existe aussi beaucoup d'autres possibilités de jeu, comme celles offertes par les esprits captifs dans la cordillère de Sharanya ou les ruines se trouvant en de nombreux points de la savane.

Le chasseur et la proie : Gunju (Explorateur Nv 6, ♂) est l'un des meilleurs chasseurs de tout le Kashmir. Tout au long de sa vie, il a poursuivi toutes sortes d'animaux sans jamais laisser ses proies s'échapper. Cependant, son talent est aussi sa malédiction. Cela fait longtemps que la chasse ne lui procure plus d'émotions, car il ne trouve

aucun rival digne de lui. Sa vie entière a pourtant changé radicalement après qu'il a participé à une sanglante partie de chasse dans la cordillère de Sharanya. Après avoir éliminé trois lions, Gunju a éveillé sans s'en rendre compte l'un des esprits des bêtes, qui vit dans le chasseur son âme sœur. La créature s'est introduite en lui, le séduisant avec des idées qu'il ne put refuser ; si les animaux ne représentent plus d'attrait pour lui, il lui suffit de chercher de nouvelles « proies » plus compliquées.

Depuis lors, Gunju s'est consacré à chasser des êtres humains qui se montrent dignes de son habileté. Lorsque les personnages se trouveront en train de traverser la savane, Gunju sentira instinctivement leur présence et les reconnaîtra comme étant les proies qu'il désire si ardemment. À partir de ce moment, il commencera à leur donner la chasse, mais sans les attaquer directement. Il mettra en jeu toutes ses compétences afin de les harceler progressivement, les poussant jusqu'à des limites insoupçonnées de désespoir et tirant un maximum de plaisir des sensations que cela lui apporte.

Archétypes génériques du Kashmir

Voici quelques fiches génériques de plusieurs des habitants les plus caractéristiques de la savane du Kashmir. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Nomade

Classe Explorateur ; **Niveau** 1
Ini 55/40 ; **PV** 95 ; **IP** Non ; **Att** 60 ; **Esq** 60 ; **Armes** Lance ; **Dégâts** 40
AGI : 7 DEX : 6 CON : 6 FOR : 5 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Animaux 45, Athlétisme 25, Camouflage 15, Discrétion 15, Escalade 25, Herboristerie 25, Observation 35, Pièges 25, Pistage 40, Poisons 10, Vigilance 35.
Spécial : Module d'armes de nomade
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30.

Chasseur de la savane

Classe Explorateur ; **Niveau** 2
Ini 60/35 ; **PV** 105 ; **IP** Peau ; **Att** 100 ; **Esq** 90 ; **Armes** Lance ; **Dégâts** 45
AGI : 7 DEX : 7 CON : 7 FOR : 6 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Animaux 30, Athlétisme 30, Escalade 15, Herboristerie 20, Natation 15, Observation 55, Pièges 30, Pistage 100, Saut 15, Vigilance 65.
Spécial : Module d'armes de nomade
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Racines culturelles et classe sociale

Tous les habitants de la savane : Animaux +10, Athlétisme +20, Camouflage +5, Discrétion +10, Herboristerie +5, Nager +5, Pistage +15, Vigilance +10.

Tableau 26: Kashmir

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-40	Habitant de la savane pauvre	Les vêtements que vous portez, à manger pour deux jours et une arme de mauvaise qualité. 2 PC.
41-90	Habitant de la savane moyen	Les vêtements que vous portez, à manger pour une semaine, une arme, deux pièges ou un petit filet de pêche et quelques objets personnels. 15 PA.
91-100	Habitant de la savane riche	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, quelques pièges ou un filet de pêche, un sac avec du matériel de voyage de base, un animal domestique (comme une vache, deux cochons ou une douzaine de poules). 10 PO.

BAHO

Capitale : Sherena et Thirghu.
Population : 1 800 000 env.
Ethnies principales : tayahar (95%), kwa (4%)
Type de gouvernement : oligarchie double ; ses deux gouvernants sont choisis parmi les personnes les plus habiles et les plus sages du pays.
Langues : kola, irula, latin (minoritaire).
Religion : aucune prédominante, christianisme et fils de Judas à un moindre degré.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Bahiens.
Drapeau : il est divisé en deux, avec un hibou sur fond doré à droite et un tigre sur fond rouge à gauche.
Noms masculins : Abhidipa, Ahannatha, Ahuka, Angosin, Bhavesh, Bhim, Bhumisvara, Citaka, Dharmistha, Gyaneshwar, Jai, Jenya, Krsihan, Raja, Shyamal, Vasantha.
Noms féminins : Abha, Ahi, Asmaki, Bharani, Darpanika, Gamati, Gesna, Hemaksi, Ipsa, Jabala, Kailash, Karsna, Makara, Prema, Shanta, Sumantra, Urmila, Zubeida.
Noms de famille : Ankola, Chandak, Chapal, Dwijen, Gajraj, Gorantla, Kalpak, Khanderia, Lokesh, Mandhatri, Muddiah, Namasri, Priyanka, Sangawar, Sethi, Sreenivasa, Umakanta, Yelsangikar.

Le Baho, le pays le plus oriental de tout le Vieux Continent, est un lieu aussi beau que mélancolique. Des cordillères escarpées, des vallées profondes et quelques lacs isolés constituent ses principaux paysages qui prêtent au rêve, Le territoire connaît des variations de climat vraiment extrêmes et il peut aussi bien y avoir de longues et chaudes périodes de sécheresse que des froids mois de pluie. Il y a une multitude d'animaux, y compris une faune peu courante, comme des éléphants, des tigres et des singes.

Étant l'une des plus anciennes nations de l'homme, le Baho possède une individualité marquée, avec de vieilles coutumes enracinées uniques sur Gaïa. Même après avoir été conquise par le Sacro-saint Empire, elle n'a jamais perdu ses particularités et ne s'est jamais beaucoup ouverte au reste du monde. Dans le pays, tout est divisé en grands blocs opposés : d'une part les guerriers et les sages, et d'autre part, les hommes et les femmes. Il est aussi complètement autarcique, capable d'obtenir des aliments pour ses habitants ou de produire toute manufacture dont il pourrait avoir besoin. Par conséquent, son marché est fermé et il commerce rarement avec d'autres principautés, sauf pour exporter un peu d'artisanat.

Il a peu de bourgs et villages, car ses deux villes principales, Sherena et Thirghu, construites à l'intérieur des montagnes, abritent la quasi-totalité des habitants du territoire. Son armée se compose de tous les membres de la caste des guerriers. Ils sont nombreux et bien préparés, mais de disposent pas de matériel de qualité et ne sont pas très habitués aux tactiques de combat modernes.

Le curieux système gouvernemental du Baho est l'une de ses caractéristiques les plus étranges. Il a deux chefs, choisis tous les dix ans parmi les personnes les plus sages et les plus fortes du pays, après la célébration d'une difficile compétition que seuls les meilleurs réussissent. À eux deux, ils prennent toutes les décisions et orientent les événements à venir. La principauté a toujours eu des problèmes avec l'Empire, car elle ne s'est jamais sentie très l'aise avec les impositions ecclésiastiques ; simplement, leurs idées et coutumes étaient trop différentes pour coexister sans problèmes avec le christianisme. C'est pour cela qu'ils se sont alliés au Kushistan face à une éventuelle attaque de l'Argos, ce qui les obligerait à envoyer des soldats au cas où le conflit éclaterait.

Cela est plus facile à dire qu'à faire, car actuellement le Baho souffre de nombreux problèmes, peut-être bien plus que ce qu'il peut se permettre. En premier lieu, le pays subit les attaques à petite échelle des armées de l'Arbitre d'Azur Dandalion, qui tente de mesurer les capacités défensives de la principauté. Bien qu'il ne s'agisse pour le moment que d'escarmouches, les seigneurs du Baho savent très clairement qu'ils se trouvent face au prélude d'une offensive à grande échelle une fois que la

résistance du Kashmir aura disparu. D'un autre côté, les colons de la ville de Tian sont très actifs et ont lancé quelques assauts contre des caravanes et des bourgs de la côte, ce qui pose la question d'un éventuel plan orchestré par l'empereur du Shivat. Et comme si ces problèmes n'étaient pas suffisants, il existe une grande tension interne entre les dirigeants actuels, Dinesh Surajprasad et Indivar Pradesh, car tous deux ont des idées très différentes sur la manière de résoudre ces affaires.

Culture et société

La culture du Baho est unique. Sa société est structurée d'une manière si inhabituelle qu'aucun autre pays de Gaïa ne comprend très bien son fonctionnement. Afin d'éviter les grands problèmes subis dans le passé, la communauté s'est divisée en deux grands groupes : les guerriers et les sages, qui vivent dans des villes différentes et suivent des coutumes bien distinctes. Contrairement à ce que pensent beaucoup d'étrangers, les guerriers ne se consacrent pas à lutter toute la journée, et les sages ne sont pas de philosophes méditatifs ; plutôt que des archétypes opposés, ce sont des communautés ayant différentes manières d'affronter l'existence. Les sages rejettent complètement la violence, préférant utiliser le bon sens et la connaissance. Ils estiment l'intelligence, les idées et l'innovation. La caste des guerriers prend plaisir à faire ses preuves au combat, réalisant de grandes prouesses physiques et suivant un strict code de l'honneur. Cependant, malgré les grands contrastes entre les deux groupes, il existe un grand respect mutuel, car ils savent qu'ils ont besoin l'un de l'autre et que la stabilité du Baho se base sur leur dualité. Naturellement, personne n'est obligé de rester dans l'une ou l'autre communauté. Lorsqu'un jeune atteint l'âge de dix ans, il est de coutume qu'il voyage dans l'autre ville afin d'expérimenter son mode de vie. Il peut ainsi, en toute liberté, choisir où il souhaite vivre. Chaque groupe possède sa propre langue, l'irula pour les sages et le kola pour la lignée des guerriers, bien que les deux peuples parlent n'importe laquelle autant que le latin.

Une autre grande particularité de la société du Baho est que les hommes et les femmes vivent dans des quartiers séparés à l'intérieur des villes, et le contact entre les deux sexes est normalement évité. Les seuls endroits où ils se rencontrent sont les zones communes, faites pour les étrangers et les rares familles ne voulant pas suivre la coutume, et le district de l'Union, où ils se réunissent au printemps afin d'engendrer une descendance. Bien qu'hommes et femmes soient théoriquement égaux, il y a eu durant les derniers siècles une nette prédominance de gouvernants masculins, ce qui a provoqué une certaine tendance à les favoriser. Ce n'est que suite à la récente ascension au pouvoir de Dinesh Surajprasad en tant que dame de la connaissance que les femmes ont de nouveau eu la même considération qu'autrefois.

Ses habitants ne sont pas très enclins à cultiver des idées religieuses, et ils ont toujours fait preuve d'un certain désaccord avec les principes chrétiens. Seuls de petits groupes de la communauté suivent la doctrine majoritaire de l'Église, tandis que d'autres sont animistes ou fils de Judas. Dans un cas comme dans l'autre, ils ne vont jamais jusqu'au fanatisme dans leur croyance.

Affronter le surnaturel

Les pouvoirs surnaturels à petite échelle n'ont jamais été mal vus au Baho. Les individus ayant la capacité de déplacer des objets, d'effectuer des sauts inhumains ou même d'exécuter des techniques de combat spéciales étaient exceptionnellement rares, mais pouvaient être vus de temps à autre dans les villes sans provoquer plus que des cris d'étonnement. Normalement, on faisait très attention à ne pas employer de tels dons devant des étrangers, craignant qu'ils puissent avoir un quelconque lien avec l'Inquisition. Néanmoins, lorsque les capacités en question atteignent des niveaux de pouvoir supérieurs, l'admiration se transforme en peur, et ils ne se sentent pas à l'aise avec de tels individus parmi eux. L'étude de la magie mérite une mention spéciale, car elle fut abolie il y a des années, avant même l'arrivée de l'Empire, après l'ancien conflit des devas qui fut sur le point d'exterminer toute vie au Baho. Elle est par conséquent considérée comme quelque chose de dangereux, une force si terriblement destructive qu'il vaut mieux ne pas y avoir affaire.

Histoire du Baho

L'histoire du Baho a environ mille huit cents ans, lorsque les tribus Sherena, Thirghu et Tiz partirent du Salazar à travers la passe de Minkah à la recherche de territoires plus fertiles. Après avoir traversé la grande savane, ils trouvèrent ces terres, qui appartenaient alors aux devas. Les émigrés furent acceptes avec un certain scepticisme, du moment qu'ils ne se mêlaient pas trop des affaires des devas, qu'ils restaient à l'écart de leurs cités et qu'ils acceptaient d'être surveillés par eux. N'ayant pas d'endroit où retourner, les nomades du Salazar n'eurent d'autre choix que d'accepter.

Après avoir passé plusieurs décennies installés dans la région, période pendant laquelle ils réalisèrent de vertigineuses avancées dans de nombreux domaines, la Grande Guerre des devas éclata et les trois tribus se retrouvèrent prises dans ce conflit titanesque. Lorsque Aeons, Arcanes et Grandes Bêtes dévastèrent la terre, les anciens nomades furent obligés de se réfugier à l'intérieur des montagnes, où ils découvrirent d'immenses salles dans lesquelles se cacher. Chacune des tribus fonda sa propre cité souterraine et, pendant plus de cent ans, ils restèrent à l'abri ici. Paradoxalement, les derniers devas avaient déjà été détruits ou avaient fui au-delà des océans il y avait bien longtemps, mais les forces qu'ils avaient déchaînées dans le monde continuèrent de combattre même après leur disparition. Durant cette période, la cité de Tiz fut totalement annihilée par deux Aeons, qui découvrirent son emplacement par hasard lors d'un affrontement. Même aujourd'hui, leur destin reste inconnu.

Désireuse de voir à nouveau la lumière du soleil, les tribus envoyaient périodiquement des expéditions à l'extérieur dans le but de découvrir s'ils pouvaient abandonner les grottes. Finalement, lorsqu'un peu plus d'un siècle et demi se fut écoulé, ils purent repartir. Sans la présence des devas, les habitants de Sherena et de Thirghu devinrent les seigneurs de la région, même s'ils n'abandonnèrent pas les grandes cités de pierre qu'ils avaient mis si longtemps à bâtir. De plus, les nouvelles générations s'étaient habituées au ciel de roche artificiel.

Mais, pendant le temps où elles restèrent cachées, les coutumes des tribus s'étaient radicalement éloignées. Lorsque les habitants de Sherena et de Thirghu se retrouvèrent, certaines tensions surgirent, les menant à un affrontement. Bien entendu, les pacifiques citoyens de Sherena furent incapables de faire face aux guerriers bien entraînés de Thirghu mais, alors que le conflit en était presque à son point culminant, quelque chose de totalement inattendu eut lieu. Une terrible maladie ravagea le territoire, face à laquelle tous les habitants, cachés sous terre depuis si longtemps, n'avaient pas développé d'anticorps. Sans les penseurs de Sherena, qui découvrirent un remède et le partagèrent immédiatement avec les gens de Thirghu, il y aurait eu des centaines de milliers de morts. Cela fit comprendre aux guerriers que tout ne pouvait être résolu par la force, de même que cela prouva aux gens de Sherena qu'il était nécessaire de posséder suffisamment de pouvoir pour se défendre. Ayant contracté une dette à vie avec leurs voisins, les deux peuples s'unirent, donnant naissance à la complexe et curieuse structure sociale qu'ils maintiennent encore aujourd'hui.

Les années passèrent, très prospères, jusqu'à ce que, environ deux siècles plus tard, l'empereur doré du Shivat lance une timide offensive contre la côte qui ne tarda pas à se transformer en invasion à grande échelle. Après une suite de combats épiques entre les deux forces, tout se termina subitement avec l'éveil de l'Aeon Parvati, un des restes de la Grande Guerre des Devas, qui anéantit les deux armées et se jeta dans la mer. La nation connut alors de longues périodes de tranquillité et d'autres d'instabilité politique, et elle eut même pendant un bref laps de temps des problèmes avec une des citadelles duk´zarists qui enquêtait sur les restes laissés par les devas. Après presque quatre cents ans passés à alterner tribulations et paix, la Guerre de Dieu arriva, avec la formation du Sacro-saint Empire. Bien que les habitants du Baho aient à peine ressenti les effets du grand conflit déclenché par Rah, l'activation de sa machine leur nuisit quand même gravement, car elle dévasta la côte et rasa de nombreuses montagnes. Lorsque le premier empereur prit contact avec les seigneurs de Sherena et de Thirghu, qui étaient encore dans une phase de reconstruction, ils refusèrent catégoriquement de faire partie d'Abel. Face à ce refus, Zhorne lança une offensive si écrasante et retentissante que les dirigeants du Baho furent obligés de convenir d'une alliance.

La période suivante va jusqu'à aujourd'hui, pendant laquelle le Baho a été un membre très peu actif de l'Empire. En sept siècles comme principauté, les hommes ont jouit d'une prédominance politique claire qui obligea les femmes à adopter un rôle secondaire dans la société. Ce n'est que récemment, avec l'arrivée de Dinesh Surajprasad, la première dame de la connaissance des cents dernières années, que la population féminine a réussi à récupérer une plus grande considération.

Le pays, qui s'est officiellement séparé d'Abel après la mort de l'empereur Elias, se trouve à présent plongé dans un tas de problèmes. Ses frontières ont menacées par des puissances étrangères, en même temps que les seigneurs de Sherena et de Thirghu sont fortement en désaccord. Les gens se demandent s'ils seront capables de les résoudre avant que les difficultés n'atteignent un degré supérieur.

Aspects géographiques notables

Le Baho est une terre aussi belle que dure. Elle est située entre deux grandes masses montagneuses, qui constituent plus de la moitié de sa surface et renferment de grandes vallées, des lacs profonds et des forêts très denses.

Montagnes de Vishvakarman : dans la partie sud du Baho se trouvent les montagnes de Vishvakarman, que les étrangers nomment souvent « montagnes de lumière ». Ce curieux surnom provient du fait que le massif renferme d'énormes veines de lampyridae et, à cause des grands courants d'eau souterraine, il y a de nuits ou les montagnes elles-mêmes brillent. La chaîne de Vishvakarman contient des tunnels qui la traversent d'un bout à l'autre et de grandes grottes. Dans l'une d'entre elles, la plus grosse, se trouve la cité de Thirghu.

Cordillère Daitya : l'énorme cordillère qui occupe la côte orientale du Baho fut nommée Daitya par les anciens devas qui la peuplaient. Il s'agit d'un massif énorme et abrupt, difficilement praticable et encore plus à escalader, dont les sommets sont dépourvus de neige du fait que la roche émet une température élevée. On soupçonne la section sud de contenir de grands filons de magnétite, car il existe de forts champs magnétiques et il est très compliqué de transporter du matériel métallique dans la région.

De façon encore plus marquée que dans le cas de Vishvakarman, des centaines de grottes parcourent toutes les montagnes, formant un petit « monde souterrain » labyrinthique séparé de l'extérieur. Dans la plus grande des salles se trouve une coupole sous laquelle s'élève la cité de Sherena.

Apparemment, il reste encore sur certaines cimes des sites devas totalement détruits, mais la difficulté de l'escalade fait que bien peu peuvent corroborer ces informations. Il y a quelques années, Tol Rauko lança une importante expédition dans la région et, quoi qu'ils aient découvert, cela semble les avoir fortement inquiétés.

Vallées d'Ashvins : Ashvins ou les vallées jumelles est le nom que reçoit la région comprise entre la cordillère Daitya et les montagnes de Vishvakarman. C'est un territoire plein de dépressions, coupé en deux par une ligne de petits monts. Dans les vallées, il y a de nombreux villages, peuplés d'agriculteurs et d'éleveurs qui préfèrent vivre à l'air libre, au lieu de le faire sous les toits de pierre de Sherena et de Thirghu. Les chevaux d'Ashvins, qui courent en grands troupeaux à travers les étendues, sont très appréciés des experts. Certains les considèrent d'ailleurs comme les meilleurs du monde, après les légendaires ilonas.

Lac de Korna : situé dans l'une des vallées septentrionales, à côté de la cordillère Daitya, Korna est le plus grand de tous les lacs du Baho. Sa caractéristique la plus intéressante est le fait qu'il soit habité par des tortues géantes (leurs carapaces peuvent mesurer jusqu'à deux ou trois mètres), que les villageois du coin utilisent comme barque pour voyager sur le lac. Ces animaux sont très pacifiques, mais ils réagissent violemment contre toute embarcation, fonçant sur les coques et les faisant chavirer. Leurs carapaces semblent être le seul moyen sûr de traverser Korna.

Il y a au centre du lac deux îlots : le plus grand et habité par une communauté de pêcheurs, tandis que sur le second se trouvent les restes d'un temple des devas, détruit durant la Grande Guerre.

Lieux intéressants

Bien que le Baho n'ait que deux grandes villes, leurs caractéristiques sont si uniques qu'elles en font des lieux très marquants. Il y a également de vieilles ruines d'âges passés, qui ont appartenu aux anciens habitants du Baho.

Sherena

(Métropole, 283 000 habitants)

Sherena est connue comme étant la capitale de la connaissance, la plus grande cité de tout le Baho. Elle fut fondée il y a mille sept cents ans, lorsque la Grande Guerre des Devas obligea les humains à se réfugier au sein de la cordillère Daitya.

Comme Thirghu, la ville se trouve dans une grande cavité rocheuse dans une montagne creuse. Sherena ne possède pas de lampyridae pour s'éclairer, mais elle se sert de quelque chose de bien plus surprenant : sa coupole supérieure possède une structure cristalline semi transparente sur laquelle repose le lac Lokprakash, qui occupe tout le sommet de la montagne. L'eau et le verre laissent passer la lumière, donnant l'impression que Sherena se trouve submergée sous un lit marin. À cela s'ajoute le fait que le lac est peuplé de grands poissons, et leurs ombres sont projetées sur la ville, créant un effet superbe digne d'un rêve. L'un d'entre eux est particulièrement énorme (comme une baleine), et vit depuis tant de siècles que beaucoup le considèrent comme l'esprit gardien de Sherena, qu'ils appellent Lakshmi.

L'eau du lac provoque des écoulements aussi bien à travers la voûte que par certaines parois, créant de belles cascades verdâtres qui forment partout des étangs. Craignant que le poids du lac puisse un jour rompre la coupole, les grands sages de Sherena ont bâti cinq grosses colonnes pour la renforcer. Étant donné qu'elles possèdent des escaliers en colimaçon et sont couvertes de torches, il est possible d'y monter pour obtenir une vue fantastique sur la grande métropole. Mais la beauté de Sherena n'est pas seulement due à ses merveilles naturelles. La cité a été bâtie avec du marbre et de la pierre, étalant une architecture romane éclatante, et ornée de statues et de monuments. Les édifices sont généralement hauts, de couleur sombre, avec des détails voyants en argent. Comme Thirghu, elle est divisée en districts pour les hommes et pour les femmes, avec un secteur commun au centre pour les visites des étrangers. Il y a également un quatrième quartier, d'habitude nommé « l'Éclairé », où se trouvent toutes les bibliothèques de la ville. Afin d'éviter le mélange des sexes, les hommes peuvent le visiter les jours pairs et les femmes les jours impairs.

L'une des normes de la cité est de ne pas y introduire d'armes, et l'on expulse immédiatement quiconque désobéit à cette tradition. Même les gardes n'ont pas le droit de porter des épées ou des lances, quoiqu'ils reçoivent par conséquent un intense entraînement martial qui leur permet d'affronter tout problème à mains nues. Près de la porte du Savoir, la seule entrée de la ville, se dresse un grand bâtiment dans lequel doivent être déposées toutes les armes des visiteurs pendant leur séjour à Sherena.

Suivant la coutume, la cité est dominée par la dame de la connaissance Dinesh Surajprasad (Touche-à-tout Nv 6, ♀), la première femme en près d'un siècle à accéder à ce poste. Dinesh est pacifique et méditative, et pense qu'en agissant avec le calme nécessaire il est possible d'éviter tout type de conflit. Ses paroles sont toujours apaisantes, et partout où elle va elle crée une atmosphère de paix et de détente. Bien que Dinesh elle-même ne le sache pas, elle et toute sa famille ont toujours constitué une lignée très proche de la Béryl Gabriel, et son comportement lui a permis de recevoir de nombreux dons de la puissance.

Sherena est une ville où vivent de nombreux membres de Samael, en particulier D´Anjayni, du fait qu'ils aiment traditionnellement beaucoup être sous terre.

Thirghu
(Métropole, 267 000 habitants)

La cité du pouvoir est l'une des deux capitales du Baho, celle qui est dirigée par les guerriers du pays. Elle est bâtie à l'intérieur d'Ahovira, la plus grande de toutes les montagnes de Vishvakarman, dans une énorme caverne de plusieurs kilomètres de diamètre. Bien qu'étant sous la roche, toute la voûte de la grande grotte est en lampyridae, ce qui fait que, avec les courants souterrains, la coupole émet un doux éclat bleuté, éclairant toute la ville comme un énorme ciel artificiel. Étant donné que le lampyridae ne fait pas la différence entre le jour et la nuit, d'archaïques horloges indiquent quelles sont les périodes de sommeil et d'activité. De rares espèces végétales poussent dans la pierre et, bien que n'étant pas vraiment comestibles, elles purifient l'air, ce qui permet de respirer dans un espace aussi fermé. Quant à l'eau, ils disposent d'un petit lac intérieur, créé par les courants qui s'infiltrent à travers la roche. Il y a toujours des gens chargés de son entretien, s'assurant qu'il ne se mélange pas à des eaux contaminées par le lampyridae.

Thirghu possède une architecture simple et assez monochrome, car tous les bâtiments ont été construits en utilisant la roche même de l'intérieur de la montagne. Parfois, ce ne sont que des grands blocs de pierre grise et de métal noir, les deux couleurs prédominantes de la ville. Néanmoins, les édifices les plus modernes bénéficient déjà d'une certaine influence de Sherena, et sont conçus de manière bien plus élégante. Vu que la surface sur laquelle la ville a été élevée n'est pas totalement plane, les seigneurs de Thirghu construisirent de grandes plaques de métal et des grilles pour couvrir les ouvertures dans le sol. De nombreuses rues présentent donc une surface métallique, et l'on peut parfois apercevoir de profondes grottes sous le sol sur lequel on marche. Les parents font généralement peur aux enfants, en plaisantant sur les prétendues horreurs qui se cachent dans les abîmes... quoiqu'eux-mêmes aient parfois regardé nerveusement l'intense obscurité.

On accède à la ville à travers les portes de l'Ogre, une ouverture sur la face ouest de la montagne qui descend pendant un peu pus d'un kilomètre jusqu'à la caverne centrale. D'énormes battants de métal peuvent être utilisés afin de bloquer l'entrée et la sortie, et il y a même un dispositif pour faire s'effondrer la grotte d'accès si nécessaire, mais depuis la fin de la Grande Guerre des Devas, ils n'ont jamais été utilisés.

Suivant la coutume du Baho, la cité est divisée en trois grands secteurs : un pour les hommes, un autre pour les femmes et un énorme quartier central pour les étrangers, directement relié aux portes de l'Ogre. On interdit généralement aux visiteurs de sortir de cette zone, et de lourdes peines sont instituées pour les hommes et les femmes qui entrent dans un district ne leur correspondant pas.

Le seigneur de Thirghu est Indivar Pradesh (Guerrier Nv 8, ♂), reconnue comme étant le meilleur combattant du pays après avoir gagné pendant deux décennies l'épreuve de seigneur du pouvoir. Comme son titre l'indique, Pradesh est un homme d'action, avare de paroles, et il croit que la meilleure manière de résoudre les problèmes du Baho est d'attaquer tous ses ennemis avant que ceux-ci n'aient l'occasion de le faire. Son net antagonisme envers Dinesh Surajprasad, la dame de Sherena, est connu, car il pense que son idéalisme ne fera que plonger le pays qu'il aime tant dans le chaos. Bien qu'il l'ignore, il est fortement synchronisé avec Noah Shajad.

Ghaggar
(Forteresse, 4 000 habitants)

Ghaggar est une cité-forteresse des vallées d'Ashvins, près de la frontière avec le Kashmir. Il s'agit de la plus grande fortification du Baho, créée il y a des années afin de disposer d'un poste avancé face à toute attaque contre les villages des vallées. Cela s'est révélé très utile dans l'actuelle situation du pays, car grâce à elle on a réussi à arrêter l'avant-garde de l'Arbitre Dandalion et à sauver de nombreux bourgs des environs.



L'incroyable cité de Sherena

Illustration Luis NCT

Naresh Kerala (Virtuose martial Nv 6, ♀) est le chef de la forteresse, une des rares femmes de Thirghu à avoir gagné de la reconnaissance en tant que guerrière grâce à sa maîtrise des pouvoirs du Ki. Kerala est très belliqueuse, et elle a parfois pris la tête d'un groupe parti se venger des hommes de Dandalion dans la savane.

Le Temple des Tempetes

(Bâtiment, sans habitants connus)

Au plus haut de la cordillère de Daitya se trouve le temple des Tempêtes, l'une des rares constructions non humaines qui ait survécu à la Grande Guerre. C'est un haut bâtiment de métal entouré de pierres flottant lentement autour à cause des courants électromagnétiques. Des éclairs tombent continuellement dessus, se transformant en fortes décharges qui balaient périodiquement sa silhouette. Le temple fut créé par les devas dans l'antiquité, dans le but de canaliser assez de pouvoir pour invoquer l'Aeon Rudraksha. Il est certain que des constructions semblables ont dû exister pour chacun des Aeons invoqués, mais on ignore si elles sont encore sur pied ou bien ont été détruites. Pour l'instant, le temple des Tempêtes est la seule connue.

La forte charge électromagnétique que produit l'édifice rend très problématique le fait de porter des objets métalliques près du temple (ou à l'intérieur), car non seulement ils attirent l'électricité, mais en plus ils collent au sol avec une telle force qu'il est presque impossible de les avoir sur soi.

Dans les profondeurs, plongé dans un sommeil insondable, se trouve encore l'Aeon Rudraksha. Ceux qui voudraient signer un pacte avec lui en tant que Grande Bête devront arriver jusqu'à lui et prouver leur courage. Le temple est rempli de puissants élémentaires d'électricité, attirés ou formés par la présence de l'Aeon endormi. De par sa nature, le centre du temple accroît énormément les compétences de convocation, En particulier si l'on effectue des invocations d'élémentaires.

Tiz

(Métropole, sans habitants connus)

Tiz est la légendaire cité perdue du Baho, construite par les membres de la troisième tribu qui atteignit la principauté depuis le Salazar. L'histoire raconte que la ville devint le théâtre de l'affrontement entre deux Aeons et fut entièrement dévastée, mais certains affirment qu'il y eut des survivants, qui réussirent à la faire renaître de ses ruines.

Il y a à peine deux ans, des explorateurs de Thirghu découvrirent ce qui pourrait être l'entrée de Tiz, située dans l'angle méridional de la cordillère Daitya. Pour le moment, l'immense porte est impraticable et est en partie recouverte de roches, mais une petite expédition a été organisée dans le but de trouver un accès aux profondeurs de la montagne.

La seule chose qui a pu être vérifié, c'est que l'énorme symbole inscrit sur la porte de métal peut être traduit par « Shura ». Sa signification est inconnue.

Quoi qu'il en soit, plusieurs voix se sont élevées contre cette action, car ils pensent que le Baho a déjà suffisamment de problèmes sans qu'il faille déterrer ceux du passé. Même dans le cas très improbable où il y ait des survivants, personne ne veut ne serait-ce qu'imaginer leur état après avoir vécu plus de mille cinq cents ans emmurés sous terre.

Vishe

(Village, 350 habitants)

Le petit village de Vishe se situe dans les lumineuses montagnes de Vishvakarman, à moitié occulté derrière une grande cascade près de la source du fleuve Sariel. C'est un endroit tranquille et ses gens sont pacifiques car ils mènent des vies agréables, à l'écart de tout problème grâce à la sécurité que leur offrent les montagnes. Mais malgré son apparente simplicité, Vishe est le berceau des meilleurs soigneurs et guérisseurs de Gaïa. Même le dernier de ses habitants possède de grandes connaissances médicinales, qui associent la science traditionnelle aux rituels mystiques. Il est plus que probable qu'à eux tous ils connaîtront le remède à toute maladie ou infirmité du monde, qu'il soit naturel ou d'origine magique.

Bien qu'il soit extrêmement difficile d'atteindre le village, des visiteurs arrivent de temps à autre à la recherche d'un traitement ou d'un remède pour un mal quelconque. Jusqu'à présent, les gens de Vishe n'ont rejeté personne qui leur ait demandé de l'aide.

Tian

(Ville, 13 000 habitants)

Tian est une cité portuaire fondée par des colons du Shivat il y a un peu plus de trois décennies. Elle fut créée lorsqu'une embarcation shivatienne fit naufrage sur le cap d'Aryen, et que les survivants décidèrent de rester vivre ici comme pêcheurs. Il s'écoula beaucoup de temps avant que les gens de Sherena ne se rendent compte de l'existence de Tian, mais lorsqu'ils la découvrirent il y avait déjà plus d'une centaine d'habitants et ils décidèrent de l'oublier.

Durant les dix dernières années, un très grand nombre de colons shivatiens se sont installés à Tian, faisant grandir la ville en peu de temps. On a élevé des maisons, quelques temples, un grand port et même un petit palais pour un noble superviseur envoyé par l'empereur du Shivat. Cette croissance a beaucoup inquiété les seigneurs du Baho, mais malgré tous leurs efforts pour dialoguer avec eux, ils n'ont obtenu aucune réponse claire sur leurs intentions. Récemment, des groupes armés en provenance de Tian ont attaqué des caravanes du Baho et ont pris les villages voisins. Au vu de la forte activité navale du Shivat dans le secteur, les gouvernants de Sherena et de Thirghu ne doutent pas que cela puisse être le début d'une invasion en provenance de Varja.

Autres agglomerations : *Magdala, Parsa.*

Scénarios

Tous les problèmes que doit affronter le Baho peuvent être un excellent point de départ pour tout type d'aventure. Peut-être seront-ils engagés comme agents afin d'enquêter sur ce que l'on mijote à Tian, car étant étrangers ils seront plus libres de se déplacer dans la ville. Ils peuvent également être attirés par les ruines des devas et leurs connaissances ou, ce qui est encore plus mystérieux, par l'étrange découverte de la cité perdue de Tiz et les conséquences de son éventuelle ouverture.

Rêves profonds : Zhirbat (Touche-à-tout Nv 0, ♂) est un enfant qui, depuis des années, fait des rêves prémonitoires. Il y a peu, il a rêvé qu'une grotte latérale de la ville (ce pourrait être Thirghu ou Sherena) s'écroulait. Hystérique, il tenta de prévenir les gens, finissant par être si convainquant dans la description de son rêve, plein de détails, que la panique finit par se répandre. Heureusement, la caverne ne s'est pas écroulée et tout se résuma à une blague de gamin mal élevé.

Cependant, parmi ceux qui avaient écouté le récit de son rêve se trouvait Rabdinath (Mage de Bataille Nv 4, ♂), un mystérieux étranger habitué au contact avec le surnaturel. Rabdinath, qui a autrefois appartenu à l'Ordre de Magus, identifia de nombreux détails de l'histoire à des descriptions mythologiques qu'il avait lues sur une petite communauté de Daimahs qui, par le passé avaient tenté de se cacher sous terre. On raconte que, ne trouvant pas de grotte suffisamment vaste, ils développèrent des appareils surnaturels afin de creuser la montagne ; mais la roche ne tint pas le coup et l'effondrement les tua tous. Rabdinath croit que l'enfant est un Nephilim et que ses rêves ne se centrent pas sur l'avenir mais sur le passé ; les visions de Zhirbat concernent l'effondrement de cette communauté.

C'est pour ça qu'il a l'intention d'enlever le petit et, en suivant ses rêves, de trouver l'ancien emplacement des ruines. Rabdinath s'intéresse beaucoup aux anciennes reliques qu'il pourrait découvrir parmi ces restes et il ne renoncera pas avant d'avoir atteint son objectif. Les personnages peuvent le rencontrer par hasard, ou bien être engagés par la mère de Zhirbat pour le protéger. Ils devront éviter que Rabdinath ne le capture, ou au contraire l'aider à trouver et à explorer la cité engloutie.



Illustration Sergio Melero

Archétypes génériques du Baho

Voici deux fiches génériques de membres importants des deux castes principales di Baho. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Membre important de la caste des guerriers

Classe Guerrier ; **Niveau** 2
Ini 60/40 ; **PV** 125 ; **IP** Cuir bouilli ; **Att** 95 ; **Par** 90 ; **Armes** Épée longue ; **Dégâts** 55
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 8 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 10, Commandement 20, Escalade 25, Impassibilité 10, Intimidation 40, Natation 10(20), Observation 10, Prouesses de force 50, Résistance à la douleur 10, Saut 15, Vigilance 20.
Spécial : Module d'armes de nomade
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Membre important de la caste des sages

Classe Touche-à-tout ; Niveau 2
Ini 55 ; **PV** 80 ; **IP** Non ; **Att** 15 ; **Esq** 15 ; **Armes** Non ; **Dégâts** 10
AGI : 5 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 7 INT : 8 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Animaux 30, Art 15, Commandement 15, Escalade 10, Évaluation 20, Forge 35, Herboristerie 60, Histoire 20, Médecine 30, Mémorisation 35, Natation 20, Observation 25, Occultisme 40, Persuasion 80, Saut 10, Science 60, Style 15, Vigilance 45.
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 40, RPsy 40.

Racines culturelles et classe sociale

Caste des sages : Animaux +5, Art +15, Histoire +5, Mémorisation +10, Natation +10, Persuasion +10, Science +15, Vigilance +10.
Caste des guerriers : Athlétisme +10, Escalade +10, Impassibilité +10, Intimidation +15, Natation +10, Prouesses de force +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +5.

Tableau 27: Baho

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-30	Sage ou guerrier pauvre	Les vêtements que vous portez, à manger pour quelques jours, une arme ou un sac à dos avec quelques objets personnels. 3 PC.
31-80	Sage ou guerrier de classe moyenne	Les vêtements que vous portez, à manger pour une semaine, un sac à dos avec du matériel de voyage, une arme ou une petite collection d'objets d'art artisanaux. 20 PA.
81-100	Sage ou guerrier riche	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, du matériel de voyage varié, une monture, deux armes ou un sac rempli d'objets d'art artisanaux. 20 PO.

LES TERRES ORIENTALES

Les terres orientales se composent des anciens empires du Lannet et du Shivat, tous deux situés sur l'énorme île de Varja, que beaucoup appellent le continent oriental vu sa taille considérable. Ce sont deux principautés ayant une longue histoire commune et qui sont toujours restées très isolées des cultures et des croyances de l'occident. Elles possèdent des traditions ancestrales et uniques, pour la plupart en rapport avec d'anciennes forces et pouvoirs qui ont toujours accompagné l'homme. Méprisant les principes de l'Église chrétienne, ce n'est pas par hasard s'il s'agit des principautés auteur du plus grand nombre de tentatives ratées pour se séparer de l'Empire. Avec la chute d'Elias, elles ont trouvé le moment idéal pour le faire, se proclamant libre de toute attache envers Abel.

Curieusement, bien qu'ils aient beaucoup de choses en commun, le Lannet et le Shivat s'affrontent quasiment depuis leurs origines. Néanmoins, malgré cette haine ancestrale, leur désir mutuel de ne jamais être de nouveau soumis à aucune autre puissance empêche qu'un conflit éclate entre eux, car l'un comme l'autre souhaitent préserver tout le pouvoir de leur armée. De plus, ils sont séparés par une chaîne de montagnes escarpées qui demande des semaines entières pour être traversée, ce qui empêche les mouvements de troupes de l'un à l'autre.

L'histoire du Lannet et du Shivat a la même origine, car les deux puissances descendent de l'un des plus grands et des plus forts empires de l'Ère du Chaos : Kuon Teikoku.

La legende de Varja et de Kuon Teikoku

Kuon Teikoku, ou Empire Éternel, est sans aucun doute la plus ancienne puissance dans laquelle les hommes aient été directement impliqués. Si ses origines continuent d'être narrées comme une longue suite de mythes et légendes, tous ceux-ci ont une racine commune, basée sur la naissance des kamis et sur Amaterasu no Mikoto en personne.

On suppose que, il y a plus de dix mille ans, l'île de Varja était une terre chaotique et sans lois, peuplée de Daimahs, d'humains et d'une foule de créatures qui se battaient sans cesse pour le contrôle et la survie. Les Daimahs étaient les seuls à posséder une civilisation mais, même ainsi, ils n'obtinrent jamais une prédominance durable. C'est alors que, à un moment inconnu de l'histoire, les kamis arrivèrent dans le monde. C'était les mille quatre-vingt-sept esprits de tout ce qui existait, des représentations vivantes de chacune des choses importantes de Varja. Dès l'instant de leur apparition, ils devinrent les seigneurs absolus de l'île quoique, n'ayant pas de but commun, ils agissaient de manière indépendante ou même en s'affrontant.

Mais un kami était différent du reste, une entité possédant un pouvoir si incommensurable que les autres paraissaient petits à côté : Varja, l'esprit incarné de l'île elle-même. Solitaire et pensive, la grande puissance observa tout avec intérêt, voyant que, alors que ses frères et sœurs jouaient tels des enfants, sans s'inquiéter des mortels, une ombre planait sur eux. Il comprit que l'arrivée des kamis avait fragmenté la structure de la réalité dans l'île, provoquant un vide existentiel qui menaçait de tout engloutir. Pressentant l'énorme danger qui approchait, Varja arracha la moitié de son âme, créant avec elle les cinq grandes Magatamas. Après les avoir placées à chacun des coins de son domaine, il réussit à stabiliser le néant et à ramener l'ordre. D'après certaines histoires, les pierres ne furent pas directement créées par lui, mais par les cinq kamis les plus puissants (également appelés kotoamatsukamis), à qui Varja avait ordonné leur construction en leur donnant un fragment de son esprit comme matière première.

Quelle que soit la façon dont cela se passa, l'œuvre fatigua et affaiblit Varja, et il décida de dormir durant plusieurs siècles, protégé par la kami Umetsuki. Pendant ce temps, ses frères cadets continuèrent de se battre, et beaucoup commencèrent à utiliser les mortels comme pions dans leurs batailles. Certains atteignirent leur objectif, créant ainsi les trente-neuf royaumes originels, caractérisés par leur implication permanente dans des guerres et des intrigues.

Lorsque, des siècles plus tard, Varja s'éveilla, il posa de nouveau son regard sur l'île, mais il n'y trouva rien d'intéressant. Se sentant vide à l'intérieur, il essaya les mêmes choses que faisaient ses petits frères, mais aucune ne parvint à le satisfaire. Même avec la moitié de son pouvoir seulement, il restait le plus grand des kamis, et sa nature supérieure l'empêchait de ressentir les mêmes émotions que les autres esprits. Le voyant désolé, Umetsuki, qui était tombée amoureuse de lui tandis qu'elle veillait sur son sommeil, lui dit que la raison de son état se devait au fait qu'il n'avait pas aimé et n'avait rien créé. Pensant qu'elle pourrait avoir raison, tous deux passèrent une nuit de passion, suite à laquelle Umetsuki donna le jour à Yagarema, une grande île qui se détacha de Varja. Pourtant, même ainsi le grand kami n'était pas satisfait. C'est alors que, voyant rire des enfants, il eut une étrange idée ; si les humains étaient capables de ressentir joie et tristesse, ce qu'il devait faire, c'était devenir lui-même l'un d'entre eux. Pour ce faire, il choisit une prêtresse, la plus pure et la plus parfaite des femmes de son domaine, et l'imprégna de toute son essence. Ainsi, Varja disparut, pour renaître neuf mois plus tard comme un être nouveau, à la fois mortel et divin. Cet enfant était différent de son père en tout car, s'il conservait la plupart de ses pouvoirs, sa conscience et sa personnalité étaient, elles, complètement humaines.

À partir de ce moment, il recevrait un nouveau nom.

Amaterasu no Mikoto.

Pendant son adolescence, Amaterasu voyagea à travers tout Varja, voyant comme les mortels adoraient les kamis ou étaient soumis par eux. Après des années d'aventures et d'apprentissage, sa partie humaine fut émue par le destin de l'homme et de ses semblables, jusqu'à ce qu'arrive le moment où il se sentit obligé d'intervenir. On dit que le déclencheur de tout cela fut de voir un kami poursuivre une petite fille humaine, et la fillette croisa son chemin et lui demanda son aide. Ce kami, ne sachant qui était en réalité Amaterasu, lui ordonna de s'écarter, mais celui-ci ignora ses avertissements et entreprit de lui donner une leçon.

Ce moment allait pousser Amaterasu à prendre la tête d'une rébellion, prenant les armes aux côtés de mortels et les menant contre les kamis. Malgré sa jeunesse, le pouvoir et l'ingéniosité du jeune homme étaient bien supérieurs à celui de n'importe lequel de ses frères, et bientôt la plupart des dieux se rangèrent à ses côtés, le reconnaissant respectueusement comme leur seigneur. En un peu plus d'une décennie, Amaterasu no Mikoto réussit à élever un empire comme on n'en avait jamais vu sur Varja, unifiant l'île toute entière et apportant avec lui la stabilité et la prospérité pour tous.

Prenant le titre d'Empereur Éternel, il nomma son domaine tout juste créé « Kuon Teikoku », avec l'intention qu'il se perpétue à jamais. Il divisa Varja en plusieurs provinces, supervisées par les kamis et dirigée spirituellement par un grand prêtre daimah (d'ailleurs, le mot actuel daimyo vient de cette époque). Il introduisit également les concepts d'honneur, de droiture et de bienveillance qui allaient toujours caractériser son empire, créant la caste des samouraïs en tant que guerriers gardiens de l'île. Pendant des siècles, le pouvoir de Kuon Teikoku fut inégalable, se défendant de tout danger qui pourrait ne serait-ce que menacer Varja.

L'arrivee de Yagarema

Près de mille ans plus tard, un mystérieux guerrier se présenta à la cour éternelle, aussi adroit que beau et qui, après avoir défait avec facilité tous les gardes impériaux demanda audience à Amaterasu. L'empereur fut si surpris de l'habileté de l'énigmatique combattant, quelqu'un capable de vaincre les kamis d'une simple estocade, et si épris de sa beauté enivrante (car personne ne put jamais assurer qu'il s'agissait d'un homme ou de la plus belle des femmes), qu'il accepta immédiatement de le recevoir. Une fois devant lui, ce mystérieux samouraï se présenta sous le nom de Yagarema no Mikoto, son fils et son frère, né des siècles auparavant de l'union de Varja et d'Umetsuki. Amaterasu fut extasié de recevoir une telle nouvelle et l'accueillit avec les honneurs qui lui étaient dus, lui donnant un poste supérieur dans la cour, à ses côtés. Yagarema ne tarda pas à montrer qu'il possédait un talent et un pouvoir uniquement éclipsés par ceux de son frère, et il devint un personnage important à la cour éternelle, exerçant des fonctions tant d'ambassadeur que de général.

Cependant, le cœur de Yagarema commença à ressentir une grande jalousie du fait qu'il se trouvait toujours sous l'ombre d'Amaterasu, et cette obscurité le rongea jusqu'à devenir une obsession. À l'insu de son frère, il commença à pousser les kamis les uns contre les autres, provoquant secrètement des guerres, des conflits et des morts. Finalement, il ourdit un complot, mais l'empereur découvrit à temps sa trahison et, très peiné, ordonna en punition qu'il soit banni sur son île pendant mille ans. Plein de rage, au lieu d'accepter son exil, Yagarema défia Amaterasu au combat, et pour la première fois de son existence il connu l'amertume de la défaite. Dévoré par la haine, il se retira dans ses domaines, où il plongea peu à peu dans les ténèbres.

Kuon Teikoku poursuivit son histoire, inaltérable, jusqu'à ce que, trois siècles plus tard, Yagarema no Mikoto revienne sur Varja à la tête d'une immense armée qui ne répondait que devant lui. Bien qu'il ait su que ses forces étaient insuffisantes pour en finir avec l'Empire Éternel, l'insidieuse divinité avait un objectif bien différent. Étant donné que son père et lui partageaient la même essence, il pensait que s'il s'emparait des Magatamas, il pourrait acquérir le pouvoir que Varja avait jadis insufflé aux pierres d'âme, faisant de lui un être supérieur à Amaterasu en personne. Dans sa convoitise, bien peu lui importait le destin de l'île ou les conséquences de ses

actes. Cependant, aucun kami n'était capable d'approcher l'emplacement des Magatamas tant que celles-ci se trouveraient dans leur temple, et il ne faisait pas exception. Yagarema no Mikoto avait donc besoin d'une armée mortelle pour les prendre. C'est ainsi que commença la Guerre d'Urayamashii, ou guerre de la jalousie, qui mit en danger non seulement Kuon Teikoku, mais aussi l'existence même de Varja. Le kami eut à portée de main le pouvoir de deux des pierres, mais la courageuse intervention des familles gardienne réussit, au prix de milliers de vies, à donner le temps nécessaire aux armées de l'Empereur Éternel pour arriver jusque là et exterminer les troupes de Yagarema no Mikoto. À partir de ce moment, les attaques en provenance de l'île de Yagarema se répétèrent de façon cyclique au fil des siècles, mais les armées du dieu trompeur furent toujours défaites. Parfois, Amaterasu organisait un assaut contre son frère, mais vu que l'île se trouvait au-delà de l'influence des Magatamas, il ne put jamais y établir une force permanente. Avec le temps, les habitants de Kuon Teikoku nommèrent ces attaques l'Éternelle Guerre de l'Ombre, et ils apprirent à vivre avec.

La fin de l'éternité

On dit que tout à une fin, même l'éternité. Après pas loin de cinq mille ans de prospérité et la création d'une des civilisations les plus stables de l'histoire de Gaïa, Kuon Teikoku était pour la première fois sur le point de se précipiter à nouveau dans le chaos. Ce que Yagarema n'avait pas réussi en des milliers d'années, une seule femme mortelle allait le faire.

Tout commença avec le grand shogun Hideyuki, descendant de l'un des grands kotoamatsukamis. Hideyuki était un ami intime de l'empereur, et possédait tellement de courage et d'habileté au combat que même les plus puissants kamis le craignaient. À deux reprises, il avait conduit les armées de l'Empire Éternel à la victoire dans la Guerre de l'Ombre, et il avança même jusqu'à l'île de Yagarema, faisant reculer la divinité insidieuse. Son nom était prononcé avec admiration comme celui du plus grand héros de Kuon Teikoku, et le peuple lui donna même le surnom de dieu de la guerre.

Un jour, lors d'une partie de chasse dans la forêt, une des flèches d'Hideyuki se perdit dans les fourrés. En la cherchant, il découvrit, horrifié, qu'il avait gravement blessé une jeune femme, la plus belle de celles qu'il ait jamais connues. Tombant amoureux au premier regard, il ordonna aux esprits du vent de la porter sans perdre un instant à la cour, afin que l'on s'y occupe d'elle avec diligence.

La fille, dont le nom était Nadeshiko, s'avéra être la troisième princesse d'une petite province, qui fut fort surprise de se réveiller dans le palais et de se voir ainsi soignée. Hideyuki ne tarda pas à se présenter devant elle et, honteux de son erreur, il fut incapable de lui avouer ses sentiments. En revanche, il lui demanda de rester quelques temps au palais, en paiement des dommages qu'il lui avait causé. Un après-midi, alors qu'elle se promenait, émerveillée, dans les longs couloirs, Nadeshiko rencontra Amaterasu, qui par hasard marchait seul et de mauvaise humeur, sans porter ses vêtements impériaux. Ignorant de qui il s'agissait, la jeune fille discuta de choses et d'autres avec l'empereur pendant des heures. Fasciné par sa personnalité et sa beauté, Amaterasu commença à la voir en secret sans lui révéler sa véritable identité, et une émotion telle qu'il n'en avait jamais connue auparavant saisit son cœur. Au fil de l'histoire, il avait eu des centaines de concubines et de compagnes, mais pour la première fois l'immortel Amaterasu no Mikoto, l'esprit de Varja, était réellement tombé amoureux. De la même manière, Nadeshiko s'éprit de son mystérieux accompagnateur, et lorsque celui-ci lui demanda d'être son épouse, la jeune fille accepta sans hésiter.

Personne ne fut plus surpris qu'elle-même lorsqu'Amaterasu annonça publiquement le mariage, révélant ainsi sa véritable identité.

Personne, sauf Hideyuki.

Le shogun fut profondément marqué par la nouvelle, bien que sa fidélité envers l'empereur l'empêcha de dire ou de faire quoi que ce soit. En silence, il assista à la cérémonie, la plus grandiose que l'on n'ait jamais vu jusqu'alors, suite à laquelle Nadeshiko adopta le nom de Mikoto et devint l'Impératrice Éternelle. Mais Hideyuki, dont les sentiments envers elle restaient aussi forts, se sentait mal à l'aise en sa présence et commença à partir plus souvent sur le champ de bataille. Tandis que son caractère s'assombrissait de plus en plus, il finit par n'être heureux que lorsqu'il se battait, en arrivant à aimer le combat et la mort comme une libération. Finalement, lorsqu'il ne put résister plus longtemps à son désir envers Nadeshiko, il tenta de persuader l'empereur de lancer une attaque contre le Vieux Continent, car ses informateurs l'avaient assuré qu'il se préparait à s'allier avec Yagarema. Face au refus d'Amaterasu, le shogun organisa un attentat fictif contre Nadeshiko, qui à ce moment-là attendait son premier enfant. Cet acte fit éclater de rage l'empereur, qui ordonna d'écraser tous ceux qui avaient osé menacer son épouse.

Pour la première fois au long de son existence, la colère aveugla le raisonnement d'Amaterasu, qui laissa la planification de l'offensive entre les mains d'Hideyuki. Intelligemment, le shogun envoya toutes les divisions et les kamis fidèles à l'empereur au front, gardant sur Varja celles qui ne répondaient que devant lui. Lorsqu'il fut trop tard pour qu'Amaterasu puisse faire quoi que ce soit, Hideyuki déclencha sa rébellion, attaquant avec une précision mortelle toutes les enclaves vitales de Kuon Teikoku. Voyant son empire en danger et craignant que le conflit n'atteigne la cour et mette sa bien-aimée en danger, le seigneur de Varja partit à la rencontre des armées rebelles, accompagné seulement de sa garde personnelle.

Quelques centaines de guerriers contre plus de cent mille hommes commandés par des dieux.

Cependant, même cela Hideyuki l'avait prévu, et il profita de la brève absence de l'empereur pour pénétrer à la cour et arriver jusqu'à Nadeshiko, la nuit même où la jeune femme était en train d'accoucher. Même le puissant kami Ohoyamatsumi, qu'Amaterasu avait laissé en tant que gardien de son épouse, ne put défaire le sombre shogun. Au milieu du chaos et de la tourmente, Nadeshiko donna le jour à un couple de jumeaux, suppliant les esprits du vent de les emmener au loin, à l'abri d'Hideyuki. Amaterasu comprit trop tard son erreur et, bien qu'il volât rapidement vers la cour, il ne put arriver à temps pour éviter la tragédie. Lorsque le dieu furieux descendit dans la cour centrale du Palais Éternel, son ancien ami l'attendait là, tandis que deux des kamis rebelles retenaient la pauvre Nadeshiko, menacée par la lame de l'épée divine Tenshin no Ryu. Hideyuki défia l'empereur au combat, mais en l'avertissant que s'il osait lever son épée sur lui, le sang qui coulerait serait celui de son épouse.

L'Empereur Éternel reçut douze estocades mortelles avant de mettre pour la première fois un genou à terre, et après chacune d'elles, l'île de Varja se brisait un peu plus.

Craignant que celui qu'elle aimait meure par sa faute, dans un acte ultime de désespoir, Nadeshiko s'empala sur l'épée divine, adressant à son époux un doux sourire d'adieux. La légende raconte qu'en cet instant de pure rage, douleur et peine, le cri déchirant d'Amaterasu no Mikoto ouvrit les crevasses de Len Peng. Sous le ciel d'orage illuminé par les éclairs, les deux maîtres spadassins croisèrent le fer pour la dernière fois, détruisant la cour toute entière dans leur combat. Tous ceux qui se trouvaient auprès, hommes ou dieux, furent balayés par les coups de vents que leurs coups déchaînaient. Cependant, même blessé et au bord de la mort, le pouvoir et l'habileté d'Amaterasu étaient sans égal. Finalement, sa maîtrise s'imposa à celle d'Hideyuki, et son ancien ami tomba sous son épée avec un sourire victorieux. Les dernières paroles du shogun firent date dans les légendes :

« À présent j'irai où elle est, le seul endroit où tu ne pourras jamais aller. »

La naissance de Lannet et Shivat

Après ces évènements, Amaterasu ne fut plus jamais le même. Désolé, ses domaines en ruine, il ordonna que l'on recherche ses enfants tandis qu'il essayait de rebâtir Kuon Teikoku. Lorsqu'il retrouva les petits, un garçon et une fille, il leur donna le nom de Lannet et de Shivat, ce qui dans l'ancienne langue des kamis signifiait Soleil et Lune.

Bien qu'il les élevât tous deux avec tendresse et discipline, même son amour pour ses enfants n'arrivait pas à combler le vide que la perte de Nadeshiko avait laissé en lui. Ses apparitions en public se firent de plus en plus rares, et il s'absentait durant de longues périodes, parfois des mois entiers. Il laissa presque tout le gouvernement entre les mains des kamis qui lui étaient resté fidèles et il se consacrait à observer les étoiles ou passait du temps avec les jumeaux. Finalement, lorsque Lannet et Shivat étaient déjà des adolescents, Amaterasu no Mikoto disparut mystérieusement sans laisser de traces et, malgré toutes les recherches, personne ne fut capable de découvrir où il était parti.

Pendant les deux premières années, les daimyos pensèrent que ce n'était qu'un long pèlerinage et ne s'inquiétèrent pas trop, mais arrivée la troisième, ils commencèrent à croire qu'il était nécessaire d'aborder un sujet ignoré jusqu'alors : la succession de l'Empereur Éternel. Après de longues discussions et bien des problèmes, ils parvinrent à la conclusion que Varja devait être séparée en deux grands royaumes, tous deux dirigés par les enfants d'Amaterasu. Ainsi naquirent les empires du Lannet et du Shivat, qui allaient orienter l'histoire de Varja durant les millénaires suivants.

Le destin de l'Empereur Éternel reste un sujet de légende. Certains disent qu'il était déjà mort dès l'instant où son épouse mourut, et que le temps où il resta dans le monde ne servit qu'à s'assurer que ses enfants allaient bien. D'autres sont d'avis qu'il partit à la recherche de Nadeshiko à travers tous les plans d'existence, et qu'il y est encore aujourd'hui. Néanmoins, l'histoire la plus répandue dit qu'il est plongé dans un profond sommeil quelque part sur Varja, attendant que l'âme de sa femme renaisse au monde.

Varja et les pouvoirs surnaturels

Les pouvoirs surnaturels ne fonctionnent pas normalement sur Varja. Depuis l'arrivée des kamis et la création des Magatamas, la structure des forces mystiques et du monde surnaturel a connu de profondes altérations dans l'île. Par conséquent, aussi bien le Lannet que le Shivat appliquent diverses règles spéciales lors de la réalisation de magie et d'invocations, exposées dans les sections correspondantes.

Les kamis

Les kamis naquirent lorsque les reflets de la Veille de Varja fusionnèrent avec leurs concepts ou esprits du flux des âmes respectifs, faisant que toutes les choses importantes de l'île sans exception prennent conscience et se mettent à exister. Pour cette raison, ils sont à la fois ce qui forme leur substance (une rivière, une montagne, une forêt...) et une forme spirituelle, une manifestation de leur essence à travers laquelle ils interviennent dans le monde. On suppose qu'au début leur nombre était presque infini, mais la grande majorité des esprits mineurs furent absorbés ou englobés par d'autres kamis, s'arrêtant à mille quatre-vingt-sept.

Ce qui les fit naître reste l'objet de bien des spéculations.

Le pouvoir d'un kami ne dépend pas de ses adorateurs ou de ses temples, mais de la présence ou de l'importance de ce qui l'a créé. Plus la chose qu'il représente est significative, grande et monumentale, plus vaste sera leur capacité. Pour cette raison, les kamis les plus puissants personnifient généralement des choses immenses, en particulier des montagnes ou des fleuves. En fonction de leur niveau spirituel, ils se divisent en quatre groupes ; certains ont un pouvoir si élevé que l'on ne peut que les considérer comme des dieux. Sept d'entre eux se distinguent en tant que grandes forces existentielles, que l'on nomme kotoamatsukamis, ou seigneurs des cieux.

Même s'il est virtuellement impensable d'en finir complètement avec la forme spirituelle d'un kami, il est possible de les affaiblir, ou même de les tuer, en abîmant ou en détruisant ce qui est leur concept. Ainsi, le kami d'une rivière perd de sa force en période de sécheresse, et celui d'une forêt peut même mourir si celle-ci est entièrement coupée.

L'activation de la machine de Rah obligea les kamis à se retirer dans le Ten-gati, un des plans du Samsara où ils vivent à présent tranquillement. Leur intervention dans le monde a presque entièrement disparu, car ils ne peuvent se manifester que durant de courtes périodes près de leurs représentations matérielles, et seulement si leur nom est prononcé là.



Illustration Wen Yu Li

Un kami de la guerre

Le Samsara ou les fragments de la Veille

Lors de la naissance des kamis, l'existence de la Veille sur Varja se trouva gravement fragmentée, perdant toute forme et contenu. Vide et sans rien qui lui donne un sens, le reflet du monde menaça d'engloutir l'île toute entière, jusqu'à ce que la création des Magatamas ait réussi à morceler ce néant et à le stabiliser, créant ce que les occultistes et les prêtres appelèrent les couches du Samsara ou niveau de l'existence.

La structure actuelle de la Veille en orient se maintient uniquement grâce aux Magatamas, qui ont réussi à en finir avec le chaos régnant et à le limiter à seulement cinq niveaux ou fragments. Lorsqu'une personne meurt, son esprit est réclamé par le flux des âmes, mais très souvent son existence passée crée une ombre dans l'une des couches du Samsara, créant un reflet déformé de ce qu'il fut de son vivant. Comme d'autres spectres de la Veille, ce ne sont pas des âmes en tant que telles, mais de fortes émotions qui adoptent une forme et une vague conscience du fait de la distorsion de Varja.

人道

Manusya-gati *(la réalité humaine)*

Manusya est le nom que les prêtres donnent au monde réel, l'existence connue comme Gaïa. C'est le monde le plus important, primordial, à partir duquel sont créés tous les reflets du Samsara. Pour les habitants de Varja, l'île toute entière est le Manusya-gati.

阿修羅道

Ashura-gati *(la réalité de la guerre)*

Ashura est la réalité de la guerre éternelle, le monde dans lequel se retrouvent les reflets de tous les êtres violents ayant vécu consumés par la rage et le désir de combattre. Terre de feu et de sang, elle est couverte de cadavres, d'épées et de flèches brisées. Toutes les entités qui habitent là ne souhaitent que lutter et se battre contre des ennemis de plus en plus forts, désirant ardemment tester leurs pouvoirs dans le monde réel. Pour beaucoup de prêtres, c'est un autre visage de l'Enfer.

C'est là que se trouvent les kamis qui ont été dévorés par l'envie de se battre, appelés Ashuras, qui sont considérés ici comme l'équivalent des dieux.

畜生道

Tiryagyoni-gati (la réalité des animaux et des bêtes)

C'est le monde des animaux, dans lequel arrivent les reflets des bêtes les plus puissantes. C'est un terrain de chasse infini, une prairie éternelle et sombre où prédateurs et proies suivent le cercle de la persécution perpétuelle. Pour les samouraïs, c'est le plan d'existence où sont confinés les esclaves et les serviteurs, ceux qui ont passé leur vie dans la servitude éternelle. Parfois, les plus grands prédateurs réussissent à revenir pendant un temps dans le monde réel, devenant des monstres de légende.

餓鬼道

Preta-gati *(la réalité des esprits affamés)*

Preta est le monde des esprits affamés, la réalité des êtres qui ont été consumés par l'envie, la jalousie et les désirs incontrôlables. Il s'agit d'une existence grise, faite de cendres et de brouillard, où toutes les choses ont été englouties par le néant. Ses habitants sont des spectres déformés par leur convoitise, des créatures entraînées par une faim insatiable qui les pousse à consommer tout ce qui existe pour se rassasier. Il est considéré comme un enfer, parfois bien plus terrible et effrayant que Naraku lui-même.

地獄道

Naraku-gati *(l'enfer)*

Connu comme l'Enfer ou le Purgatoire, c'est le plus bas et le pire de tous les fragments de la Veille, l'endroit où finissent les reflets des personnes qui se sont laissées entraîner par le mal. Naraku est un sombre monde de peur, de douleur, et de souffrance éternelle, une image claire des créatures qui le constituent. Deux sortes d'êtres s'y manifestent : les pécheurs qui croient mériter leur châtiment, et apparaissent par conséquent comme les victimes de tortures, et ceux dont la méchanceté était si débordante de leur vivant qu'ils renaissent en tant que démons obscurs.

Là, la reine suprême est Tsukiyomi, la Déesse de la Lune Noire, une des Dames des Cauchemars les plus puissantes de la Veille, seulement comparable au Prince des Corbeaux. Certains pensent que c'est une kami sombre et ténébreuse, pervertie par les émotions de son royaume, tandis que d'autres pensent qu'elle est l'union de centaines de noirs reflets qui ont gagné une conscience.

天道

Ten-gati *(Le royaume des cieux)*

Ten-gati est le monde des dieux, le fragment de la Veille que les kamis utilisaient pour s'éloigner temporairement du monde terrestre. Après l'activation de la machine de Rah, la plupart d'entre eux se virent forcés de se réfugier ici afin de survivre, y formant leur propre communauté. C'est le seul endroit de la Veille de Varja qui ne soit pas affecté par les changements du monde réel, car le pouvoir existentiel de ses habitants est suffisamment élevé pour le préserver dans un état stable, fermé aux visiteurs indésirables.

Ten-gati a pris la forme d'une luxueuse cité des merveilles, où les kamis vivent détendus, servis par de puissants esprits. Il n'est possible d'accéder à la ville qu'aux entités surnaturelles possédant une Gnose très élevée, et seulement si les kamis leur concèdent un permis pour cela.

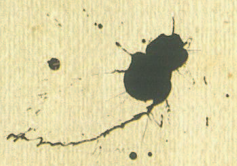
Parfois, si pour une raison quelconque une brèche se forme vers cette réalité, ce sont les kamis eux-mêmes qui la scellent généralement, mais pas sans envoyer auparavant quelques-uns de leurs serviteurs pour réprimander (voire punir) la négligence ou l'affront.

Ceux qui voient au-delà

la fragmentation du Samsara sur Varja a fait que les esprits et les spectres de la Veille soient très courants. Cependant, la plupart de ces créatures sont perdues, errant au milieu des brumes du Manusya, incapables de voir les êtres humains qui marchent à leurs côtés. Souvent, les uns et les autres peuvent se sentir mutuellement, mais aucun n'est capable d'affecter l'autre. Malheureusement, cela entraîne une terrifiante conséquence supplémentaire pour ceux qui voient des esprits.

Les gens ayant la capacité de voir le surnaturel sont appelés saniwas et souffrent d'une terrible malédiction. De même qu'ils voient les fantômes, ceux-ci peuvent les voir. Ils vivent donc entourés de spectres, proies et victimes de forces qui restent invisibles au reste des individus.

On dit que les saniwas ont la capacité d'invoquer les kamis, s'ils prononcent leur nom tout en contemplant leur forme matérielle.



LANNET

Capitale : Tsukikage.
Population : 3 800 000 env.
Ethnies principales : ryuan (99%).
Type de gouvernement : autocratie théocratique.
Langues : yamato.
Religion : shukyokami.
Niveau technologique : 4.
Dénomination : Lannetiens.
Drapeau : blanc avec les cinq Magatamas au centre et le soleil comme fond.
Noms masculins : Akahito, Ashihei, Danjuro, Goro, Hajime, Heiji, Hidetora, Ichiro, Kazuhiro, Ken, Kumanosuke, Minoru, Ryoma, Senzo, Sosuke, Takeru, Yuichi.
Noms féminins : Ayame, Eriko, Hanae, Hisako, Inoue, Kazumi, Madoka, Mizuki, Narumi, Rei, Sayuri, Tamaki, Tsukiyama, Yayoi, Yoriko, Yukiko, Yuya.
Noms de famille : Adachi, Asanuma, Chikanatsu, Goto, Harada, Ichigawa, Inukai, Kanada, Kawamura, Komine, Kunikida, Moriguchi, Nagasawa, Nakamoto, Onoe, Takenouchi, Yoemon.

La réalité et les légendes s'entremêlent dans l'ancestral Empire du Lannet, l'un des plus vieux pays de Gaïa. Terre fière et toujours forte, sa culture, sa détermination et son isolement ont projeté une aura de romantisme sur les territoires occidentaux.

Malgré son pouvoir, le Lannet n'occupe qu'une petite partie de l'île de Varja, une région pleine de montagnes, de vallées et de forêts. C'est une verte contrée où les fortes pluies alternent avec les longues périodes ensoleillées. Le pays est densément peuplé et, même avec son petit territoire, il compte plus d'habitants que bien des principautés de l'Empire. Il possède deux énormes villes, beaucoup d'autres de moindre taille et d'innombrables bourgs disséminés (la plupart perdus) dans les vallées et les montagnes.

L'économie du Lannet est basée sur l'agriculture et la pêche même si, grâce aux contacts de certaines familles, il entretient également un commerce prospère avec l'occident, où ses extravagants produits artisanaux sont très bien cotés. La loi lannetienne n'a jamais respecté les principes impériaux, suivant à tout moment les traditions ancestrales héritées du Kuon Teikoku. Il y a donc deux systèmes complètement différents, un pour les classes aisées et un autre, très dur, pour la paysannerie.

Le système gouvernemental du Lannet sépare énormément les classes, et tout est structuré autour d'un rigide système d'états. L'empereur, héritier de l'ancestrale famille Mikoto, occupe le sommet du pouvoir, réunissant en sa personne un pouvoir absolu. Non seulement ses décisions sont irréfutables, mais en plus le simple fait de les contredire représente un déshonneur et une insulte envers le Lannet. Au niveau suivant se trouvent les cinq grandes familles, chargées de veiller à la sécurité du pays et de ses habitants. Chacune d'entre elles contrôle et surveille une multitude de daimyos mineurs, l'équivalent des seigneurs féodaux, qui dominent les différentes régions du pays. Leurs armées sont extrêmement puissantes, car elles sont constituées par des milliers de guerriers samouraïs qui servent leurs maîtres avec dévotion. Élevés dans et pour le combat, chacun d'entre eux est un guerrier exceptionnellement entraîné dans les arts de la guerre.

Après avoir été les auteurs de trois soulèvements armés dans le but de devenir indépendants d'Abel, un joug que ses habitants considéraient comme le pire des affronts, le Lannet a obtenu la souveraineté désirée après la fragmentation de l'Empire. Le pays n'a aucun allié et ne souhaite pas en avoir. Actuellement, séparé de tous, il profite d'une période de paix, car le Shivat n'a lancé aucune offensive contre ses frontières. Néanmoins, toutes les grandes familles savent qu'il est inévitable que l'empereur doré donne tôt ou tard l'ordre d'attaquer, une fois qu'il se sera assuré qu'Abel ne représente pas une vraie menace pour son autonomie. Mais ce n'est pas le seul problème dont souffre le pays. L'antagonisme ayant surgi durant ces dernières années entre l'empereur et le shogun, seigneur suprême des armées, est notoire, de même que celui existant entre les cinq grandes familles.

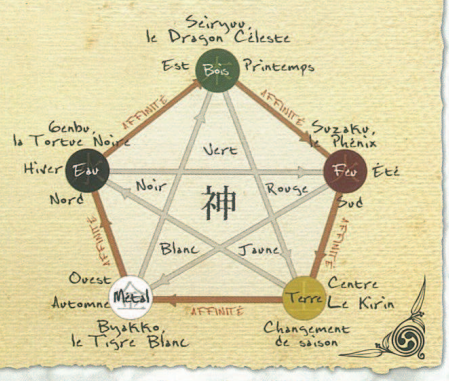
Le Lannet n'a pas tardé à déclarer valable son ancien comput, ce qui nous situe en l'an 6985 du calendrier éternel.

Les Magatamas

Depuis des temps immémoriaux, les cinq Magatamas ou pierres de l'âme ont été considérées comme le plus grand trésor du Lannet. Les légendes assurent que leur simple présence apporte la paix et la stabilité sur ces terres, car sans elles tout aboutirait à une grande catastrophe et rien ne pourrait empêcher la destruction de Varja.

Chacune des pierres est en harmonie avec un des éléments primaires du Samsara : feu, terre, eau, bois et métal. Pour que leur pouvoir agisse, il est nécessaire qu'elles soient situées en différents points de l'île, formant une étoile à cinq pointes. Elles doivent en plus être placées dans des temples spéciaux, connus sous le nom de sanctuaires de Wuxing, qui doivent avoir une affinité avec l'élément qu'ils représentent.

Jadis, leur possession était partagée avec le Shivat qui en gardait deux mais, il y a un peu plus de mille ans, l'empereur du Lannet pris le contrôle de tous les Magatamas et les plaça toutes les cinq sur ses terres, réduisant ainsi la zone de protection offerte. Ce vol représenta le principal motif d'affrontement entre les deux pays, dont l'antagonisme est toujours intact aujourd'hui. Chacune des grandes familles du Lannet a reçu comme devoir sacré de protéger une des Magatamas. S'ils venaient à échouer dans leur mission, ils seraient dépouillés de tout leur pouvoir et considérés comme des traîtres envers le trône. Au fil des ans, ils ont dû les défendre avec leur sueur et leur sang contre les armées du Shivat et les attaques provenant de l'île de Yagarema. Bien entendu, à chaque fois que cela s'est avéré nécessaire, elles ont reçu le soutien des armées impériales.



Culture et société

Le Lannet a une culture fermée, avec de vieilles traditions et formalismes qui se sont maintenus, immuables, pendant plusieurs milliers d'années. Le peuple lannetien est divisé en deux états distincts : les serfs et la classe aisée. Cette dernière est à son tour séparée en deux : les samouraïs, ou caste des guerriers, et les familles nobles, seigneurs des samouraïs. Seuls les membres de la classe haute ont le droit de porter une arme, considérée comme un symbole de leur statut supérieur. Les paysans, qui vivent dans la soumission aux désirs de leurs seigneurs, ne peuvent utiliser que des arcs, des bâtons et des couteaux pour chasser ou se défendre ; le simple fait de toucher une arme qui leur est interdite est considéré comme un délit. Chaque état est inaltérable, et l'ascension est impossible si ce n'est par désir exprès de l'empereur.

Le sens de l'honneur lannetien est parfois confus pour les occidentaux, de même que nombre de leurs coutumes. Ils possèdent un code éthique strict, particulièrement inflexible pour les samouraïs, dont on exige courage, droiture et loyauté envers leur seigneur. Lorsque quelqu'un se comporte de manière déshonorante ou ne respecte pas les règles établies, il est mis

à l'écart de la société et traité par les siens comme un paria. Suivant leurs propres doctrines religieuses, ils rejettent ouvertement le christianisme, ce qui a provoqué plus d'un affrontement avec l'Église.

L'existence des paysans et des pêcheurs est simple et monotone, car ils se consacrent seulement à cultiver la terre ou à pêcher, génération après génération, sans que rien ne leur importe à part vivre des vies calmes et heureuses avec leurs familles. Celle d'un samouraï au contraire est bien plus compliquée, car il doit toujours se comporter en accord avec sa position, ce qui implique généralement des duels, des rivalités entre familles et l'accomplissement des désirs de son seigneur. En troisième lieu vient la vie de palais, où il existe des milliers d'intrigues de cour et où les influences des différentes familles et les rapports de pouvoir sont bien plus mordants que le fil de n'importe quelle épée.

Il y a cent ans à peine, les premiers commerçants importants ont commencé à apparaître dans les villes, sans rapport direct avec les familles nobles. Bien qu'il soit encore trop tôt pour les appeler bourgeois, il est vrai qu'ils occupent une position plutôt bien plus favorable et libre que celle d'autres serviteurs.

Presque tous les mariages entre samouraïs ou nobles sont arrangés par leurs familles, indépendamment des sentiments du couple. De plus, il est sévèrement interdit de se marier entre membres de différents statuts sociaux. En aucun cas un samouraï ne pourrait épouser une paysanne, mais rien ne l'empêche de se choisir autant de concubines qu'il le désire (ou qu'il peut se permettre).

Bien que la grande famille Takashi soit très connue pour son commerce avec l'occident (surtout avec le Phaïon Eien Seimon), les gens du Lannet sont très racistes envers les occidentaux, ne leur permettant de résider que dans les villes portuaires, et ce du moment qu'ils possèdent un permis exprès.

Une attention particulière doit être apportée à la garde de l'ordre impérial, les Teikoku Ryu, une division de samouraïs au service direct de la famille Mikoto qui remplit les fonctions de gardiens de l'ordre dans les villes. D'une certaine manière, ils agissent comme un corps de garde qui s'assure que les samouraïs des différents daimyos ne désobéissent pas impunément aux lois de l'empereur.



Illustration Wen Yu Li

Lannetiens de l'ethnie ryuan

Affronter le surnaturel

Les traditions du Lannet font que la mentalité de ses habitants est extrêmement ouverte aux forces surnaturelles. Les gens croient sincèrement qu'ils vivent au milieu d'esprits, de dieux et de pouvoirs surnaturels.

Naturellement, vu les terribles monstruosités qui peuplent les plans Samsara, les Lannetiens éprouvent de la terreur envers les créatures non humaines, et même les plus vaillants samouraïs craignent ce que la lame de leur épée ne peut trancher. Pour eux, il ne faut pas déranger les esprits des morts et ne pas avoir non plus de rapports avec les onis ou les kamis, car ce qui appartient à l'au-delà doit rester à sa place. Les seules créatures encore considérées comme bénignes sont les Daimahs, qui durant des siècles furent membres de plein droit de l'Empire du Lannet, étant même à la tête de quelques-unes des familles les plus importantes. Malheureusement, il y a longtemps que tous ont disparu, car afin d'éviter d'être massacrés par l'Inquisition les rares qui restaient en vie furent obligés de s'échapper, se dispersant partout ou bien se camouflant dans des sociétés telles que Samael. En ce moment, ceux qui restent au Lannet se cachent des hommes au moyen d'artifices et de facultés surnaturelles.

Les sorciers sont appelés soheis ou shugenjas, et on les considère comme des individus dotés d'incroyables pouvoirs. D'habitude, les gens les craignent et les respectent, car leurs capacités sont interprétées comme des dons divins. Les convocateurs en revanche sont vus comme quelque chose de négatif, car ils jouent avec des forces qui ne doivent pas être dérangées. Les prêtresses du miroir représentent la seule exception, et seulement lorsqu'elles visitent la Porte de l'Enfer qui se trouve dans les temples du Crépuscule (voir Shukyokami dans le chapitre Croyances et Religions).

Aussi bien l'empereur que les grandes maisons connaissent l'existence de la magie, et tentent d'en tirer parti. Cependant, connaissant les dangers que cela suppose, ils ont explicitement interdit son utilisation sauf par ceux qui obtiennent une reconnaissance et un permis officiel. Ces individus sont les onmyojis ou sorciers impériaux, qui se présenteront à chaque fois que l'empereur, ou la famille dont ils dépendent, les appelle à son service. Cela faisait des années qu'ils agissaient en secret, évitant que l'Inquisition ou l'Empire puisse agir contre eux, mais maintenant leur présence est devenue complètement officielle.

Les pouvoirs surnaturels au Lannet

Depuis l'apparition des kamis, les forces surnaturelles ont toujours agi de manière très chaotique au Lannet à cause de la fragmentation de la Veille. Seule l'existence des Magatamas réussit à bloquer ce processus destructeur, bien que même ainsi la stabilité ne soit pas complète. Même si l'utilisation de la magie n'a pas de conséquences négatives au Lannet de façon directe (tout le contraire du Shivat), les pouvoirs de convocation agissent de façon très différente. Quoiqu'il soit extrêmement facile d'appeler des êtres et des esprits dans le monde, traiter avec eux ou les contrôler sont des tâches extrêmement complexes, quel que soit leur niveau de pouvoir. On applique par conséquent les règles spéciales suivantes.

Tant qu'il se trouve au Lannet ou à proximité, tout personnage applique un bonus spécial de +40 à tous ses jets de Convoquer (tant pour les créatures que pour les Invocations), bien qu'il doive se limiter à appeler des êtres qui peuvent exister dans le Samsara ou les plans d'existence de la Veille (sauf dans le cas des Arcanes). Il subit au contraire un malus de -40 à tous ses tests de Lier, Dominer ou Révoquer tout type de créature. Ce malus ne s'applique pas à Révoquer dans le cas où il se trouve dans une zone de papillons noirs, car cela signifie qu'il existe une porte ou une ouverture existentielle proche.

Les cinq grandes familles

Bien qu'il y ait trente-deux familles nobles au Lannet, seules cinq d'entre elles sont considérées comme des grandes maisons, celles qui jouissent directement des faveurs de l'Empereur et qui surveillent les autres. Comme représentation de la confiance déposée en elles, on leur a confié la tâche de protéger les Magatamas. Chacune des grandes familles entretient une grande rivalité avec les autres, essayant à tout moment d'obtenir la plus grande grâce de la cour impériale.

La famille Takashi

La famille Takashi est l'une des plus importantes et des plus influentes des cinq grandes maisons du Lannet. Autrefois tombée en disgrâce pour avoir échoué à contrôler le Phaïon Eien Seimon, elle obtint de nouveau les faveurs de l'empereur grâce aux énormes sources de revenus que ses opérations commerciales avec l'occident représentaient pour le Lannet. La famille Takashi est non seulement connue pour ses grandes richesses et son instinct subtil pour les affaires, mais aussi car ils sont les plus permissifs en ce qui concerne la présence d'occidentaux sur leur territoire. Ils dirigent une armée considérable et contrôlent la plus grosse flotte du pays. Ils sont en mauvais termes avec les familles Oda et Kurokami, envers lesquelles l'inimitié est patente.

La famille Takashi est chargée de protéger la Magatama de l'eau, et leur zone d'influence est le nord-ouest du Lannet. Son dirigeant actuel est Eisaku Takashi.

La famille Kurokami

La famille Kurokami est très probablement la plus puissante des cinq grandes maisons qui servent l'empereur. Bien qu'ils aient perdu un peu d'importance durant ces derniers siècles, vu qu'ils n'ont du faire face à aucune attaque depuis très longtemps, ils ont toujours la primauté en tant que plus grands gardiens de l'Empire.

La famille Kurokami doit supporter la honte d'être héritière du shogun Hideyuki, qui trahit l'empereur Amaterasu il y a des milliers d'années, provoquant la chute de Kuon Teikoku. Aujourd'hui encore, ce fait pèse terriblement sur leur nom, raison pour laquelle tous ses membres mettent leur vie en jeu pour tenter d'effacer ce déshonneur. Pendant des siècles, ses guerriers ont été les défenseurs du Lannet dans l'Eternelle Guerre de l'Ombre, vainquant encore et encore les armées de Yagarema. Les samouraïs Kurokami utilisent généralement des masques de démons lorsqu'ils partent au combat, pour montrer qu'ils abandonnent leur humanité lorsqu'il faut se battre. Certains d'entre eux sont connus pour leur maîtrise d'étranges techniques de combat, et ils sont capables de prouesses inhumaines.

Les Kurokami sont chargés de protéger la Magatama du feu, et leur zone d'influence est le nord-est du Lannet. Leur dirigeant actuel est Yuu Kurokami.

La famille Karasuma

Il y a tant de légendes et d'histoires autour de cette famille que rares sont ceux capables de séparer le mythe de la réalité. Les Karasuma sont la seule grande maison qui ait gardé sa position depuis avant la chute même de Kuon Teikoku. La famille est divisée en deux branches, la maison centrale et une maison subordonnée. La secondaire concentre de grandes possessions et un considérable pouvoir économique, car elle contrôle une partie du commerce avec d'autres villes. La dirigeante, au contraire, ne sort presque jamais au grand jour et reste à l'écart de la plupart des affaires de la cour et politiques. On dit d'elle que c'est la famille la plus spirituelle, et qu'elle est en rapport directe avec les éléments. C'est un fait connu que de nombreux membres du clan principal sont d'importants moines et ascètes, et la rumeur veut qu'ils puissent communiquer avec les esprits et faire des merveilles. Les samouraïs Karasuma sont respectés non seulement pour leur habileté au combat, mais aussi parce que l'on murmure que certains d'entre eux sont capables d'appeler les esprits afin qu'ils œuvrent en leur faveur. De tous les grands clans, les Karasuma sont ceux qui comptent le plus grand nombre d'onmyojis reconnus par l'empereur.

La famille contrôle aussi de nombreux clans ninjas, qu'ils utilisent afin d'espionner et d'assassiner ceux qui les menacent. Par chance, les Karasuma n'ont pas de grands ennemis, mais leur amour du secret et leurs indicateurs font qu'ils entretiennent parfois des disputes avec le clan Asakura.

Ils sont chargés de protéger la Magatama du bois, et leur zone d'influence est le nord du Lannet. Le dirigeant actuel est Shiki Karasuma.

La famille Asakura

La famille Asakura était un ancien clan mineur qui obtint la grâce impériale après les énormes services rendus lors de l'appropriation des Magatamas. Même s'ils ne possèdent pas la plus puissante des armées, leur pouvoir et leur influence à la cour impériale et sur les autres familles sont énormes. L'habileté de ses espions et de ses courtisans n'a pas son pareil, car ils peuvent détruire ou élever la réputation des gens en fonction de leurs propres intérêts. On dit que les seigneurs de la famille écoutent et participent à tous les secrets de l'Empire, et même qu'ils ont des contacts au Shivat.

Asakura est le seul de tous les grands clans dans lequel les femmes ont des fonctions importantes, au lieu d'être de simples courtisanes. Si elles le désirent, elles peuvent être entraînées comme samouraïs, et ont leur permet d'utiliser non seulement des naginatas et des arcs longs, mais aussi des katanas. Leurs demoiselles guerrières jouissent d'ailleurs d'une grande popularité, car on dit qu'elles sont aussi belles qu'habiles au combat.

Les Asakura sont chargés de protéger la Magatama de la terre, et leur zone d'influence est le sud-est du Lannet. Le dirigeant actuel de la famille est Tatsuya Asakura, mais vu qu'il a seulement six ans, sa tante Katsumi Asakura prend les décisions en son nom.

Les familles Konoe et Oda

Konoe et Oda sont habituellement considérées comme une seule et même famille, car toutes deux furent autrefois unifiées suite au mariage des princes héritiers des deux clans. Si chacune possédait auparavant un énorme pouvoir, après leur union elles sont devenues le clan le plus puissant militairement du Lannet, égalé seulement par la famille Kurokami.

Les familles Oda et Konoe sont responsables du contrôle du secteur sud-ouest du Lannet, ce qui comprend une partie de la frontière avec le Shivat. Durant des siècles, elles ont défendu leur territoire avec une férocité sans pareil, gagnant non seulement le respect de leurs ennemis, mais éveillant en plus en eux une véritable terreur. Leur légende commença lorsque les deux familles écrasèrent une partie des armées shivatiennes lors de l'appropriation des Magatamas, répandant le mythe que leurs samouraïs possédaient un talent inégalable avec l'épée. Ils sont également célèbres pour la virtuosité de leurs maîtres armuriers, dont on dit qu'ils peuvent forger des armes capables de couper en deux, avec la même facilité, une armure ou une enclume.

De toutes les grandes maisons, les Konoe et les Oda sont celles qui maintiennent le plus en vie les vieilles traditions. Ils refusent tout contact avec l'occident et se considèrent comme les héritiers de l'esprit le plus pur de Kuon Teikoku. Cela les pousse à affronter la famille Takashi, bien qu'ils ressentent également une forte rivalité envers les Kurokami à cause de leur réputation comme guerriers.

Les familles Konoe et Oda sont chargées de protéger la Magatama du métal, et leur dirigeant actuel est Isamu Oda.



Les papillons noirs

Il existe un fait étrange en rapport avec les plans du Samsara. Chaque fois qu'il y a une quelconque distorsion de la Veille, que ce soit parce que le passage entre les deux mondes se fragilise ou qu'une créature en provenance d'un plan d'existence soit sur le point de se manifester, l'endroit commence à se remplir de papillons noirs. La plupart des gens ne connaissent pas la véritable signification de ce phénomène, mais ils considèrent que cela annonce un malheur, et ils les appellent papillons de la mort ou yeux de Tsukiyomi (à cause du mythe qui prétend que la Déesse de la Lune Noire est toujours entourée de papillons aux ailes sombres). Cela arrive surtout au Lannet, mais il est aussi habituel que cela ait lieu dans certaines parties du Shivat où la membrane entre les deux mondes est fragile.

Les papillons restent dans le monde réel pendant tout le temps où la distorsion persiste, et disparaissent sans laisser de traces peu de temps après que celle-ci a cessé. Cependant, tant qu'un être surnaturel étant entré par cette fracture reste dans la réalité des hommes, il est possible qu'un ou deux d'entre eux continuent d'être présents.

Illustration Salvador Espin

Histoire du Lannet

L'histoire du Lannet commence mille deux cents ans avant le Christ avec la division de Kuon Teikoku en deux grands empires : le Lannet et le Shivat, donnés aux deux enfants de l'empereur éternel Amaterasu. Lannet no Mikoto, le jumeau garçon, devint le seigneur des territoires du nord, ceux qui étaient au-delà de la cordillère de Sen Monogatari. Dès la création du nouvel empire, les problèmes ne tardèrent pas à surgir. Yagarema no Mikoto, le dieu trompeur, réclama pour lui le trône de son « père » disparu, s'autoproclamant véritable héritier de Kuon. Pour la première fois dans l'histoire, le Lannet et le Shivat combattirent ensemble dans la plus grande des batailles de l'Éternelle Guerre de l'Ombre, qui fut sur le point de détruire les empires nouveau-nés. Ce n'est que grâce à l'habileté des jumeaux et à leur capacité à diriger les kamis que les armées de Yagarema purent être à nouveau complètement écrasées.

Après ce premier conflit, l'Empire connu une longue période de splendeur, car Lannet no Mikoto entretint les mêmes traditions et coutumes que son père avait appliquées pendant plus de cinq mille ans. Il s'assura que les kamis ne fassent pas de mal aux hommes et maintint une relation de fidélité et d'harmonie avec l'empire de sa sœur.

Malheureusement, deux générations plus tard, les petits-enfants des deux premiers empereurs ne conserveraient pas la même camaraderie. Lorsque Yagarema reprit l'Éternelle Guerre de l'Ombre, il concentra ses efforts dans l'attaque sur le Shivat, le considérant comme le plus faible des deux pays. Cependant, l'empereur doré ne demanda pas d'aide à son voisin, perdant le contrôle de l'une des Magatamas qui se trouvaient sur son territoire. Voyant l'île entière en danger, l'Empire du Lannet intervint dans la bataille, réussissant à éviter que la pierre de l'âme ne fût transportée vers l'île de l'ombre. Néanmoins, cette aide ne fit qu'empirer les relations entre les empires et, peu à peu, les gens du Lannet commencèrent à murmurer que, peut-être, l'île ne serait pas en sûreté tant que deux des Magatamas resteraient en territoire shivatien.

Plus d'un siècle après, l'empereur Hisao no Mikoto, arrière-arrière-petit-fils de Lannet no Mikoto, lança une attaque soudaine contre le Shivat, profitant des batailles qui commencèrent pour voler les deux pierres de l'âme qui se trouvaient dans le pays voisin. Se sentant outragés et trahis, les seigneurs du Shivat organisèrent une immense contre-attaque grâce auquel ils parvinrent à récupérer les régions perdues, mais leurs troupes furent arrêtées et mises en déroute par les armées lannetiennes dans la cordillère de Sen Monogatari. Avec les pierres en son pouvoir, et craignant le cataclysme qui approchait du fait qu'il avait déconnecté le pentagramme initial, Hisao construisit deux nouveaux temples pour y placer les Magatamas volées et centrer leur protection sur le Lannet. Cela renforça les défenses surnaturelles du territoire lannetien et augmenta le pouvoir d'intervention de ses kamis. Le pays poursuivit ainsi son histoire, inaltérable, affrontant cycliquement deux grands ennemis : les attaques motivées par l'Éternelle Guerre de l'Ombre et les forces du Shivat, qui tentèrent encore et encore de récupérer les Magatamas.

Les siècles suivants furent des temps de splendeur pour le Lannet. Bien que se voyant plongé dans des guerres constantes et malgré les terribles affrontements internes entre les grandes familles (qui se finissaient souvent en batailles rangées), le pouvoir de l'empereur ne fit que croître. L'Empire jouit d'une longue période de prédominance absolue, éliminant tout problème pouvant le menacer. Le seul danger réel que connu le pays fut lorsque, cent ans avant le Christ, le shogun se souleva contre la lignée des Mikoto avec le soutien de nombreuses maisons mineures. Le coup d'État se solda par un match nul, avec la reconnaissance de plus grandes prérogatives pour la personne du shogun, mais la famille Mikoto conserva le pouvoir.



Le second soulèvement, dirigé par la famille Asakura

Lorsque la Guerre de Dieu éclata, les armées de Rah attaquèrent le Lannet, mais les deux premières vagues furent facilement arrêtées par les troupes impériales. Après ces pertes, le Seigneur de Judas ordonna à plusieurs membres de la Confrérie d'intervenir sur Varja, menés par Yukari Nozuel. Grâce à ses énormes pouvoirs, Yukari fut capable de détruire les formes physiques de centaines de kamis, provoquant un retournement de situation et mettant vraiment l'Empire en danger. Pourtant, la guerre avait pris un tour défavorable pour Rah en occident et il ordonna de replier les effectifs situés sur Varja afin de le concentrer sur d'autres fronts. Saisissant cette chance, l'empereur du Lannet ordonna d'attaquer l'île de Tol Rauko, et une grande force navale partit vers la mer Intérieure. Malheureusement, Rah en personne intervint, détruisant entièrement la flotte.

Lorsque la machine de Rah fut activée, elle provoqua une telle disruption au sein des forces surnaturelles que tous les kamis se virent obligés de se retirer pour toujours de la réalité. Leur départ provoqua un cataclysme sans précédent au Lannet, bien pire que celui causé par la guerre elle-même, car sans eux tout le système féodal s'ébranla. De nombreuses maisons mineures se révoltèrent, le peuple entra en crise croyant que les dieux l'avaient abandonné et l'empereur en personne, qui descendait d'Amaterasu no Mikoto, tomba gravement malade.

Afin de pallier les effets du chaos, le shogun assuma temporairement le commandement, essayant de prouver que pouvoir du Lannet était toujours intact. Il réunit les armées des plus grandes familles et lança une attaque contre le Phaïon Eien Seimon, prenant facilement le chaotique territoire qui, malgré les tentatives d'Abel pour le récupérer, resta soumis au Lannet pendant un peu plus de deux décennies. Finalement, Zhorne Giovanni réunit le gros de ses troupes et reprit la principauté, à la suite de quoi il organisa immédiatement la plus grande force militaire réunie depuis la Guerre de Dieu dans le but de prendre tout Varja. Le conflit fut monumental et, pendant plus de cinq ans, le Lannet et le Shivat parvinrent à contenir les forces du Sacro-saint Empire. À la fin, Abel réussit à s'imposer, obligeant l'empereur du Lannet à signer sa soumission en tant que principauté.

Cependant, une terre aussi fière que le Lannet considérerait toujours cette subordination comme une humiliation intolérable et, au fil des siècles suivants, elle essaya à plusieurs reprises de s'émanciper d'une manière ou d'une autre. En plus des nombreuses tentatives pour résoudre la question politiquement devant le Haut Sénat, le Lannet allait organiser trois soulèvements armés (toujours en parallèle avec les rébellions du Shivat), qui durent non sans efforts être étouffées par le Sacro-saint Empire. D'ailleurs, lors de la seconde révolte en l'an 460, ils réussirent à se séparer d'Abel pendant plus de dix ans, jusqu'à ce que les forces du seigneur de la guerre les obligent à se soumettre de nouveau.

Mais tout ne se déroulait pas à l'encontre des intérêts du Lannet. En l'an 347, ses armées parvinrent à prendre manière permanente l'île de Yagarema et à arrêter définitivement l'Éternelle Guerre de l'Ombre, étant donné que l'activation de la machine avait obligé le dieu perfide à se retirer du monde réel, comme le reste des kamis. Ironiquement, le Shivat avait eu la même idée et les deux pays commencèrent à se battre continuellement pour son contrôle. Au fil de ces derniers siècles, l'île de Yagarema a changé de propriétaire à neuf reprises.

Actuellement, l'empereur Akira Tachibana no Mikoto a proclamé la fin des liens qui soumettaient le Lannet au Sacro-saint Empire, récupérant ainsi le contrôle absolu sur ses terres. Cela a renforcé sa position, menacée par le pouvoir croissant du shogun et son influence sur plusieurs grandes familles. Pour le moment, le pays se trouve dans une situation stable, mais une rumeur a commencé à circuler prétendant que l'Éternelle Guerre de l'ombre pourrait reprendre.

Aspects géographiques notables

Bien que son territoire ne soit pas très étendu, le Lannet possède quantité d'éléments notables, en particulier des montagnes et des vallées couvertes de bois denses. Vu qu'il se trouve dans un secteur à forte activité volcanique, il y a de fréquents séismes de faible intensité. Son plus grand élément géographique est la cordillère de Sen Monogatari, qui marque la frontière avec le Shivat.

Forêt Scellée : située dans une région de grandes collines sur la côte orientale du pays, cette resplendissante forêt est peu fréquentée par les voyageurs, car les gens y voient un lieu sacré peuplé d'esprits. La rumeur prétend que c'est dernier endroit visité par les kamis avant de disparaître du monde, probablement en utilisant une sorte de porte située dans l'un des temples abandonnés sous les frondaisons. La forêt accueille quelques villages indépendants, mais les villageois eux-mêmes préfèrent s'avancer le moins possible dans ses profondeurs. Ainsi qu'ils le croient, il existe un grand nombre de forces errant d'un lieu à l'autre, et beaucoup peuvent être dangereuses.

Dans l'un de ses endroits les plus secrets, caché par une puissante illusion, se trouve une petite localité daimah, dont les habitants vivent depuis des siècles à l'écart de la société et de ses problèmes. Même à présent que le Lannet est de nouveau indépendant d'Abel, ils préfèrent ne pas se faire connaître.

Forêt de Karasu : la célèbre forêt des corbeaux est le plus grand fief de la famille Karasuma, une des cinq grandes maisons du Lannet. Il s'agit d'un lieu sombre, car souvent la densité des arbres ne laisse pas passer la lumière, et plein de corbeaux, éléments qui font de ces bois une contrée assez ténébreuse. Elle se caractérise aussi par ses temples abondants, dont bon nombre sont à l'abandon, de même que par des centaines de statues placées sur tous les chemins afin d'apaiser les esprits des morts. Bien qu'il n'y ait aucun bourg connu, le village de Yogarasugakure, siège de l'un des sept derniers clans ninjas, se trouve caché dans Karasu.

C'est l'endroit où se trouve le temple de Qing-long, gardien de la Magatama du bois.

Forêt de Tori : dite forêt des oiseaux, Tori est le plus grand bois du Lannet, s'étendant à l'ouest de Tsukikage. Étant donné qu'elle est située dans une région montagneuse, Tori renferme de nombreuses vallées, des clairières et quelques petits lacs. C'est aussi la forêt la plus peuplée du pays, car on peut y trouver plusieurs dizaines de bourgs et de villages de toutes tailles. Les loups et les autres animaux sauvages continuent de pulluler librement à l'intérieur de Tori, de même que de nombreux bandits utilisent divers recoins pour se cacher et lancer des attaques sur les voyageurs sans défense.

Kumoyama : les montagnes de Kumo possèdent quelques-uns des pics les plus hauts et les plus escarpés de tout le Lannet, à tel point que, parfois, leurs sommets sont entourés de nuages. Du fait de la hauteur, les villages ne sont pas très courants, mais ses paysages, avec d'abondantes cascades, sont d'une beauté exceptionnelle. Ont dit que bien des shugenjas ermites habitent dans divers lieux isolés, et les gens voyagent souvent jusqu'ici à la recherche de leurs conseils. Une vieille légende prétend que, sur la cime des cinq montagnes les plus hautes, il existe cinq maîtres tengus, experts sans égal des techniques de combat les plus puissantes. Bien que de nombreux samouraïs aient entrepris un pèlerinage à leur recherche, on n'en connaît aucun qui soit arrivé à les trouver. L'histoire n'est pour l'instant guère plus qu'une légende sans fondement.

De par son altitude, il est pratiquement impossible de traverser le massif, ce qui fait que ses deux seuls cols soient très fréquentés (ils le sont également pour la qualité de leurs auberges).

Plaines de Kusa : entourées de monts et de bois de petite taille, les plaines de Kusa sont la seule grande étendue plate du Lannet. Région verte et riche, c'était autrefois l'endroit où se dressait la cour éternelle de Kuon Teikoku, avant qu'elle ne soit complètement dévastée par l'affrontement final entre Amaterasu et Hideyuki. Elle accueille aujourd'hui la capitale impériale de Tsukikage, mais ses routes ne sont pas très sûres, car nombre de bandits et de samouraïs sans maître rôdent dans les grandes prairies en quête d'un butin.

Cordillère de Sen Monogatari : Sen Monogatari signifie littéralement « Mille Histoires », un nom tout à fait approprié pour cette immense chaîne de montagne. Ce lieu, sans aucun doute le plus connu de tout Varja, a été le théâtre de tellement d'évènements, de batailles et de légendes que peu d'endroit au monde sont capables de lui faire de l'ombre. Au fil des siècles, il a changé de propriétaires à de nombreuses reprises, car ni le Lannet ni le Shivat n'ont pu en garder le contrôle pendant très longtemps.

D'après les voyageurs et ceux qui vivent ici, tout peut arriver à Sen Monogatari, aussi bizarre et inhabituel que ce soit. Bien que ce soit normalement une région calme, il suffit de penser que rien ne va se passer pour qu'ait lieu l'inattendu. Comme elle recouvre un territoire tellement vaste, bourgs et temples abondent dans la cordillère, même s'il existe en parallèle de vastes secteurs inhabités. Pour l'instant, rien ne permet d'affirmer s'il est vrai qu'il y ait autant d'esprits, d'êtres et de mystères pullulant dans les parages.

Comme les montagnes sont généralement assez élevées et ne permettent pas une traversée facile, il a toujours été très compliqué pur les armées des empires orientaux de s'y déplacer. Pour cette raison, bien des batailles ont été livrées dans ses vallées, et il y a encore dans certaines des restes des temps anciens.

Sen Monogatari abrite deux des temples des Magatamas : le temple de Byakko, gardien du métal, qui domine au plus haut de la montagne de fer de Tetsu, et le temple de Kirin, dont l'emplacement est caché dans les profondeurs de la terre.

Actuellement, une partie de Sen Monogatari appartient au Shivat, mais la frontière n'est pas clairement délimitée.

Kajiyama : avec des sommets connus sous le nom de montagnes de Feu, cette petite chaîne possède quantité de volcans. Nombre d'entre eux sont actifs et produisent de dangereuses fumerolles de vapeur ardente que les autochtones nomment « le souffle du dragon ». L'endroit est imprégné d'une teinte rougeâtre et les montagnes, pas très hautes, laissent place à d'innombrables vallées et plaines à la végétation rare. Celles-ci autrefois furent le théâtre de bien des batailles de l'éternelle Guerre de l'Ombre.

En plus du château de Koga, le site le plus connu de Kajiyama est le temple de Zhu-que, emplacement de la Magatama du feu. Zhu-que est à l'intérieur du cratère d'un volcan, soutenu par un grand pilier de pierre, et la seule manière de l'atteindre est d'utiliser le grand pont de chaînes qui descend depuis la paroi rocheuse.

Île de Yagarema : si l'on en croit les mythes, l'île sombre faisait partie de Varja dans l'antiquité, mais elle s'en sépara il y a des milliers d'années, lorsque la kami Umetsuki donna le jour au fils du kami suprême. L'île, forme terrestre de Yagarema no Mikoto en personne, a toujours été affectée par la présence de la divinité insidieuse, qui a subtilement influencé tous les habitants et les choses s'y trouvant. Tant que Yagarema no Mikoto resta actif, il fut donc impossible pour le Lannet et le Shivat d'y bâtir quoi que ce soit, car tremblements de terre, tempêtes ou folie subite des colons se chargeaient de tout détruire. Cela changea avec l'activation de la machine de Rah, car la présence de Yagarema disparut du monde et, avec elle, son emprise sur l'île.

Aujourd'hui encore, l'île de Yagarema est un lieu sombre et retors. Sa partie occidentale possède une végétation abondante, mais plus on voyage vers l'est, plus les terres se font flétries et ténébreuses. Il y a des rivières de lave, les forêts sont défigurées et les animaux qui vivent dans le secteur sont pris d'une rage homicide qui les pousse à attaquer toute chose croisant leur route. Des rumeurs courent même au sujet de tribus humaines vivant là, derniers réduits de ceux qui servirent autrefois le dieu trompeur. Depuis quelques dizaines d'années, les catastrophes naturelles se sont succédées avec une plus grande fréquence, et beaucoup pensent que l'influence de Yagarema ressurgit lentement.

Étant donné que l'île sombre ne se trouve pas dans la zone de sécurité des Magatamas, elle applique les mêmes règles que le Shivat en ce qui concerne l'utilisation de pouvoirs surnaturels.

Lieux intéressants

Le Lannet est partout rempli de temples et de châteaux. Presque toute vallée, forêt ou montagne possède au minimum un temple consacré à sa divinité locale, de même que chacune des dix-sept provinces que compte le pays dispose au moins d'un ou deux châteaux. De nos jours, on peut trouver bien des sites inhabités car, après le départ des kamis, nombre d'entre eux furent complètement abandonnés. Il y a aussi plusieurs grandes villes qui sont sans aucun doute les joyaux de Varja.

Hanamura
(Ville, 8 500 habitants)

Hanamura, la cité des fleurs, ne peut être considérée comme une vraie ville, même si bien entendu sa taille n'est pas non plus celle d'un bourg normal. Il s'agit d'une belle et ancienne ville située dans l'une des vallées proches des montagnes de Kumoyama, dont la caractéristique la plus marquante est d'être remplie de superbes cerisiers.

Bien qu'elle se trouve dans la zone d'influence de la famille Takashi, la cité est complètement indépendante, et appartient au clan Haneda. Son chef, Yuichi Haneda (Guerrier acrobate Nv 5, ♂), réside dans un grand château à trois kilomètres seulement de l'agglomération.

La cité des fleurs est connue au Lannet pour son magnifique Festival du Printemps, au cours duquel les festivités les plus renommées sont célébrées par tous pendant une semaine. Des milliers de personnes voyagent jusqu'ici pour profiter de ses attractions, comme le concours de cerfs-volants, où les meilleurs artisans viennent montrer leurs créations (qui vont des plus exotiques aux plus gigantesques), ou la veillée de kabuki, qui ont peu à envier à celles de la capitale. Cependant, la plus prestigieuse de toutes les réjouissances est le Festival d'Ikebana, qui recouvre littéralement la ville de dessins faits de fleurs. Les fêtes s'achèvent avec la nuit des cerisiers, où tous les visiteurs boivent du saké sous les branches de ces arbres. Les champions des différentes compétitions ont leur table sous l'Ippon Sakura, le légendaire premier cerisier, et on considère que la bénédiction des saisons se répandra sur les heureux qui pourront boire ici. Curieusement, le mythe semble vrai, car ceux qui y parviennent profitent d'une année pleine de succès.

Durant les décennies précédentes, le taux de criminalité a augmenté considérablement à Hanamura, car un groupe yakuza de Tsukikage a été attiré ici par l'argent qu'apportent les festivals.

Setsu
(Métropole, 231 000 habitants)

Setsu, le plus grand port du Lannet, représente une incomparable source de revenus pour l'Empire à cause de la grande quantité de marchandises qui passent par ses quais. La ville est un grand bastion de la famille Takashi, qui profite de son contrôle sur le commerce pour devenir la plus grande puissance économique de tous les grands clans. Située dans une grande baie, Setsu est bâtie suivant le modèle architectural classique lannetien, avec des maisons en bois et en briques décorées de motifs orientaux. Bien que ce soit une ville assez basse, la présence d'énormes tours et de temples dépassant des autres toits lui donne une belle apparence variée.

Elle a également gagné le surnom de « cité de l'eau », et pas seulement parce qu'elle se trouve au bord de la mer. Setsu est située dans une région de sources, de thermes et de courants souterrains qui affleurent en divers endroits, créant des ruisseaux et des lacs. Ainsi, bien qu'il n'y ait aucun fleuve proche, des dizaines de canaux sillonnent les quartiers. Les familles les plus fortunées profitent des îlots des étangs pour construire châteaux et temples, en particulier le palais de Mizu, siège central de la famille Takashi. Là vit Eisaku Takashi (Touche-à-tout Nv 6, ♂), actuel patriarche du clan et gouvernant de Setsu.

De toutes les villes du pays, Setsu est celle où les étrangers sont le mieux accueillis, et ils peuvent marcher dans ses rues en toute normalité sans éveiller de rejet ni de haine. Pour les citadins, ce ne sont que des locataires temporaires qui apportent un grand bénéfice économique.

De par sa grande taille et l'énorme quantité d'intérêts qui s'y trouvent, Setsu est une cité très active, dans laquelle toutes sortes d'évènements ont lieu chaque jour.

Porte d'Occident
(Bourg, 1 100 habitants)

La Porte d'Occident est une ancienne construction de l'époque de Kuon Teikoku, bâtie il y a deux mille ans afin de créer un point d'union entre les îles orientales et le continent. Il s'agit de deux colonnes rouges cyclopéennes de plus de cent mètres, unies dans leur partie supérieure par une grande dalle de métal. Théoriquement, c'est un monumental portail mystique, se trouvant face à son jumeau situé au Phaïon.

Étant considéré comme un endroit de bon augure, un petit village s'est élevé autour il y a plus de deux siècles, et il a grandi jusqu'à dépasser le millier d'habitants. Il se consacre à l'élevage et à l'agriculture, car bien qu'il soit sur la côte, les roches et les falaises du coin rendent la pêche impossible.

Porte d'Occident est devenu un célèbre site de duel pour les samouraïs, qui ont pour habitude de s'affronter entre les colonnes.

Tsukikage
(Métropole, 983 000 habitants)

L'immense Tsukikage est la capitale impériale du Lannet, sans aucun doute la cité la plus importante et la plus monumentale de tout Varja. Presque un million d'âmes y vivent, dont un tiers appartiennent à des familles samouraïs. La métropole se trouve sur ce qui était anciennement la cour éternelle de Kuon Teikoku, et reste actuellement le centre névralgique de l'Empire. Toutes les grandes familles s'y assurent une présence importante car elles tentent d'étendre leur pouvoir et leur influence à la cour.

Tsukikage est très belle. Elle est remplie d'arbres, de splendides bâtiments, de temples et de châteaux qui lui confèrent une apparence sublime. La ville constitue le berceau du style architectural lannetien, qui a à peine changé depuis l'époque de Kuon Teikoku. Il y a une infinité de grandes demeures avec leurs jardins et leurs lacs, plus de deux cents temples (dédiés à une multitude de kamis qui sont censés veiller sur elle), et de grands théâtres de kabuki. Au centre se trouve un gigantesque verger nommé Kishi Sarewa Niwa, le jardin interdit, qui entoure le palais éternel de l'empereur. Kishi Sarewa Niwa est séparé du reste de la ville par un lac artificiel et de grandes murailles, et protégé par les meilleurs guerriers impériaux.

La première chose qui attire l'attention à Tsukikage est l'énorme agitation quotidienne de ses habitants. Dès l'aube, les rues sont inondées de gens qui montent et descendent avec des centaines d'occupations, et personne, sauf les enfants et les vieillards, ne semble avoir de temps libre.

Même si les personnages importants de la ville se comptent par dizaines, le plus important est l'empereur Akira Tachibana No Mikoto (Guerrier acrobate Nv 7, ♂), le seigneur suprême du pays. Akira est un homme étrange et réfléchi, que peu connaissent vraiment et qu'encore moins comprennent. Il est extrêmement intelligent et son héritage l'a doté de curieuses et inhabituelles compétences spéciales. Depuis quelques temps, des cauchemars l'avertissent que quelque chose de terrible est sur le point d'arriver, et son caractère s'assombrit de jour en jour. Le shogun Shin Kagutsuchi aussi passe beaucoup de temps en ville, bien que ce ne soit pas sa résidence officielle.

Sensou-jo
(Fortification, 16 000 habitants)

Le château de la guerre est une fortification qui sert de résidence au shogun du Lannet, la plus haute autorité militaire du pays, et dans la pratique gouverneur de nombreuses régions. C'est à Sensou-jo que se réunissent et s'entraînent d'innombrables guerriers qui doivent théoriquement être prêts à partir pour tout conflit vers lequel leur seigneur les enverrait.

Le shogun actuel est Shin Kagutsuchi (Maître martial Nv 9, ♂) qui, malgré son jeune âge (il va sur ses trente ans), a fait preuve de son talent à des dizaines de reprises. Shin méprise l'empereur Akira, avec qui il entretenait auparavant une étroite amitié, et il souhaite le reléguer à un rôle secondaire dans le pays, lui ôtant tout pouvoir. Les raisons pour lesquelles ils se sont brouillés sont un mystère, mais la situation de tension est patente. Chacun a entamé une série de mouvements pour discréditer l'autre, essayant d'obtenir la faveur des maisons les plus puissantes.

Malheureusement pour lui, Shin est éperdument tombé amoureux de Kikyo Takahime, une des prêtresses du miroir les plus importantes, une relation complètement interdite. Cela fait quelque temps qu'il la voit en secret, mais si cette aventure était découverte, cela pourrait signifier sa fin.

Aimi
(Ville, 46 000 habitants)

Aimi est une des villes les plus populaires et visitées du Lannet. Conçue comme un endroit consacré à la diversion et au plaisir, des voyageurs venus des quatre coins de Varja la visitent pour tenter leur chance dans ses salles de jeu ou passer un moment avec ses belles dames de compagnie. Les gens font des kilomètres afin de pouvoir y dépenser leur argent et profiter d'un bref mais agréable repos. Le quartier des lampes, où des milliers de femmes travaillent comme geishas, est connu pour être le plus grand du pays.

Les familles yakuzas ont un énorme pouvoir à Aimi, et paient de grandes quantités aux surveillants corrompus pour qu'ils les laissent agir en toute impunité. Les paysans se rappellent, avec tristesse, les temps où la ville n'était qu'un bourg de pêcheurs et de cultivateurs d'algues. Le



Illustration Raúl Rocell

Un beau coucher de soleil à Tsukikage

clan Asakura utilise son influence ici pour apprendre d'innombrables secrets, car nombre des dames de compagnie sont ses servantes et lui racontent toutes les confidences que leur font leurs amants.

La dame d'Aimi est la jeune veuve Kaoru Shigeko (Touche-à-tout Nv 5, ♀), une des plus grandes beautés du pays. Depuis la mort de son époux, une foule d'hommes lui font la cour, mais elle joue avec eux tous sans livrer son cœur à aucun.

Kagami Jiin

(Bâtiment, 100 habitants)

Le sanctuaire du miroir est l'un des temples indépendants les plus importants du Lannet. Il est situé sur la plus grande de toutes les Portes de l'Enfer connues : le puits où furent enterrées, il y a des siècles, les victimes de la guerre contre Abel. Il y a toujours, au minimum, sept prêtresses du miroir pour contrôler ces esprits et les faire rester calmes. On garde aussi à Kagami Jiin de nombreux artefacts et trésors impériaux de l'époque où les kamis se trouvaient encore dans le monde. Ils furent cachés dans des chambres scellées pour empêcher que Tol Rauko ne puisse s'en emparer.

Le temple est réservé aux seules femmes et, à part l'empereur ou le shogun, aucun homme ne peut mettre les pieds à l'intérieur. C'est pour cela qu'il est protégé par une garnison de Demoiselles de l'Épée, dont l'habileté rivalise avec le meilleur des samouraïs.

La grande prêtresse actuelle est Arishu Hasegawa (Convocatrice Nv 7, ♀), une sage vieille femme à laquelle l'empereur lui-même a recours lorsqu'il doit consulter quelque chose en rapport avec le monde des morts. La plus jeune et la plus prometteuse des prêtresses est Kikyo Takahime (Convocatrice Nv 6, ♀), qui est éperdument amoureuse du shogun Kagutsuchi.

Koga

(Métropole, 102 000 habitants)

Cette métropole, la ville la plus importante de la famille Kurokami, est un grand bastion fortifié situé dans une région montagneuse proche des montagnes de Kajiyama. Koga profite des forts dénivelés pour créer une séparation naturelle entre les différents quartiers, qui marquent également les différentes classes sociales de ses citoyens. Plus les logements sont hauts, plus grand est le statut. Les gens de classe basse vivent soumis à de grosses pressions, car les seigneurs locaux sont extrêmement stricts et les obligent à réaliser des travaux très durs.

La cité est célèbre pour ses grandes écoles de combat, et la rivalité élevée qu'entretiennent entre eux les adeptes des différents styles. Il est tragiquement fréquent que le sang coule entre les samouraïs des divers dojos alors qu'ils tentent de prouver par le duel la valeur de leurs compétences.

Le seigneur de Koga est Hiumeji Kurokami (Guerrier acrobate Nv 7, ♂), fils du patriarche Yuu Kurokami, qui a gagné le surnom de « l'épée du démon » à cause de sa grande habileté. C'est l'un des rares hommes à accepter directement des défis personnels sans savoir recours à des représentants, car le combat est une chose qui le passionne.

Kuromitsu-jo

(Fortification, 4 000 habitants)

La forteresse de Kuromitsu, située sur la côte orientale du Lannet, a été la principale défense du pays contre Yagarema no Mikoto durant les longues années de l'Éternelle Guerre de l'Ombre. À présent, sans danger apparent, l'inexpugnable château est devenu la résidence officielle de la famille Kurokami et de son actuel patriarche, le vieux Yuu Kurokami (Guerrier acrobate Nv 5, ♂). La forteresse est gardée par les meilleurs guerriers-démons de son clan, et c'est là qu'ils sont soumis aux durs entraînements qui leur permettent de développer leurs incroyables compétences de combat.

Kuromitsu est également un centre de pouvoir surnaturel important, car dans les profondeurs de la citadelle se cachent les restes pétrifiés des Frères de la Tempête, trois anciens kamis qui se mirent au service de la divinité insidieuse et lui servirent de généraux.

Kurai Hanko

(Ville, 41 000 habitants)

Il y a quelques siècles, au temps où elles se trouvaient sous la supervision de l'Empire, les armées du Lannet lancèrent un assaut final contre l'île de Yagarema pour en finir avec les restes des agents disséminés du dieu trompeur. Sans la présence du kami ténébreux, le Lannet fut capable de créer un établissement stable grâce à la collaboration des cinq grandes familles et de nombreux clans mineurs, élevant la grande ville de Kurai Hanko, « le défi au ténèbres ».

La cité, située sur la côte occidentale de l'île, est entièrement fortifiée. Elle possède un grand port occupé par des navires commerciaux et des frégates de guerre, prête en permanence à affronter toute flotte shivatienne qui oserait s'approcher du littoral du Lannet. Chacune des grandes maisons, qui rivalisent pour le contrôle de la ville, dispose d'un palais en divers points de Hanko, tous protégés par un nombre considérable de samouraïs. Il y a un peu plus d'un siècle, la cité connut une forte croissance, car d'innombrables samouraïs sans seigneur, yakuzas et paysans s'y dirigèrent, aspirant à une vie meilleure. Aujourd'hui, Hanko est la plus chaotique des villes du Lannet, car les altercations et le crime sont une constante dans ses rues.

Il n'y a pas en ce moment de seigneur bien défini, et la cité est gouvernée par un conseil composé des représentants des cinq maisons principales. Sans qu'ils le sachent, un nombre considérable de yogoretas est parvenu à s'infiltrer dans des points importants de la ville, projetant de créer le chaos dans l'attente que Sho Ravengale décide d'attaquer Kurai Hanko.

Autres agglomerations : *Urashiro.*

Yogoretas, les Devots de l'Ombre

Yogoretas, les souillés, est le nom que reçoivent les partisans et dévots de Yagarema no Mikoto, le dieu trompeur.

Ils faisaient autrefois partie de ses armées obscures, une énorme troupe d'hommes et de démons qui dévastaient continuellement Varja.

Il y a des siècles, sans personne pour les organiser, les dévots de l'ombre disparurent pratiquement, réduits d'une part à quelques partisans à peine répartis sur tout Varja, et d'autre part aux macabres survivants des armées, cachés aux confins de l'île obscure. Mais tout a radicalement changé il y a quelques années à peine, avec l'arrivé de Sho Ravengale sur Varja.

Bien que ses origines soient encore un mystère, Sho Ravengale (Mage de bataille Nv 11, ♂), le shogun autoproclamé des Ombres, est imprégné du pouvoir impie de la divinité Insidieuse dans toute sa gloire, étant sans aucun doute le plus puissant des généraux de Yagarema depuis les premières guerres des kamis. Lorsqu'il apparut, il réunit en secret les derniers partisans de son seigneur et en séduisit des centaines d'autres au moyen de promesses et de rêves. Il est actuellement caché sur l'île obscure, dispersant ses agents sur tout le Lannet et le Shivat, tandis qu'il réunit autour de lui une puissante armée. Il prévoit d'obtenir assez de pouvoir pour reprendre l'Éternelle Guerre de l'Ombre et soumettre finalement Varja au nom de son seigneur. Son premier objectif est la ville de Kurai Hanko, dans le but d'en faire la capitale obscure d'un nouvel empire.

Pour l'instant, les yogoretas sont pour la plupart des shugenjas sombres ou des rônins séduits par le pouvoir que le dieu perfide leur offre, bien qu'il y ait aussi de nombreuses créatures surnaturelles dans ses rangs, comme les esprits ou les onis. Un grand nombre d'entre eux ont réussit à s'infiltrer dans la société du Lannet et du Shivat, maniant les fils pour affaiblir les empires et faciliter les objectifs de leur seigneur.

Scénarios

Les possibilités d'une terre comme le Lannet sont presque infinies. Les personnages peuvent s'immiscer dans les disputes des clans (si eux-mêmes n'appartiennent pas à l'un d'entre eux), défendre une famille mineure d'une autre, subir la colère des yakuzas, affronter un shugenja ténébreux ou tomber sur une des centaines de ruines abandonnées depuis l'époque de la disparition des kamis. Et bien entendu, il ne faut pas non plus oublier que la structure surnaturelle fragmentée de l'île permet aux personnages d'être confrontés à toutes sortes d'esprits qui errent entre la réalité et l'au-delà.

Le secret : tandis que les personnages se trouvent dans un établissement d'Aimi, l'un d'eux est attiré par une superbe et agréable geisha nommée Mariko, qui semble le trouver sympathique. Alors que tous deux sont en train de passer un moment agréable, un groupe d'individus fait irruption dans leur chambre et les attaque sans dire un mot. Plus que de simples gorilles, les assaillants semblent être de véritables professionnels désireux d'en finir avec la jeune femme. Si cette dernière parvient à survivre, elle expliquera, terrifiée, qu'il y a quelques jours un samouraï avec lequel elle était lui a raconté que ses compagnons avaient été engagés afin d'enlever un membre d'une importante famille, dans le but de demander comme rançon une épée qui se trouvait en possession du clan depuis des générations. Mariko aurait pris ça pour une plaisanterie si, le lendemain, la personne de laquelle ils parlaient n'avait pas disparu, tandis que le samouraï et ses camarades étaient retrouvés morts tout près d'ici.

Sans le savoir, Mariko a été mêlée à une dangereuse affaire, entraînant avec elle celui qui l'accompagnait au moment de l'attaque. Tout est dû à une famille mineure de samouraïs, la maison Tamotsu, qui essaie de s'emparer d'une ancienne épée appartenant à un clan rival. Elle a employé un groupe de rōnins afin de ravir l'héritier de ses ennemis et obliger ceux-ci à leur donner l'objet, mais après qu'ils ont réalisé le travail, ils ont effacé toutes les traces en les faisant assassiner. Néanmoins, l'histoire est plus compliquée encore, car les Tamotsu travaillent en réalité pour un vieux shugenja au pouvoir incroyable, Arata Kamyu (Sorcier Nv 7, ♂), qui leur a promis de rétablir la gloire de leur famille en échange de l'épée.

Ennemi invisible : pour une raison quelconque, un samouraï peut se sentir offensé par un personnage et le défier en duel. Le lendemain matin, celui-ci ne vient pas à l'endroit accordé, et ce sont plusieurs de ses frères qui se présentent à sa place. Ceux-ci accuseront les personnages d'avoir empoisonné le samouraï traîtreusement et avec déshonneur, afin d'éviter que le duel n'ait lieu. S'ils ont assez de tact et de bagout, ils pourraient arriver à voir le corps du défunt pour vérifier que, effectivement, il est mort sans aucune blessure apparente. Entre les plis de son kimono, ils découvriront un étrange moustique auquel on a arraché les ailes. L'insecte est très venimeux et provient des marais de Qing au Shivat, et il est plus qu'évident qu'il n'est pas arrivé là en volant sur des centaines de kilomètres.

Mais... L'attaque était-elle réellement dirigée contre le samouraï, ou contre eux ? Car ils commenceront bientôt à trouver, bien trop fréquemment, de petits insectes semblables dans leurs chambres, armoires, armures... Qui est derrière tout cela, et se risque à utiliser des méthodes aussi complexes ? Et, surtout, comment pourront-ils lutter contre un ennemi qu'ils peuvent à peine voir ?

Archétypes génériques du Lannet

Voici des fiches génériques de membres importants des clans du Lannet. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Soldat samouraï

Classe Guerrier acrobate ; **Niveau** 2
Ini 70/50 ; **PV** 115 ; **IP** Non ; **Att** 85 ; **Esq** 85 ; **Armes** Katana ; **Dégâts** 60
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 35, Athlétisme 45, Équitation 45, Escalade 15, Impassibilité 30, Intimidation 10, Natation 15, Observation 25, Prouesses de force 30, Résistance à la douleur 20, Saut 35, Vigilance 25.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Guerriers-démon Kurokami

Classe Virtuose martial ; **Niveau** 3
Ini 70/50 ; **PV** 110 ; **IP** Non ; **Att** 100 ; **Esq** 90 ; **Armes** Katana ; **Dégâts** 70
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 6 POU : 6
Compétences : Acrobaties 15, Athlétisme 15, Commandement 10, Équitation 15, Escalade 10, Impassibilité 15, Intimidation 60, Natation 15, Observation 15, Résistance à la douleur 15, Saut 15, Style 15, Vigilance 25.
Accumulations : For 1 Dex 3 Agi 3 Con 4 Pou 1 Vol 1 Ki : For 25 Dex 26 Agi 26 Con 37 Pou 6 Vol 6 DI : 150
Spécial : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Extrusion de Ki, Extension de l'aura à l'arme, technique de Ki « Les Serres » de la Table « le Dragon » (voir page 109 du livre de base)
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 45.

Onmyoji impérial

Classe Sorcier ; **Niveau** 3
Ini 55 ; **PV** 100 ; **IP** Non ; **Projection Magique** 105
AGI : 5 DEX : 6 CON : 6 FOR : 5 PER : 7 INT : 10 VOL : 6 POU : 9
Compétences : Évaluation magique 50, Herboristerie 35, Histoire 35, Médecine 25, Mémorisation 35, Observation 25, Occultisme 95, Persuasion 35, Vigilance 25.
AMR 40 **Zéon** 1 070 **Niveau de Voie :** 40
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 50, RPsy 45.

Demoiselles guerrières Asakura

Classe Guerrière acrobate ; **Niveau** 3
Ini 85/80/35 ; **PV** 115 ; **IP** Non ; **Att** 105 ; **Esq** 110 ; **Armes** Naginata (Hallebarde) / **Arc long ;** Dégâts 70/ 45
AGI : 8 DEX : 7 CON : 6 FOR : 6 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 70, Athlétisme 60, Équitation 30, Habileté manuelle 65, Natation 25, Observation 35, Saut 50, Style 70, Vigilance 35.
Spécial : Utilisation de l'arc long, Art martial (Aïkido)
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 40.

Racines culturelles et classe sociale

Classe basse : Animaux +5, Athlétisme +15, Escalade +10, Herboristerie +10, Natation +10, Occultisme (religion) +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10.

Bourgeois / Samouraï (courtisan) : Art +10, Athlétisme +10, Histoire (locale) +10, Musique +10, Natation +10, Persuasion +10, Style +20.

Samouraï (guerrier) : Athlétisme +10, Équitation +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Natation +10, Style +10, Vigilance +10.

Tableau 28: Lannet

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-60	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour une semaine, quelques objets personnels. 5 PC.
61-80	Bourgeois	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une monture, une arme propre à votre classe, quelques objets personnels. 15 PO.
81-90	Samouraï courtisan	Plusieurs vêtements de qualité, des rations pour une semaine, une arme (katana), quelques objets personnels de qualité, une armure légère ou moyenne. 40 PO.
91-100	Samouraï guerrier	Plusieurs vêtements de qualité, des rations pour une semaine, deux armes (katana et wakizashi), une armure de n'importe quel type. 40 PO.

SHIVAT

Capitale : Shan Lu.
Population : 7 200 000 env.
Ethnies principales : ryuan (98%), asher (1%).
Type de gouvernement : autocratie théocratique.
Langues : yamato shun.
Religion : shukyokami.
Niveau technologique : 3.
Dénomination : Shivatiens.
Drapeau : une lune stylisée.
Noms masculins : Bai-luo, Bi-jun, Chang-yong, Dan-zu, Decheng, Fai, Gong-sun, Hi-yuan, Hwen-thiang, Jiang-gang, Kang, Kol-in-sen, Lan-fang, Ming-jiang, Qian-fu, Wei-hong, Xian-yao.
Noms féminins : An, Bao-yu, Chin-chiao, Chun-hwa, Er-hong, Fei, Jing-mei, Kit ling, Li-jun, Mei-lin, Ming-zing, Rou-wan, Szu, Tsao-lin, Xiu-lan, Yi, Yue, Zhen-li.
Noms de famille : Bai, Cheung, Chou, Dai, Eng, Fong, Hong, Jianbua, Jung, Kin, Lai, Lang, Li, Liao, Ning, Pei, Qian, Thien, Zhao, Zou.

Illustration Wen Yu Li

Le Shivat est l'Empire de la Lune d'Orient, une ancienne terre de merveilles et, comme le Lannet, une des nations héritières du légendaire Kuon Teikoku. Depuis ses origines, elle a toujours été un pays aussi puissant que chaotique à cause des guerres et des disputes continuelles. Dans le passé, il a combattu contre le Lannet, les forces de Yagarema et celles du Sacro-saint empire, sans compter plusieurs rébellions internes.

Avec un territoire trois fois plus grand que le Lannet, le Shivat occupe la majeure partie de Varja. Il est constitué d'une grande variété de zones géographiques, avec des hauts plateaux et des montagnes au nord, et de vastes plaines au sud. Des fleuves rapides et des forêts denses embellissent ses beaux paysages, et des champs de riz, de soja et d'épices sont visibles partout. Le climat est assez humide et les pluies sont habituelles pendant les quatre saisons.

L'Empire de la Lune possède des villes de grande taille, mais la plupart de ses habitants vivent dans près d'un millier de petites localités qui se trouvent dans toute la région. Ils font du commerce avec leurs produits à l'étranger, comme le Lannet, mais ils sont quasi autosuffisants, capables de s'approvisionner par eux-mêmes et de faire face à leurs principaux besoins. Vu qu'ils disposent de nombreuses ressources naturelles, il n'y a que peu de choses qu'ils soient obligés d'importer d'occident.

Le pays est dirigé par l'empereur doré, qui détient le pouvoir absolu sur le pays et ses vingt-sept provinces. Chacune de ces dernières est dans la pratique un royaume indépendant, avec ses propres lois, systèmes de gouvernements et seigneurs. Il y eut dans le passé d'innombrables disputes pour le pouvoir et, au fil des deux mille dernières années, cinq dynasties différentes ont accédé au trône de la Lune, toutes venant de familles descendant directement de Shivat no Mikoto. Le pouvoir absolu de la dynastie Wu, actuel dirigeant du Shivat, est dû au fait qu'il a réussi à contrôler la plus grande des armées réunies dans le pays depuis des siècles, grâce à une longue période de stabilité, interdisant à son tour aux seigneurs des vingt-sept provinces de disposer d'armés supérieures à mille hommes.

Insatisfait de sa soumission au Sacro-saint Empire, le Shivat fomenta sans succès trois révoltes, et jusqu'à il y a quelques mois il n'a pu proclamer ouvertement son indépendance. À présent, le pays connaît enfin la liberté désirée, bien que de nombreux problèmes approchent également. Sans le contrôle d'Abel, la tension avec le Lannet s'est de nouveau accrue, tandis que plusieurs seigneurs provinciaux ont lancé une attaque contre le Baho dans le but d'augmenter leur pouvoir économique. Par ailleurs, les fils de l'empereur s'affrontent, et tous deux essaient d'accaparer le plus d'influence pour succéder à leur père dans un futur proche. Et comme toujours, la fragile structure de la réalité cause de sérieux problèmes à ses habitants, car esprits et créatures de fables se glissent facilement dans le monde, provoquant de temps à autre des ravages.

Le Shivat a instauré son ancien calendrier, ce qui situe le pays en l'an 6985.

Culture et société

Comme au Lannet, la culture du Shivat dérive des anciennes traditions de Kuon Teikoku, bien que contrairement au pays voisin, celles-ci aient subit de considérables réformes au fil de l'histoire. La vie dans l'Empire est généralement calme. La plupart de ses habitants sont de simples paysans et éleveurs qui passent leurs journées de façon paisible à cultiver la terre et à soigner leurs bêtes. Bien que l'on maintienne deux classes différentes, l'inégalité sociale n'est pas aussi forte. Il y a des siècles que les droits et les prérogatives des familles de samouraïs ont été abolis ; les gens sont libres de voyager d'un lieu à l'autre sans la permission de leur seigneur et quiconque souhaitant prendre une arme ou ayant le talent nécessaire pour peut devenir un guerrier. Il existe une véritable classe bourgeoise, des individus fortunés qui ont accumulé autant voire plus de pouvoir économique que les nobles.

L'honneur est toujours vu comme quelque chose de fondamental, et c'est précisément ce qui marque le statut. Une famille, aussi humble que soient ses origines, peut être honorable et bien vue si ses membres se comportent comme il faut et font preuve de talent. D'ailleurs, il y a fréquemment des cas où un seigneur de province, voire l'empereur lui-même, a rendu les plus grands honneurs à de simples paysans ayant réalisé des choses notoires pour l'Empire de la Lune.

Les gens du Shivat ne sont pas très religieux ; ils n'ont de dévotion particulière envers aucune croyance. La plupart pratiquent le shukyokami, mais rares sont ceux qui le font avec autant de ferveur qu'au Lannet. Seule une toute petite minorité se considère chrétienne, et ils ne sont évidemment pas bien vus des autres.

Les Shivatiens ne font pas preuve d'une grande tolérance envers les étrangers, qu'ils ont en mauvaise estime, mais ils ne leur interdisent pas de circuler sur leurs terres. Bien que cela ne soit pas habituel, il est possible de voir des visiteurs d'autres pays au Shivat. Comme héritage de quelques principautés occidentales, la dynastie Wu a introduit une bureaucratie complexe, tant dans l'application de la loi que lorsqu'il s'agit de demander toute propriété ou titres. Les agents impériaux sont généralement appelés bureaucrates, et ils travaillent pour les seigneurs féodaux tout en surveillant leurs actes.



Shivatiens de l'ethnie ryuan

Les brèches dans la réalité

Comme au Lannet, les forces surnaturelles agissent au Shivat de manière très chaotique à cause de la fragmentation de la Veille. Néanmoins, étant donné qu'il ne dispose pas de la protection des Magatamas, le vide existentiel provoqué par les kamis avec leur arrivée fait que la membrane qui sépare les mondes est extrêmement fragile, au point qu'elle peut se briser même lors de la réalisation de sortilèges très simples. Mais le véritable problème est bien plus grave : sans les pierres de l'âme, les déchirures dans la réalité ne peuvent être réparées, et lorsqu'une porte vers l'une des couches du Samsara s'ouvre, elle le reste irrémédiablement, permettant aux ténébreux habitants de ces plans d'existence de se glisser dans le monde réel.

Chaque fois qu'un de ces évènements a lieu, il est nécessaire de construire un temple des cinq éléments autour de l'ouverture. Même si cela ne répare pas le tissu brisé, cela scelle au moins le vortex, empêchant ainsi que quelque chose ne se faufile dans le monde réel. C'est une fonction habituelle du gouvernement de l'empereur doré que de localiser ces ouvertures et d'ériger un temple pour minimiser le danger. Jusqu'à aujourd'hui, il y en a vingt et un disséminés à travers tout le Shivat.

La Convocation et le Samsara

Utiliser des compétences de convocation au Shivat est extrêmement risqué, car en invoquant une créature ou un esprit dans le monde réel, on déchire la membrane de la réalité, créant une brèche qui ne se referme pas. Un convocateur dans l'Empire Doré applique les mêmes règles spéciales que s'il se trouvait au Lannet, c'est-à-dire qu'il obtient un bonus de +40 à tous ses jets de Convoquer et un malus de -40 à Lier, Dominer et Révoquer. De même, il ne peut appeler que des êtres pouvant exister dans le Samsara ou les niveaux d'existence de la Veille de Varja (sauf dans le cas des Arcanes). De plus, à cause de la fragilité existante entre les deux mondes, la quantité d'énergie à investir dans le processus est bien moindre. Toute invocation ou appel réalisé à l'intérieur du Shivat demande donc seulement la moitié du coût en points de Zéon.

Cependant, à chaque fois que l'on attire un être surnaturel jusqu'au monde réel, la porte par laquelle il est entré ne disparaît pas ; au contraire, elle reste ouverte des siècles durant. Les créatures ne pénètrent pas nécessairement par là de manière immédiate, bien qu'elles puissent le faire à tout moment ; c'est une porte à sens unique depuis une autre réalité, dont peut profiter toute entité par la suite. Le niveau de l'être invoqué à l'origine est celui qui détermine la taille spirituelle maximale de la porte. Cela veut dire que, si l'on invoque une créature de niveau six, les êtres capables de passer par là ne pourront être de niveau sept ou supérieur.

On ne sait jamais exactement à quel plan d'existence mènera la brèche une fois qu'elle aura été ouverte, même si l'on prétendait à l'origine la relier à un en particulier. Pour cette raison, à chaque fois que l'on réalise une invocation, il faut effectuer un test dans le **Tableau 29** afin de savoir sur quelle réalité débouchera l'ouverture créée.

Tableau 29

Résultat	Samsara
1-20	Ashura
21-40	Tiryagyoni
41-60	Preta
61-80	Naraku
81-100	Ten

La magie et le Samsara

Sans la protection des Magatamas, l'usage de la magie provoque un immense impact sur la Veille fragmentée du Shivat, causant de fortes altérations dams l'existence. À chaque fois qu'un sorcier effectue une dépense importante de Zéon, il court le risque de briser les voiles de la réalité et d'attirer une créature du Samsara. C'est un acte totalement involontaire, dont l'origine est le pouvoir déchaîné. Cela n'arrive pas toujours, même s'il est vrai que plus on libère d'énergie, plus il y a de chances que cela arrive.

À chaque fois qu'un sorcier lance un quelconque sort, il doit faire un jet (sans résultats ouverts) dans le **Tableau 31** pour savoir si son sortilège provoque une conséquence supplémentaire sur la réalité. Ce jet subit un modificateur en fonction de la quantité de Zéon utilisé, ainsi que cela est expliqué dans le **Tableau 30**. La seule façon de pallier légèrement ces effets est que le sorcier se place à l'intérieur d'un pentagramme des cinq éléments, dessiné ou gravé sur le sol au moment de lancer le sort, auquel cas il peut enlever dix points au résultat du **Tableau 31**. Si un effet a lieu, le Meneur de Jeu doit décider à quel niveau du Samasara il doit être relié, en fonction de l'environnement et de la situation. S'il n'existe aucun élément déterminant, il peut utiliser le **Tableau 29** comme référence.

Tableau 30

Zéon employé	Modificateur
50 ou moins	+0
55 à 100	+10
105 à 150	+20
155 à 200	+30
205 à 300	+40
Plus de 300	+50

Tableau 31

Resultat	Effets
0 à 99	Aucun effet ni distorsion n'est provoqué.
100 à 109	Une petite distorsion se forme, à travers laquelle se glisse un esprit ou habitant mineur des plans du Samsara.
110 à 119	La distorsion est majeure, et une plus grande quantité d'esprits mineurs s'y glisse.
120 à 129	La taille de l'ouverture est considérable, et un esprit au grand pouvoir se manifeste.
130 à 139	Comme la précédente, mais le nombre de créatures ou d'esprits qui pénètre dans la réalité est bien plus élevé.
140 à 149	L'ouverture est gigantesque. Une entité (ou des entités) de haut pouvoir spirituel en surgit.
150	Le portail ouvert est continuel, et à travers lui se manifeste la plus grande puissance du fragment de réalité auquel vous êtes relié (Ex.: un kami Ashura, une des neuf grandes bêtes du Tiryagyoni, une incarnation de Tsukiyomi en personne...). Tant que l'ouverture ne sera pas fermée, cette créature restera active dans le monde réel.

Cependant, le Samsara est aussi une puissante source de pouvoir. Il existe la possibilité que l'essence d'un sorcier se trouve directement liée à l'un des plans du Samsara, et qu'il alimente ses pouvoirs tant qu'il se trouve au Shivat. Dans ce cas, il obtient certains avantages spéciaux, des compétences innées dues à la synchronisation avec les énergies de la couche à laquelle est reliée son existence.

Un personnage ne peut choisir auquel des cinq plans appartient son essence, mais doit le décider en effectuant un jet dans le Tableau 29 pendant la création de son personnage. Hors de Varja (ou dans une zone sous la protection des Magatamas) ces effets n'ont aucun pouvoir car, n'étant pas en contact direct avec le Samsara, ses énergies ne s'alimentent pas de cette force. Bien entendu, si l'essence d'un sorcier est liée à une réalité en particulier, toutes les créatures qu'il attirera avec ses sortilèges y appartiendront. Malheureusement, l'aura du magicien les attirera avec avidité : les pretas tenteront de le dévorer, les ashuras de le combattre, les démons d'emporter son âme...

En fonction de son affinité, un personnage obtient les avantages suivants :

- **Ashura:** augmente de 10 points les dégâts de base de ses sorts offensifs.
- **Tiryagyoni:** augmente de 10 points la valeur de la magie innée.
- **Preta:** augmente de 20 points sa régénération de Zéon.
- **Naraku:** augmente de 10 points la difficulté de la RMys contre ses sorts.
- **Ten:** augmente de 10 points la RMys du personnage.

Affronter le surnaturel

Les Shivatiens manifestent une véritable terreur envers les forces magiques, car ils savent qu'elles peuvent déchaîner des horreurs dans le monde. Les gens du commun ne comprennent pas trop bien ce qu'est le Samsara ou ce qui habite là ; simplement, ils considèrent que la magie et la sorcellerie sont synonymes de mort, de terreur et de chaos. D'une manière ou d'une autre, rares sont ceux qui ne croient pas en son existence. Les gens savent bien faire la différence entre magie et puissance intérieure, car de nombreux pratiquants d'arts martiaux sont aussi des maîtres de l'utilisation du Ki. Contrairement à ce qui arrive avec les pouvoirs mystiques, les connaisseurs du Ki sont admirés pour leurs capacités.

Le gouvernement et l'empereur sont conscients de la terrible menace que la magie représente pour le royaume, raison pour laquelle on a créé un corps d'élite spécialisé dans la recherche et la neutralisation des sorciers et des convocateurs qui déchaînent ces forces, mettant l'Empire en danger. Le nom de ce corps est Feng Shui, c'est-à-dire ceux qui recherchent l'harmonie de la nature. Par bien des côtés, ils agissent comme l'Inquisition, mais ils ne s'en prennent qu'à ceux qui mettent en péril la stabilité du Samsara.

L'organisation est divisée en deux groupes : les Ying Feng Shui, qui se consacrent à chasser les sorciers et les esprits dangereux, et les Yang Feng Shui, moines chargés de réparer le tissu de la réalité au moyen des temples des cinq éléments. Habituellement, ses membres sont des artistes martiaux experts dans l'usage du Ki, ou des sorciers ayant une affinité avec le Ten-gati qui tentent de protéger l'équilibre du Samsara.

Histoire du Shivat

Le Shivat surgit après la division de Kuon Teikoku en deux empires différents, et correspond au territoire qui appartint à la fille d'Amaterasu no Mikoto. Quelques mois seulement après sa création, le pays nouveau-né dut faire face à une guerre avec Yagarema, car le dieu trompeur réclama comme sien le trône de son « père » disparu. Aux côtés du Lannet, les armées de l'impératrice réussirent à détruire complètement les forces de son oncle, l'obligeant à reculer et à renoncer à ses prétentions pendant plus d'un siècle. Avec une nation en paix, l'impératrice put se consacrer à reconstruire les dommages et à réformer les coutumes avec lesquelles elle n'était pas d'accord. Son règne fut exceptionnellement long, et elle eut quatre fils, marquant ainsi le début des premières dynasties impériales qui, des siècles plus tard, se disputeraient le pouvoir.

Après sa mort, le petit-fils de Shivat no Mikoto hérita de l'Empire de la Lune, lui donnant pour la première fois le nom de Shivat en l'honneur de sa grand-mère. Le pays, bien que réuni sous un seul empereur, s'était divisé en plusieurs seigneuries indépendantes, dont les armées manquaient d'unité. C'est alors que Yagarema relança l'Éternelle Guerre de l'Ombre, concentrant ses efforts sur la prise des territoires de l'empereur doré et ignorant complètement ceux du Lannet. Fiers, les seigneurs du Shivat refusèrent de demander de l'aide à la nation voisine, ce qui leur coûta le contrôle sur l'une des Magatamas, qui fut sur le point d'être réclamée par le dieu perfide. L'empereur du Lannet considéra que la stabilité de Varja était en danger. Il envoya pour son propre compte un grand contingent grâce auquel Yagarema fut de nouveau défait. Il exigea en échange diverses prérogatives sur les deux Magatamas de l'Empire de la Lune, que l'empereur doré refusa d'accepter.

Ces évènements raréfièrent les relations entre les deux empires, et, cent cinquante ans après environ, le Lannet lança une attaque contre le Shivat, s'appropriant les deux pierres de l'âme et plusieurs provinces. Les seigneurs du Shivat et les kamis qui les soutenaient entreprirent une contre-attaque rapide et fulgurante, récupérant ainsi les territoires perdus mais, leurs armées maquant d'unité, ils furent mis en déroute dans la cordillère de Sen Monogatari.

Avant qu'ils ne puissent se regrouper, la perte des Magatamas fragilisa énormément la membrane du Samsara, provoquant une invasion d'esprits et de créatures d'autres plans d'existence. Durant cette période chaotique, l'empereur doré fut assassiné par un ashura, et un de ses cousins, descendant lui aussi de Shivat no Mikoto, pris le contrôle du pays afin de repousser l'attaque.

Les siècles suivants furent une époque de désordre. On tenta à plusieurs reprises de récupérer les Magatamas, sans succès car de nombreuses rébellions de différentes dynasties éclatèrent dans le but de dominer le pays, tandis que l'on créait les premiers temples des cinq éléments afin de contenir les esprits du Samsara.

Huit cents ans environ avant la naissance du Christ, le Shivat traversa aune crise sans précédents. L'empereur doré mourut sans laisser d'héritier et quatre grands seigneurs, tous descendants de Shivat no Mikoto, proclamèrent leur droit au trône. Une période de trois siècles de guerres de succession commença alors, durant laquelle l'Empire de la Lune se retrouva divisé en quatre royaumes différents. Finalement, après plus de trois siècles de disputes et de batailles, c'est un cinquième pouvoir qui allait prendre le contrôle du Shivat : le jeune seigneur de la guerre Ling Qi, qui ouvrit une dynastie longue et stable.

Durant la Guerre de Dieu, le seigneur de Judas, connaissant les caractéristiques spéciales de l'Empire de la Lune, montra peu d'intérêt pour le Shivat. Rah ordonna tout de même à Lemunia, un des membres de la Confrérie, d'assassiner l'empereur doré et tous les membres de sa dynastie, sachant que sa mort provoquerait une nouvelle guerre de succession qui affaiblirait la puissante nation. Plusieurs maisons lancèrent la dispute, mais l'activation de la machine de Rah obligea les kamis à se retirer du monde réel, provoquant un curieux revirement des évènements. Jinghai, une dynastie mineure qui n'avait guère le soutien des kamis, parvint ainsi à s'emparer de manière foudroyante de l'Empire.

Aux environs de l'an 258, le Sacro-saint Empire pénétra sur Varja avec une immense armée, dans l'intention d'annexer le Shivat au trône d'Abel. C'est ainsi que débuta une longue guerre qui dura quatre ans (deux de plus que ce que mit le Lannet à tomber), jusqu'à ce que l'empereur doré admette sa défaite et se soumette.

Les sept siècles où le Shivat appartint au Sacro-saint Empire furent aussi très intenses. Le pays fit trois tentatives pour s'émanciper d'Abel, et pendant la seconde une nouvelle dynastie, la famille Wu, obtint le pouvoir, qu'elle a gardé jusqu'à aujourd'hui. À présent, le Shivat est finalement arrivé à se séparer du Sacro-saint Empire, et le viril empereur Gen Wu espère que ses fils seront capables de laisser de côté leurs différends pour maintenir la stabilité de la nation.



MER ORIENTALE
Río Silmor
Port Rue
Porte d'Orient
Setsu
Saru
Forêt de Karasu
Lannet
Shin
Kajiyama
Koga
Kuromitsu-jo
Porte d'Occident
Kumoyama
Tsukikage
Hanamura
Plaines de Kusa
Kagami Jiin
Forêt Scellée
Nao
Forêt de Tori
Sensou-jo
Urashiro
Aimi
Yokai
Cordillère de Sen Monogatari
Kurai Hanko
Yagarema
Maisen
Xaohuan
Hung Whan
Peng Wang
Lan
Siyu
Cordillère Yuanyu
Crevasses de Len Peng
Sihsien
Huan Zhou
Plaines de Zhu
Qianfu
Plateau de Fusang
Shaoqing
Pics de Liang
Qiànfeng
temple de Ning Shi
Shivat
Baoling
Marais de Qing
Nujing
Yang
Kianlung
Subutai
Yun
Forêt Hulijing
Ehuang
Plaines de Daoji
Nanmiaozui
Shan Lu
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

Les arts martiaux

Le Shivat est le berceau des arts martiaux, et les différents styles de combats sans armes ont une tradition bien enracinée chez les habitants du pays. Toutes les villes ou bourgs importants possèdent au moins une ou deux académies de lutte, et elles se piquent toujours d'être meilleures que les autres. Être étudiant de l'une ou l'autre école a des répercussions sur le statut des individus, car ceux qui appartiennent aux académies les plus prestigieuses portent avec eux le nom de leur maître, et sont obligés d'être à la hauteur de ce que l'on attend d'eux.

Si un combattant ne se comporte pas conformément à ce que l'on espère de lui ou déshonore son école, c'est la responsabilité de ses compagnons que de le punir comme il se doit.

Aspects géographiques notables

Le Shivat possède une géographie diverse. Avec de hautes montagnes et des plateaux au nord, et de grandes plaines boisées au sud, il présente une considérable variété de paysages.

Plateau de Fusang : le plateau de Fusang s'étend à travers tout le nord du pays, occupant presque la moitié de son territoire. Il contient de petites forêts, d'innombrables monts et beaucoup de lacs. On dit que, aujourd'hui encore, il reste de nombreux endroits inexplorés que personne n'a visités depuis la disparition des kamis, il y a plusieurs siècles.

Plaines de Zhu : cette région s'étend à l'ouest de Fusang, formant une sorte d'immense vallée entre la meseta et les pics de Liang. Ces grandes plaines sont remplies de végétation et de vie. L'herbe pousse si haute qu'elle arrive à la ceinture. De nombreux bourgs se dressent sur ces terres, profitant de la faune locale et de la richesse du terrain.

Au moment où les Magatamas furent volées, les puissantes énergies surnaturelles qui se déchaînèrent sur les plaines provoquèrent de nombreuses déchirures dans la réalité, et nombre d'entre elles sont encore ouvertes aujourd'hui. Par conséquent, il y a à travers tout Zhu de nombreux temples des cinq éléments, créés pour fermer les portes du Samsara et prévenir la venue d'esprits et d'autres créatures dangereuses.

Marais de Qing : les sombres marais de Qing sont considérés comme l'un des lieux les plus inhospitaliers et dangereux du Shivat. Il s'agit d'une forêt puante, remplie de gaz nocifs et de sables mouvants. Les périls les plus connus sont les terrifiants insectes et moustiques qui y vivent, car leur piqûre est non seulement très douloureuse, mais elle peut aussi parfois être mortelle. Il n'y a pas un seul village à l'intérieur, et les gens évitent de s'aventurer dans ces contrées.

Il existe depuis quelques temps une grande brèche ouverte vers le Tiryagyoni-gati dans les profondeurs de la forêt, à travers laquelle se sont déjà glissés dans le monde de nombreux esprits et bêtes prédatrices. Pourtant, personne ne connaît son existence ; les Feng Shui n'ont pas encore pu la sceller convenablement.

Crevasses de Len Peng : connues par le bas peuple comme les « brèches du chagrin », la légende raconte que ces profondes fissures dans la terre furent formées par le cri d'Amaterasu no Mikoto lorsqu'il vit mourir sa femme devant lui. Ce sont d'insondables abîmes plongeant dans l'obscurité, qui semblent ne pas avoir de fin. Certaines nuits, on entend des cris de douleur et des lamentations qui en sortent, ce qui est à l'origine de quantité de légendes ténébreuses à leur sujet. Les gens y voient une porte vers l'enfer, et en vérité ils ne se trompent pas complètement. Le terrible événement qui créa les crevasses provoqua aussi une déchirure dans la réalité même, ouvrant un lien avec le Naraku lui-même. Quoique les démons ne puissent franchir impunément l'ouverture, la porte s'ouvre l'espace d'un instant si l'on jette un corps mort dans le gouffre, laissant ainsi sortir un obscur démon.

Plaines de Daoji : également appelées Bas Shivat (par opposition au plateau Fusang, qui serait le Haut Shivat), cette grande étendue occupe toute la région sud de l'Empire de la Lune. Les plaines sont la partie la plus peuplée du pays, car non seulement elles contiennent de nombreuses villes, mais on y trouve en plus une infinité de petits bourgs et villages. Daoji contient toute sorte de champs cultivés, en particulier de nombreuses rizières.

Pics de Liang : les montagnes divines de Liang, ou Pics Blancs, sont un lieu vénéré par les habitantes du Shivat. Elles font partie d'une formidable cordillère caractérisée par ses fines et hautes montagnes, à tel point que la plupart d'entre elles s'élèvent au-dessus des nuages. Sur leurs flancs, un tas de localités préservent les vieilles traditions d'antan et adorent les kamis locaux. Les gens assurent que des bêtes légendaires vivent sur certains sommets, dans de vieux palais abandonnés, et que l'Aeon Phénix est endormi sur la plus haute des cimes.

Cordillère Yuanyu : en shivatien, Yuanyu est un mot qui s'utilise indistinctement pour parler du jade et de la pluie, les deux éléments représentatifs de cette longue cordillère située sur la frange orientale du Shivat, où les précipitations et les tempêtes sont habituelles. De plus, la région est extrêmement boisée : la plupart des montagnes sont recouvertes de denses forêts.

Les gisements de jade sont nombreux et sont exploités par plusieurs villages miniers au service des seigneurs locaux ou de l'empereur. D'après la tradition, le jade chasse les mauvais esprits, donc la cordillère est considérée comme un lieu relativement sûr et libre des influences obscures. Bien que ce ne soit pas entièrement vrai, il est certain que le nombre d'apparitions est bien moindre à Yuanyu que dans d'autres endroits du Shivat. L'intérieur de la chaîne est l'une des régions les moins connues du pays, avec un grand nombre de villages indépendants et de bâtiments abandonnés depuis plusieurs siècles.

Forêt Hulijing : la forêt des Renards, un des lieux les plus énigmatiques du Shivat, est un bois qui se déploie à l'ouest Yang et qui a la réputation d'être l'un des plus beaux du pays. Ainsi que l'affirment les histoires, l'endroit est réellement plein d'esprits (surtout de kitsunes), bien que la plupart soient bénins et ne veuillent aucun mal aux humains. Cela n'empêche tout de même pas que certains s'amusent aux dépends des mortels, en leur jouant des tours pesants ou en les possédant afin de voyager jusqu'à des villes de l'homme. Ils sont restés endormis pendant des siècles, mais cela fait déjà plus de cent ans qu'ils sont de nouveau complètement actifs.

On dit qu'il existe au cœur de Hulijing, protégée par de puissants gardiens, une terrifiante force destructrice enfermée par les kamis il y a des siècles. Certains pensent qu'il s'agit de l'une des têtes d'Orochi (ou même du cœur de l'Aeon obscur), bien que cela puisse être quelque chose de complètement différent.

On connaît au moins deux temples des cinq éléments aux abords de la forêt.

Lieux intéressants

Même s'il y a près d'un millier de minuscules villages à travers tout le Shivat, il est également vrai que l'Empire de la Lune possède des villes grandes et importantes, où se regroupe une énorme quantité de gens. Cependant, en plus de ces villes, il y a des dizaines de lieux cachés et abandonnés depuis la disparition des kamis, nombre d'entre eux contenant des merveilles et des dangers desquels les habitants du Shivat ne peuvent que rêver.

Siyu
(Ville, 35 000 habitants)

Située dans la région septentrionale du Shivat, près de la cordillère de Sen Monogatari, Siyu est une ville connue pour l'exceptionnel sens de l'esthétique de ses citoyens. Ses jardins et ses bâtiments sont conçus avec un goût délicat suivant un patron artistique ; les édifices qui abîment l'ensemble sont immédiatement démolis.

Les meilleurs artistes et maîtres calligraphes viennent là afin de mesurer leurs œuvres avec celles des Sept de Siyu : Ikebana Fu (maîtresse d'ikebana), Shogaku Jinhai (maître calligraphe), Go Gen (maître du jeu de go), Origami Qianfan (maître de la fabrication de figures de papier), Haiku Wei (maître poète) et Sumi-e Lan (maîtresse en peinture). Celui qui est capable de gagner lors d'une compétition contre l'un des maîtres le dépouille de son titre, ce qui lui permet d'utiliser le nom de son art comme nom de famille et de profiter de la demeure et des commodités propres à son rang. Quiconque fait preuve de sa valeur peut défier l'un des Sept, mais ceux qui sont vaincus doivent quitter la ville et ne pas revenir avant trois ans.

Siyu est gouvernée par Chao Yuan (Touche-à-tout Nv 3, ♂), dernier descendant d'une famille de mécène et poète, joueur de go et calligraphe réputé. La sécurité en ville est garantie par les Fleurs de Siyu, un escadron d'artistes martiaux dont la principale caractéristique est la magnifique beauté de leurs mouvements de combat.

Qianfeng

(Ville, 8 000 habitants)

Qianfeng, ou « cité du vent », se trouve dans l'est, tout près de la cordillère Yuanyu. Sa situation géographique, entre deux zones de pression différente, fait que le vent souffle continuellement. Pour cette raison, on voit une grande quantité de cerfs-volants dans le ciel à toute époque de l'année. Plus qu'une ville, Qianfeng est un immense village avec des milliers d'habitant, car il ne possède pas de palais luxueux ni de grands bâtiments comme d'autres agglomérations proches. La plupart des maisons ne sont que des cabanes basses en bois et à l'exception de deux tours élevées et de quelques pensions, aucune n'arrive à deux étages de haut.

Les gens de Qianfeng sont des individus travailleurs portant très peu d'intérêt à la guerre ou aux conflits. Leurs sentiments sont tellement pacifistes qu'il n'y a pas une seule école de combat dans la ville, et seule une poignée de gardes déambule dans ses rues calmes. Cette philosophie collective a fait que de nombreux sages et éclairés la visitent, intéressés par l'ambiance de calme et de détente que l'on y respire.

Le seigneur de la cité est le sage Fu Wong (Sorcier Nv 8, ♂), également nommé maître de la tour Hurlante, le lieu où il réside. Bien qu'il soit en apparence un vieil homme simple et aimable plein de bons sentiments, il cache sous cette charmante façade une âme noire et maligne. Cela fait des années que Fu Wong sert de professeur aux enfants de la ville, mais son objectif est de trouver des jeunes possédants le Don mystique afin de voler leur cœur. Quand il en aura trouvé onze, il effectuera une cérémonie impie afin de réveiller Xing Zang Chi´Lung, le Dragon au Cœur Cramoisi, une bête qui dort dans le Tiryagyoni et dont une prophétie prétend qu'il apportera avec lui la destruction de la famille impériale.

Kianlung

(Ville, 27 000 habitants)

La cité portuaire de Kianlung se trouve sur la côte ouest du Shivat et est connue comme centre de commerce avec l'occident. Elle est très fréquentée par les étrangers, en particulier des voyageurs du Phaïon, à la recherche de bonnes affaires. La ville a été souvent attaquée par des pirates, et ses habitants ont donc élevé quatre tours de surveillance, connues aujourd'hui sous le nom de Sentinelles de Kianlung. Ils y ont installé un complexe système de miroirs qui, durant la nuit, projettent la lumière de quelques feux, surveillant ainsi les eaux au cas où apparaîtraient des navigateurs indésirables. Il est très difficile, pour ne pas dire impossible, qu'une embarcation s'approche du port sans être découverte. S'il y a un problème, les gardes de la ville déchaînent la colère du Dragon à Cinq Têtes, un énorme canon à cinq tubes installé en haut du palais de Kianlung, dont la puissance destructrice est capable de faire sauter n'importe quel navire.

Aussi bien les tours que d'autres inventions de la cité ont été conçues par le gouverneur Lo Pai (Touche-à-tout Nv 4, ♂), un homme mûr, impatient et surtout curieux. Son génie a donné le jour à de grandes idées comme les Sentinelles et le Dragon, et personne ne sait ce que son imagination lui fera créer ensuite.

En plus du commerce, Kianlung possède une importante industrie du papier et de ses dérivés.

Subutai

(Cité-forteresse, 83 000 habitants)

La cité-forteresse de Subutai est le fief du général suprême des armées impériales, titre que la tradition réserve à quelqu'un du même sang que l'empereur doré. Étant la plus grande fortification de l'Empire de la Lune, elle est entourée d'une haute muraille de pierre, de même que par une série de poivrières sculptées en forme de têtes de dragon, depuis lesquelles on lance des projectiles incendiaires sur les ennemis. L'intérieur est un immense fortin, conçu pour diviser et affaiblir l'avancée d'éventuels envahisseurs au moyen de murs coulissants. Le labyrinthe dispose d'innombrables zones pour que les archers puissent tirer à loisir. Finalement, au centre se dresse le palais du Dragon du Ciel, où vit actuellement le général Kwai Wu (Guerrier acrobate Nv 7, ♂), le jeune cousin de l'empereur.

Une crevasse, connue sous le nom d'Enfer des Lamentations, entoure le palais, et on y jette les criminels et les traîtres les plus dangereux, pour qu'ils passent le reste de leurs jours dans des grottes remplies de crabes voraces appelés queues-de-feu. Les émanations à l'intérieur des grottes de l'Enfer des Lamentations font que les poumons de ceux qui les respirent durant une période prolongée sont incapables de survivre à la surface. Ces gaz sont à la fois l'obstacle ultime et la protection définitive de Subutai. Si les ennemis venaient à menacer le palais, ses archers utiliseraient des flèches incendiaires pour enflammer les gaz du gouffre, créant un immense mur de flammes qui tuerait tous ceux se trouvant auprès ou osant tenter de le franchir.

Subutai est entouré de petits villages de paysans et d'éleveurs, dont le but est de fournir des vivres pour les greniers de la grande cité-forteresse.

Baoling

(Ville, 7 000 habitants)

L'ancienne cité de Baoling est très connue pour une caractéristique inhabituelle : toutes ses rues sont sillonnées par des fossés plantés d'aulx, et la gastronomie locale utilise ce légume pour presque tout. D'après la légende, lorsqu'elle fut bâtie il y a des siècles, les autochtones s'attirèrent la colère du kami des marais de Ping, qui envoya une terrible invasion de moustiques pour dévaster le village. Que l'histoire soit vraie ou pas, les insectes venimeux des marécages représentèrent un véritable problème pour les gens de Baoling, jusqu'à ce qu'un sage trouve une solution, presque par hasard, en se rendant compte que les champs d'ail ne subissaient pas le fléau. C'est pour cela que l'on commença d'en cultiver dans les rues, car la forte odeur fait fuir les insectes.

Les voyageurs sont surpris par les effluves gênants qui inondent la ville mais que ses habitants, habitués depuis l'enfance, ne semblent pas remarquer. Au centre de Baoling, la puanteur est encore plus grande, car c'est là que se trouvent les silos où l'on conserve la récolte.

Xaohuan

(Bourg, 900 habitants)

Bien que Xaohuan ne semble pas très différent des centaines de villages éparpillés à travers le Shivat, c'est une localité assez particulière. Elle est bâtie autour d'une grande pierre sacrée ; selon la tradition, c'est la silhouette pétrifiée d'un ancien bon kami appelé Xao, qui gouverne les forces de la terre. Les cendres de tous les défunts sont lancées dessus, en un rite funéraire qui recherche la rénovation de la vie.

Peut-être à cause de la bénédiction de son esprit protecteur, les alentours du village sont riches en faune et en flore, et l'on perçoit une aura de calme qui enveloppe tout. Les gens du coin travaillent avec ferveur et consacrent beaucoup de temps à prendre soins de l'environnement, ainsi que l'ont fait leurs ancêtres des générations durant. Tous sans exception pratiquent le Tai Chi, mais ils ne s'en servent que comme défense. Les vieillards, véritables gouvernants du bourg, habitent une petite pagode dans la partie centrale, près de la pierre. La tradition assure qu'ils reçoivent des visions provenant de Xao, qui les prévient d'éventuels dangers à venir.

Il y a peu, le village a commencé à avoir certains problèmes avec le seigneur de la province, Peng Fei (Touche-à-tout Nv 2, ♂), qui souhaite emporter la roche de Xao dans son château afin d'en faire cadeau à l'empereur.

Huan zhou
(Métropole, 315 000 habitants)

Huan Zhou est le principal port commercial du Shivat, peut-être à la seule exception de Yokai. Il s'agit d'une grande cité côtière qui entretient de forts liens avec le Vieux Continent. Ses marchands et navigateurs rivalisent au quotidien avec la cité lannetienne de Setsu pour être le principal centre commercial entre l'occident et l'île de Varja. De toutes les villes du pays, c'est celle qui accueille le plus grand nombre d'étrangers, que ce soit des commerçants ou de riches nobles qui voyagent ici, attirés par le romantisme des mythes de Varja. Le contact avec les étrangers a légèrement occidentalisé Huan Zhou et, bien que son architecture soit en majorité orientale, on peut voir dans ses rues quelques hôtels particuliers de style gabrielien.

Huan Zhou est aussi notable par le grand nombre d'écoles d'arts martiaux qu'elle accueille et la débordante rivalité qui règne entre ceux qui pratiquent des styles différents. Les bagarres de rues sont très courantes, au point qu'on a même interdit les disputes dans certains lieux publics afin d'éviter les dégâts continuels dans les propriétés. Tous les ans, pendant les festivités du printemps, une compétition a lieu entre les différentes écoles, et chacune doit choisir ses cinq meilleurs élèves afin de montrer au public qu'elle est la plus forte. En plus du prestige, cet affrontement a une grande importance économique, car les bourgeois les plus riches louent les services des écoles en fonction des démonstrations et des résultats de combattants.

La ville est gouvernée par un conseil de commerçants, commandé par le gouverneur provincial Lo Pao (Touche-à-tout Nv 2, ♂). En ce moment, ils sont en contact avec l'archichancelier Joshua Fardelys, avec lequel ils comptent parvenir à un important accord qui bénéficie aux deux pays.

Soleil Noir jouit ici d'une forte présence, et en profite pour diriger ses groupes de récupérateurs au Shivat.

Maisen
(Bâtiment, 250 habitants)

Perdu dans les montagnes shivatiennes de la cordillère de Sen Monogatari, Maisen est un légendaire temple consacré à tous les styles de combat sans armes. Considérée comme la meilleure école de lutte de Gaïa, de nombreux artistes martiaux la cherchent afin d'y être entraînés. Cependant, rares sont ceux qui parviennent à escalader les pics inaccessibles, et encore moins ceux qui se montrent dignes d'admission. Il y a toujours vingt et un maîtres, et chacun d'entre eux est un expert sans égal dans un style martial. Le nombre d'étudiants qui s'exercent ici varie au fil des ans, mais en général il est toujours supérieur à cent. Lorsque quelqu'un est prêt à retourner dans le monde extérieur, on lui tatoue une bête légendaire sur l'un des bras (le type de créature varie en fonction des styles maîtrisés), comme preuve de sa maestria.

Tous les cinq ans, le temple de Maisen organise un tournoi, envoyant des invitations aux meilleurs artistes martiaux du monde entier. Normalement, on choisit les gens ayant le plus de renom, ou ceux qui ont prouvé d'une manière ou d'une autre leur talent exceptionnel pour le combat. Bien que seuls ceux ayant une invitation officielle puissent participer, quiconque en présentant une est accepté, ce qui veut dire que si quelqu'un l'arrache par la force ou la vole à un autre combattant, il obtient automatiquement les mêmes droits que celui-ci. Chaque participant peut amener avec lui cinq accompagnateurs pour qu'ils assistent à ses combats. Les règles du tournoi sont simples : on admet toute sorte de style de combat à mains nues ou de compétence spéciale, du moment qu'il n'est pas de nature magique. Les pouvoirs mentaux, le Ki ou les compétences de l'Héritage sont très courants chez les participants. La lutte se poursuit jusqu'à ce qu'un des combattants perde connaissance, meurt ou déclare publiquement qu'il se rend.



Le grand temple de Maisen

Illustration Luis NCT

Temple de Ning Shi
(Bâtiment, 300 habitants)

Fondé il y a plus de cinq siècles par le moine guerrier Shen, ce temple est dédié au kami Ning Shi et ses principaux préceptes sont la miséricorde et la compassion. Il se trouve sur le flanc sud de la montagne Qiao, et est constitué de plusieurs bâtiments reliés entre eux. Ning Shi est l'une des tendances religieuses les plus pratiquées au Shivat, et ses prêtres sont vénérés par le peuple à cause de leur miséricorde et de l'aide qu'ils apportent à tout le monde dans les temps difficiles. Les moines du temple sont de véritables maîtres dans de nombreux styles de combat, bien qu'ils n'utilisent leurs enseignements que pour protéger les faibles et défendre la paix.

Leur chef est le maître Po (Tao Nv 10, ♂), un énigmatique mais agréable vieillard âgé de plus de deux cents ans grâce à son contrôle parfait sur le corps et l'esprit. Il fut autrefois l'un des meilleurs combattants du monde entier (on dit qu'il gagna le Maisen à plusieurs reprises), et malgré son âge avancé, il conserve toujours un talent inégalable.

Il y a quelques mois, au moment de la séparation du Shivat et du Sacro-saint Empire, un membre renégat du temple nommé Shang (Tao Nv 7, ♂) attenta contre la vie de l'un des fils de l'empereur. Cet évènement fait que les prêtres sont vus avec beaucoup de scepticisme par le gouvernement. De nombreux moines sont partis chasser Shang, mais sa destination et sa motivation sont entièrement inconnues.



Maître Po

Peng Wang
(Métropole, 237 000 habitants)

Troisième plus grande ville du pays, Peng Wang fut autrefois la principale ligne défensive du Shivat dans l'Éternelle Guerre de l'Ombre. Lorsque l'île de Yagarema cessa d'être un problème la cité commença à grandir, et des milliers de paysans s'y regroupèrent. Elle fait du commerce principalement avec le Daphné, l'Elcia et le Sphéria, et on croise de temps à autre des visiteurs de ces pays se promenant dans ses rues.

La caractéristique la plus frappante de la métropole est le fait qu'elle soit bâtie en profitant des nombreux îlots de la côte, qui facilitent l'amarrage des navires sans qu'il leur soit nécessaire de s'approcher de la dangereuse paroi rocheuse escarpée du littoral oriental du Shivat. Les embarcations déchargent ici leurs marchandises, qui sont ensuite transportées jusqu'au centre-ville en utilisant un complexe réseau de ponts et de barques.

Le seigneur de Peng Wang est l'énigmatique Liu Pang (Sorcier Nv 6, ♂), un homme dont la cruauté est devenue légendaire dans toute la province. Liu Pang a fait disparaître toutes les femmes d'un village pour la simple raison que l'une d'entre elles l'avait insulté, et il a fait exécuter une famille en obligeant le père à choisir dans quel ordre ses enfants devaient être exécutés en sa présence. Les gens ont appris à le craindre et à obéir à ses ordres, car tant que personne ne lui manque de respect ni ne lui désobéit, il fait preuve d'une terrible efficacité en tant que gouvernant. Il se trouve que Liu Pang est possédé depuis quelques temps par un puissant démon du Naraku nommé Utpala (qui se glissa en lui lors de l'utilisation d'un sortilège) qui s'est échappé dans le monde réel dans le but de se rebeller contre la Dame des Cauchemars Tsukiyomi. La sombre reine désire le faire revenir pour le punir de son audace, et elle projette d'envoyer un jour plusieurs de ses agents contre lui. Utpala est conscient de cela et est s'apprête à tout ce qui pourrait arriver, regroupant de puissants combattants à ses côtés.

Indépendamment de ces évènements, un grand groupe de Dévots de l'Ombre, au service de Sho Ravengale, ont pénétré à l'intérieur de la ville et commencent à la préparer à une future attaque des armées du dieu trompeur.

Yokai
(Métropole, 189 000 habitants)

Yokai est l'une des quatre cités de libre commerce, ce qui signifie qu'elle n'est sous l'influence d'aucun gouvernement ni pays. Les habitants de Varja ont coutume de l'appeler « la cité des fantômes », un nom assez approprié car c'est l'une des agglomérations ayant le plus grand nombre d'éléments surnaturels existant sur Gaïa. La ville en elle-même se trouve dans une énorme anse sur la côte ouest de l'île, juste au milieu de la paroi rocheuse escarpée de la cordillère de Sen Monogatari. Étant donné qu'elle est entièrement entourée de montagnes sauf sur le littoral, la seule manière d'y accéder est par la mer ou en utilisant l'une des passes montagneuses escarpées.

Yokai mêle des éléments architecturaux du Shivat et du Lannet, sans qu'aucun ne l'emporte sur l'autre. Elle est divisée en deux secteurs, la ville haute et la ville basse, car une partie se trouve sur la côte et l'autre sur un plateau situé environ cent mètres au-dessus du niveau de la mer. Tous deux sont reliés par de grands escaliers de pierre, creusés directement dans le mur de roche. Ainsi qu'il arrive dans d'autres cités de libre commerce, des milliers de personnes qui ne sont liées à aucune nation se regroupent à Yokai. Samouraïs fugitifs, criminels, commerçants sans scrupules et paysans qui se sentent l'âme libre sont ses principaux habitants. Il y a cependant en elle bien plus qu'il n'y paraît à première vue. La ville est construite sur une énorme fissure dans la réalité mais, comme sa construction constitue un immense sceau mystique et se trouve proche des Magatamas, elle n'est reliée à aucun des plans de Samsara. Bien au contraire, elle fait partie d'un espace fermé de la Veille, une sorte de réalité de poche qui n'existe que dans Yokai même. C'est pour cela qu'elle est pleine d'esprits et de démons qui se manifestent fréquemment dans le monde réel et que les gens normaux nomment « la moitié obscure » de Yokai. Parfois, il est possible d'être témoin de choses inexplicables dans ses rues, comme un kitsune ou un oni qui s'y promène tranquillement.

Par chance, il existe un traité entre ces créatures et les mortels, signé il y a des siècles par un conseil de douze shugenjas et les seigneurs locaux de la Veille, qui empêche que des hostilités éclatent ouvertement entre eux. Cela a permis une certaine entente entre les deux mondes, bien qu'il existe toujours une grande peur envers les esprits.

La cité est théoriquement gouvernée par un conseil de trois individus qui représentent les différents cercles sociaux de Yokai. Le premier d'entre eux est le samouraï Daisuke Kurokami (Guerrier acrobate Nv 6, ♂), un ancien membre de la famille Kurokami tombé en disgrâce à cause de ses contacts avec les yakuzas et qui est à présent à la tête des familles criminelles de la ville. La seconde est Mei Lin Fu (Touche-à-tout Nv 4, ♀), surnommée « la Fleur », qui dirige la guilde des commerçants. Finalement, il y a le mystérieux Kai (Sorcier Nv 8, ♂? ♀?), un sujet masqué qui exerce les fonctions de conseiller spirituel. En plus des trois seigneurs visibles, il y a un quatrième membre qui représente « la moitié obscure » de Yokai, un puissant esprit qui répond au nom de Yami.

Shan Lu
(Métropole, 735 000 habitants)

La cité impériale de Shan Lu est la capitale de l'Empire de la Lune, la plus grande et la plus importante de toutes les villes du Shivat. C'était par le passé un lieu uniquement réservé à l'empereur doré et à sa cour, et elle avait entièrement été bâtie pour l'usage, la protection et le plaisir de son altesse. Cela changea avec l'arrivée au pouvoir de la dynastie Jinghai, qui permit aux nobles et aux bourgeois d'élever des bâtiments autour du palais doré. C'est aujourd'hui la seconde ville la plus importante de Varja, dépassée seulement par Tsukikage. Elle se situe dans les plaines de Daoji, près de la côte sans être reliée directement à la mer.

Illustration Salvador Espin

Les heritiers

L'empereur doré Gen Wu a deux fils jumeaux, Seien et Seiran, les héritiers de la dynastie impériale. Suite aux nombreuses complications de l'accouchement, qui coûta la vie à l'épouse de l'empereur, tous les médecins pensèrent que les enfants allaient être mort-nés, même si curieusement ils survécurent et grandirent sains et forts.

À tout juste vingt et un ans, Seien et Seiran sont si semblables physiquement que personne, pas même leur père ni leurs tuteurs, ne semblent capables de les distinguer. Malheureusement, malgré leur similitude extérieure, les frères se détestent profondément depuis qu'ils sont enfants. Ironiquement, ils sont tous deux Nephilim, l'un Duk´zarist et l'autre Sylvain, ce qui provoque chez eux un antagonisme naturel, même si leur haine atroce est bien plus profonde : ils furent ennemis dans leur vie antérieure et s'entretuèrent (raison pour laquelle les deux âmes sont revenus au monde en même temps). Ils sont incapables de se rappeler quoi que ce soit de leur existence précédente, mais chacun d'entre eux fait des rêves dans lesquels il est assassiné par son jumeau, et ils ont toujours pensé qu'il s'agissait de visions d'un avenir possible, au lieu de l'attribuer à leur passé.

Étant donné que la question de la succession n'a pas encore été tranchée, tous deux se sont lancés dans une course active en quête du pouvoir, tentant d'obtenir le contrôle de diverses armées et seigneurs provinciaux. Naturellement, l'unité du pays les empêche de s'affronter ouvertement, mais leurs partisans et agents agissent dans l'ombre depuis déjà quelques temps. Leur père craint que, à sa mort, tous deux puissent déclencher une terrible guerre de succession comme on en n'a pas vu depuis que l'Empire de la Lune fut divisé en quatre royaumes. Néanmoins, son amour pour eux le rend, même aujourd'hui, incapable de se décider pour aucun des deux.

Seien (Guerrier acrobate Nv 6, ♂), le Nephilim sylvain, est populaire grâce à son caractère ouvert et son bon contact, qui lui permettent d'être bien accueilli par le peuple. Il est intelligent et manipulateur, et a convaincu quelques seigneurs féodaux qu'attaquer le Baho serait une bonne façon d'augmenter les bénéfices économiques du Shivat.

Seiran (Tao Nv 6, ♂), héritier d'une âme duk´zarist, est au contraire silencieux et réservé, même si son sérieux a fasciné de nombreux seigneurs provinciaux. Seiran a préféré concentrer ses projets sur le contrôle de forces surnaturelles, même s'il se garde bien de mettre en danger la terre qu'il aime tant.

La première impression qui vient à l'esprit des gens lorsqu'ils aperçoivent Shan Lu, c'est qu'ils se trouvent face à une cité colossale. Quoiqu'elle ne soit pas la plus peuplée de l'île orientale, les grandes dimensions de ses palais et jardins, en plus de la largeur de certaines de ses rues, en font l'une des plus grandes villes du monde par la surface.

Aujourd'hui encore, Shan Lu est divisée en deux : une partie est le secteur métropolitain, et l'autre la cité-résidence de l'empereur, connue sous le nom de palais doré. La zone métropolitaine est fragmentée à son tour en plusieurs quartiers, des riches districts nobles, avec ses grandes pagodes et ses jardins, aux petits marchés et secteurs pauvres, où des milliers de personnes s'agglutinent dans de petites maisons de bois et de joncs. C'est là qu'existe une grande manufacture artisanale, car la plupart des gens travaillent à la fabrication de toutes sortes d'ustensiles. Les marchands utilisent des ports disséminés près de Shan Lu afin de commercer avec les autres villes par mer, et il est aussi très courant de voir un tas de caravanes de marchandises y entrer et en sortir.

Le monument le plus connu du secteur métropolitain est le temple de l'Horloge de la Lune, une immense tour qui contient plusieurs Magatamas artificielles construites par des kamis mineurs et placées dans une complexe machinerie d'engrenages. En les étudiant, les Feng Shui sont capables de distinguer quand une fissure importante s'ouvre dans le Samsara.

Le palais doré occupe près d'un tiers de la ville, et il s'agit d'une immense citadelle impériale construite en marbre, complètement décorée d'or et de jade. Seuls les invités et les serviteurs du vieil empereur Gen Wu (Tao Nv 7, ♂) peuvent accéder à l'intérieur, où près de cinquante mille personne vivent uniquement pour satisfaire jusqu'à la dernière des nécessités de leur seigneur. Naturellement, contenant de telles richesses, nombreux sont les voleurs qui tentent continuellement de s'y introduire dans l'espoir de s'emparer d'une minuscule partie d'entre elles, mais rares sont ceux qui survivent aux rencontres avec les Chevaliers de la Tempête, les prétoriens impériaux.

Shan Lu est l'une des rares villes du Shivat où il existe une forte présence de Samael et de Soleil Noir.

Autres agglomerations : *Hung Whan, Qianfu, Nanmiaozui, Sihsien.*

Scénarios

Le vaste territoire du Shivat et sa nature particulière permettent d'utiliser l'Empire de la Lune de nombreuses manières. Les personnages pourraient faire partie du Feng Shui et voyager dans diverses contrées du Shivat, scellant les ouvertures dans la réalité, ou être mêlés aux intrigues qui ont lieu entre les seigneurs provinciaux et les héritiers du trône. Cependant, des sujets aussi sérieux ne sont pas nécessaires ; peut-être ne sont-ils que des combattants dont le but n'est autre que de rechercher la satisfaction d'essayer leurs compétences de combat contre les maîtres des différentes villes.

Le Traité : Wong Ransfield et Orland Kalahand, deux des quinze meisters de l'Association de Marchands du Phaïon, pensent que le projet de traité qui est en train de se mettre en place entre la ville de Huan Zhou et le Gabriel pourrait mettre en danger la prédominance absolue de leur pays sur le marché des produits orientaux sur le Vieux Continent. C'est pour cela que, sans compter avec l'appui des autres meisters, ils projettent d'intervenir afin d'éviter que les pourparlers n'aboutissent. Leur objectif est de faire d'une pierre deux coups : s'arranger pour que des occidentaux assassinent le fils du gouverneur Lo Pao, en même temps que l'un des artistes martiaux de la ville en finit avec l'existence du duc Ferrel, l'ambassadeur de l'archichancelier Fardelys. Ces évènements déboucheraient sans aucun doute sur une rupture immédiate du traité et seraient probablement à l'origine d'une sérieuse inimité entre les deux nations. Les personnages pourraient intervenir dans cette histoire de façons très diverses, que ce soit en tant qu'agents du Phaïon qui aident à mener à bien les assassinats ou, au contraire, en devant protéger la sécurité du traité.

Archétypes génériques du Shivat

Voici des fiches génériques des individus les plus particuliers du Shivat. Elles ont été fabriquées sans tenir compte des Points de Création.

Maitre de dojo

Classe Tao ; Niveau 3
Ini 70 ; **PV** 125 ; **IP** Non ; **Att** 110/90 ; **Par** 85 ; **Armes** Art martial ; **Dégâts** 40
AGI : 7 DEX : 8 CON : 7 FOR : 8 PER : 6 INT : 5 VOL : 6 POU : 6
Compétences : Acrobaties 50, Athlétisme 10, Habileté manuelle 60, Natation 15, Observation 25, Prouesses de force 50, Résistance à la douleur 15, Saut 15, Style 25, Vigilance 25.
Spécial : Arts martiaux (Kung Fu, Shotokan, Tae Kwon Do)
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 45.

Paysan

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 0
Ini 40 ; **PV** 70 ; **IP** Non ; **Att** 50 ; **Esq** 40 ; **Armes** Art martial ; **Dégâts** 30
AGI : 6 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Escalade 10, Forge 15, Habileté manuelle 15, Herboristerie 5, Natation 10, Observation 20, Prouesses de force 15, Vigilance 30.
Spécial : Art martial (Shotokan)
Résistances : RPhy 20, RMal 20, RPoi 20, RMys 20, RPsy 20.

Bourgeois

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 55 ; **PV** 90 ; **IP** Non ; **Att** 70 ; **Esq** 55 ; **Armes** Art martial ; **Dégâts** 25
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 7 INT : 8 VOL : 6 POU : 7
Compétences : Acrobaties 40, Évaluation 50, Habileté manuelle 40, Histoire 20, Mémorisation 20, Observation 10, Persuasion 35, Science 30, Style 20, Vigilance 20.
Spécial : Arts martiaux (Kung Fu, Kempo)
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 35, RPsy 35.

Noble

Classe Noble ; **Niveau** 3
Ini 65 ; **PV** 100 ; **IP** Non ; **Att** 80 ; **Par** 90 ; **Armes** Art martial ; **Dégâts** 35
AGI : 7 DEX : 7 CON : 6 FOR : 6 PER : 7 INT : 8 VOL : 6 POU : 8
Compétences : Acrobaties 15, Commandement 70, Équitation 20, Évaluation 80, Habileté manuelle 50, Histoire 70, Intimidation 15, Natation 15, Observation 25, Persuasion 60, Style 40, Vigilance 35.
Spécial : Arts martiaux (Aïkido, Shotokan)
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 50, RPsy 45.

Racines culturelles et classe sociale

Classe moyenne / Classe basse : Acrobaties +10, Animaux +10, Athlétisme +10, Escalade +10, Herboristerie +10, Natation +10, Style +10, Vigilance +10.

Noblesse / Bourgeoisie / Bureaucrate : Art ou Musique +5, Danse +5, Équitation +10, Histoire +10, Occultisme +5, Persuasion +20, Style +15, Vigilance +10.

Tableau 32: Shivat

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-30	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour quelques jours, quelques objets personnels. 3 PC.
31-55	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme ou une monture, du matériel de voyage de base et quelques objets personnels. 70 PA.
56-75	Bourgeois	Deux tenues de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, une arme, une monture, du matériel de voyage complet. 15 PO.
76-90	Bureaucrate	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, une arme, un coffre plein de matériel varié et des possessions personnelles de qualité. 30 PO.
91-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, deux armes, une armure légère, du matériel de voyage complet et un bon paquet de matériel varié. 60 PO.

La mer intérieure

Capitale : variable.
Population : 1 400 000 env.
Ethnies principales : asher (19%), aion (17%), tayahar (15%), vildian (13%), ryuan (11%), zinner (9%), kwa (8%), daevar (4%), norne (3%).
Type de gouvernement : variable.
Langues : variable (latin majoritaire).
Religion : variable.
Niveau technologique : variable.
Dénomination : aucune.
Drapeau : variable.
Noms masculins : en fonction de la zone d'influence.
Noms féminins : en fonction de la zone d'influence.
Noms de famille : en fonction de la zone d'influence.

Au centre du Vieux Continent se trouve la mer Intérieure, une des régions les plus chaotiques de Gaïa. Elle se compose de centaines d'îles de différentes tailles et importances qui s'étendent à quelques kilomètres de la côte sur tout le littoral interne. Il existe vingt-quatre îles principales, les seules possédant une véritable importance, tandis que les autres ne sont que de gros rochers qui ne font généralement pas plus d'un ou deux kilomètres de diamètre.

Il est presque impossible d'établir un climat commun pour les îles, car chacune a ses propres caractéristiques. Certaines d'entre elles sont très pluvieuses et humides, alors que d'autres ont un temps plutôt chaud. La même chose s'applique à la végétation, même si elles partagent habituellement le même type de plantes que la côte dont elles sont proches.

Le gouvernement des îles a été très discuté, car en de nombreuses occasions les pays riverains ont proclamé leur droit à prendre ces terres pour eux. Après de nombreux problèmes et désaccords, le Sacro-saint Empire a déclaré que les îles étaient libres de posséder leur propre gouvernement, formant ce qu'on appelle la coalition de la mer Intérieure, avec Tol Rauko pour porte-parole. Dans la pratique, il n'a jamais existé la moindre union, et un grand nombre d'entre elles ont passé des accords avec les pays côtiers pour en devenir des provinces.

De nos jours, l'existence des îles intérieures a connu peu de changements, même si plusieurs viennent d'être absorbées par les nations côtières.

La Fierte de la Mer

Ce navire, propriété du capitaine Colwyn Reilly (Guerrier acrobate Nv 4, ♂), est l'embarcation la plus connue et la plus admirée de toute la mer Intérieure. C'est non seulement la plus rapide et la plus manœuvrable, mais en plus son équipage, qui se compose des marins les plus expérimentés de la région, a affronté les plus grands défis en sortant toujours victorieux. Peu peuvent se vanter d'oser traverser les eaux proches de Tol Rauko en pleine tempête ou de n'avoir jamais été abordés par l'un des vaisseaux corsaires à l'affût en haute mer. La Fierté de la mer est l'un des rares Sy'luen construit pour quelqu'un d'étranger à l'Empire, mais le grand-père du capitaine, feu Joss Reilly, gagna il y a des années le Tao Zan et demanda comme don à l'empereur qu'il lui donne la permission d'en avoir un.

Son capitaine est jeune, beau et audacieux. On raconte sur lui de telles histoires que nombreuses sont les jeunes filles qui rêvent de voler son cœur. Malheureusement pour elles, son seul amour est son navire. N'importe qui, s'il paye suffisamment, peut engager Reilly et la Fierté afin de transporter ce qu'il veut ou qui il veut. Bien que les prix soient très élevés (ils varient en fonction des missions), ils sont sans aucun doute justes car il s'agit du meilleur.

Culture et société

De même qu'il est impossible de voir un quelconque type d'unité dans les îles de la mer Intérieure, on ne peut trouver de culture ou de société commune. Chacune d'entre elles possède ses propres traditions, sa société et son niveau culturel. Il est possible de citer des lieux très en retard comme Vasago, de simples bourgs comme Corvinus ou des centres urbains aussi avancés que Paradis Paradis. En quête d'une plus grande influence sur les îles, l'Église envoie depuis des années des prêtres afin de garantir la foi de leurs habitants. La religion majoritaire est le christianisme, même si les gens ne tendent pas vers la dévotion fanatique.

Un des rares problèmes communs à toutes les îles est la piraterie car, du fait de l'existence de l'Œil de l'Ouragan, les attaques de corsaires sont fréquentes contre les navires et les cités côtières. Durant les dernières années, les assauts se sont dramatiquement accrus et, bien qu'ils ne soient pas encore préoccupants, ils représentent la plus grande calamité de la mer Intérieure.

Affronter le surnaturel

La disparité même qui règne sur les îles fait que la réaction des gens envers l'inexplicable est très différente d'un lieu à l'autre. Généralement, et du fait de la présence limité de l'Église dans ces territoires, les gens ont tendance à percevoir le surnaturel comme une redoutable force impie et maligne. Cependant, pour la plupart, ils ignorent simplement son existence, pensant que de telles choses ne sont que des bêtises, fruit d'une imagination démesurée. Les deux réponses les plus habituelles des habitants sont donc le scepticisme ou la peur. La présence d'inquisiteurs dans la région est faible, car la proximité de Tol Rauko en décourage beaucoup. Paradoxalement, du fait que la plupart des îles se composent de territoires qui autrefois n'appartenaient pas aux hommes, il existe un grand nombre de bâtiments non humains répartis n'importe où.

Cependant, lorsque l'on parle des pouvoirs surnaturels dans la mer Intérieure, il y a un autre élément important à prendre en compte. L'activation de la machine de Rah provoqua une telle perturbation au sein des forces du secteur que, même aujourd'hui, elles n'ont pas encore tout à fait récupéré. L'usage de tout pouvoir, qu'il soit magique, psychique ou du Ki a donc des effets variables et aussi moins puissants.

Tant qu'ils sont sous l'influence de la mer Intérieure, les psys et les sorciers doivent appliquer un malus compris entre -10 et -30 à leur Talent psychique et à leur AMR respectivement, de même que les utilisateurs du Ki peuvent voir toutes leurs accumulations réduites d'un ou deux points. De plus, il existe la possibilité que le résultat nécessaire à une maladresse augmente d'un à trois points lors de sa réalisation, et toute erreur pourrait entraîner de fortes probabilités de produire des effets secondaires extrêmes et inattendus.

Ces règles ne sont pas établies de façon stable, ni de la même manière partout. Il est possible que dans certaines îles seuls soient altérés ou diminués les effets magiques, sans affecter le mentalisme ou le Ki, alors que dans d'autres ce soit tout le contraire qui arrive.

Histoire de la mer Intérieure

La plupart des îles de la mer Intérieure se formèrent durant le cataclysme déchaîné suite à l'activation d'Upnapistim, la machine de Rah. La première vague brutale de pouvoir libéré atteignit les côtes intérieures du Vieux Continent, brisant et dévastant la terre. Une grande partie du littoral fut submergé par les eaux, tandis que bien d'autres s'en séparèrent, formant près d'une centaine de nouvelles îles. De grandes villes sombrèrent dans les profondeurs, et il y eut même des civilisations entières englouties à cet instant.

Après le chaos, l'absence de magie dans la région ne tarda pas à obliger la plupart des êtres surnaturels à s'échapper rapidement, abandonnant tout sans un regard en arrière. Les humains qui habitaient là passèrent les années suivantes totalement isolés, car d'interminables tempêtes ne cessèrent de frapper la mer Intérieure. Nombreux furent ceux qui pensèrent que c'était la fin du monde. Un peu plus d'une décennie plus tard, lorsque le secteur se calma et que le premier empereur créa l'ordre de Tol Rauko, certaines de ces îles commencèrent d'être découvertes et furent immédiatement incorporées au Sacro-saint Empire.

Depuis lors et jusqu'à aujourd'hui, l'histoire de chaque île a connu de nombreuses altérations. Certaines se sont unies à de proches pays côtiers, et d'autres ont tenté de conserver intacte leur indépendance.

Îles de la mer Intérieure

Ayant des origines si diverses, chaque île de la mer Intérieure est totalement différente des autres, possédant sa propre histoire et sa propre nature. Voici quelques-unes des plus connues ou des plus importantes.

Corvinus

(Petite île, 200 habitants)

L'île de Corvinus dépend de la principauté du Gabriel. Elle n'est pas très grande ; il n'y a qu'un petit bourg, également appelé Corvinus (Village, 150 habitants) et quelques fermes éparses. C'est à présent un endroit tranquille, mais son histoire récente a été très chaotique. Elle fut pendant dix ans la prison de la Dame des Cauchemars Sélinée Luna, qui se retrouva dans une cathédrale duk´zarist abandonnée, prisonnière de Galael, un serviteur renégat de Malekith, Prince des Corbeaux. Après avoir pris forme humaine, il dirigea l'île sous le nom de marquis de Cavalcanti, tout en essayant de voler les pouvoirs de sa prisonnière afin de plonger son royaume dans la Veille obscure. Il y a à peine plus de deux mois, Galael fut détruit par un groupe de survivants du zeppelin de Gabriel disparu nommé la Dame, libérant ainsi les gens de son influence.

Bien que Sélinée ait finalement pu abandonner sa prison et se déplacer librement dans le monde, elle a décidé d'en faire sa nouvelle résidence temporaire et elle revient dans la cathédrale après chaque voyage dans la Veille. Sans raison apparente, la dame obscure s'est plutôt prise d'affection pour les villageois du coin, en particulier une jeune sorcière nommée Catherine Absolon (Sorcière Nv 3, ♀), qui participa à sa libération. Elle est ainsi devenue la ténébreuse gardienne de Corvinus et, avec son soutien secret, le bourg commence à prospérer à pas de géants.

Vasago

(Grande île, 9 000 habitants)

L'île de Vasago est un des endroits culturellement les plus retardés du Vieux Continent, une terre sauvage peuplée de tribus barbares qui ne font rien d'autre que combattre sans raison. L'île elle-même est un lieu inculte et à la végétation rare ; c'est pour ça que ses habitants ont beaucoup de problèmes pour cultiver la terre. Étant donné qu'elle s'est formée artificiellement en se séparant de la cordillère des Ères de l'Hélénia, son littoral est extrêmement abrupt et ne permet pas aux navires de débarquer facilement. Elle n'a donc pas d'intérêt comme port de transit, et la plupart des gens ont complètement oublié son existence. Les seuls qui la visitent assez régulièrement sont des prêtres, bien qu'ils rencontrent en général de grandes difficultés à cause de la sauvagerie de ses habitants. On dit que l'Église envoie à Vasago, comme punition, les ecclésiastiques problématiques qu'elle souhaite éloigner.

Presque tous les vasaguiens, hommes ou femmes, sont des guerriers experts, et une de leurs occupations les plus fréquentes lorsqu'ils ne sont pas en train de se battre est de partir dans le monde afin de travailler comme mercenaires dans d'autres pays. Malgré leur brutalité, leurs compétences sont appréciées du fait que, une fois qu'ils ont accepté un travail, ils ne reculent devant rien, même si aller de l'avant signifie la mort assurée. Il n'est donc souvent même pas nécessaire de les payer.

On a fait il y a peu une découverte assez surprenante : une des montagnes de Vasago possède un immense filon d'or, ce qui a fini par attirer une certaine attention sur l'île, surtout de la part d'une compagnie du Gabriel. Cependant, les barbares préfèrent que cet endroit reste intact, car ils parlent de l'existence d'un « peuple invisible » qui habite dans les parages. En réalité, ce mythe fait référence à un grand groupe de grendels qui fait des montagnes son foyer et cache son existence depuis des siècles grâce aux grandes grottes et salles souterraines qui s'y trouvent.

En plus de la montagne, il existe de vestiges de bâtiments non humains dans le secteur, mais tous ont été convenablement scellés par Tol Rauko il y a déjà plusieurs années.



Mer Intérieure
Ilmora
Hélénia
Gabriel
Kanon
Lucrecio
Stygia
Tol Rauko
Presta
Adlia
Zanibar
Vasago
Terres du Calme
Cordillère des Ères
Cordillère de Lucille
Cordillère de Tol Jaegren
Côte des Regrets
Côte des Désirs Ardents
Forêt Inanimée
Marais d'Agamemmon
Lac Profond
Bois Forad
Grands Lac
Val du Genévrier
Saulxerotte
Schlotterstein
Trivium
Eustace
Lenci
Veenhuigen
Bretodeau
Heverville
La Roche
Bellegarde
Académie d'Astria
Ourges
Calysta
Hausser
Farna
Cathédrale de Sainte-Hélène
Arklo
Dupois
Citadelle de Beaufort
Conservatoire des Arts
Lacan
Saut du Printemps
Carignan
Voillemont
Forêt l'Arc
Grebar
Busselton
Neria
Pré de Ree
Fathia
Terre Sombre
Deimos
Monastère du Salut
Île de Corvinus
Corvinus
Détroit de Ribeau
Château de Justine
Le Drac
Chaville
Paradis Paradis
Île des Mouettes
Île des Hirondelles
Île Sans Nom
Sélène
Ovens
Port d'Eten
Yura
Arias
Port d'Eburah
Tol Rauko
Alba
Adam
Reisz
Brudge
Kirdan
Forêt Blanche
Morin
Église Saint-Barnabé
Alanis
Lac Vert
Bendeck
Kassia
Terre de Cendres
Ferrant
Île de Palias
Trias
Noirport
Œil de l'Ouragan
Kwa Lubilo
Ikwah
Khora
Terhel
Kabalaika
Faille d'Oba
Haji
Harekratia
Americh
Forêt de Schaefer
Prairie des Tués
Archipel de Forneo
Al Kairr
Nécropole
Korin
Veria
Nisi
Montagnes d'Al-Quayan
Malakai
Lenard
Hirsch
Monts de Glockner
Port Tahar
Salons des Rois
Désert de Meskhenet
Plaines de Fuchs
Keltia
Iometh
Karjah
Fort de Nakhti
Du'Lucart
Krause
Haruma
Désert de Senna
Temple de Ka
Montagnes de Nasser
Grandes dunes de Hatifah
Enuma Jannah
Légende
Capitale
Ville
Agglomération
Édifice
Fortification
Chemin
Route
0 250 500 750 Kilomètres
0 250 500 Milles

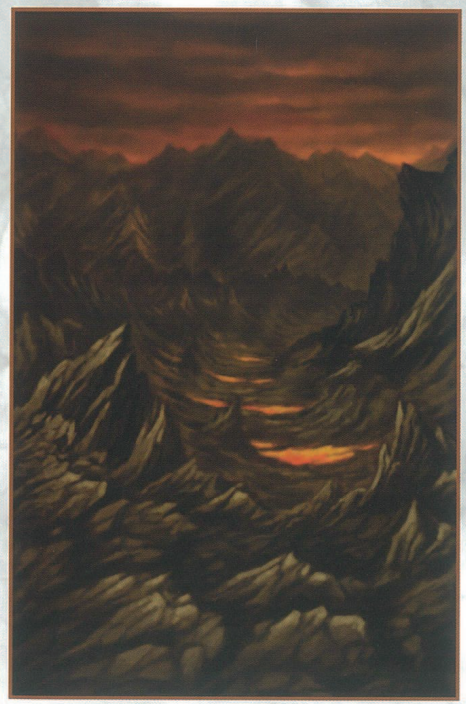
Zanibar
(Grande île, sans habitants Connus)

Zanibar, l'île de l'Enfer, est un des lieux qui se trouvèrent les plus affectés par l'activation d'Upnapistim. Il y a des siècles, c'était une terre chargée d'énergie surnaturelle habitée par les devas, où ceux-ci fabriquèrent un paradis artificiel grâce à leurs pouvoirs. Cependant, vu que la vie du verger dépendait uniquement et exclusivement de la magie, lorsque celle-ci disparut, tout fut entièrement consumé, transformant l'île en un lieu désolé et fané.

Zanibar est aujourd'hui un puits de mort. Son besoin de vie consomme peu à peu toute chose marchant sur l'île, telle une terre vampirique se nourrissant de l'énergie vitale de tout ce qui la touche. L'effet n'est pas immédiat, mais quelques heures après leur arrivée, les gens commencent à se sentir faibles et, finalement, leur âme est arrachée par la terre. C'est pour ça qu'elle n'a jamais pu être colonisée, et les marins ne veulent s'en approcher sous aucun prétexte.

Ce qui auparavant était beau s'est transformé en une région rocheuse pleine de montagnes et de rivières de lave. Le ciel est généralement couvert de nuages noirs à cause des résidus volcaniques, et la chaleur fait que l'horizon prend une teinte rougeâtre. Tout ce qu'il y a sur l'île, ce sont quelques restes disséminés de l'œuvre des devas, mais ce ne sont que de tristes ruines, pâle image de leur gloire passée. Il y a cependant quelque chose d'encore plus terrifiant au centre même de Zanibar, dans une petite vallée fermée seulement accessible par un étroit col de montagnes. Là se trouve une monumentale église entourée de lave, protégée par cinq dragons anciens qui, inexplicablement, semblent capables de survivre sur cette terre impie. On ignore pourquoi ils gardent le bâtiment et ce qui se trouve à l'intérieur. Qui sait si leur objectif n'est pas uniquement d'empêcher quelqu'un d'y entrer, mais également d'éviter que rien n'en sorte.

Illustration Rahil Roedl



Les terres incultes de Zanibar

Presta et Adlia, les Îles Jumelles
(Grandes îles, 76 000 habitants)

Presta et Adlia sont appelées les îles jumelles non seulement parce qu'elles possèdent toutes deux une végétation et une structure presque identique, mais aussi parce qu'il n'y a presque pas de séparation entre elles. Il s'agit de territoires fertiles, particulièrement indiqués pour les cultures et l'élevage d'animaux exotiques. D'ailleurs, certaines des meilleures viandes servies sur les tables de la noblesse d'Abel viennent d'ici. Chacune d'entre elle est remplie de petits bourgs qui n'ont généralement guère plus de cent ou deux cents habitants, mais si nombreux qu'ils en font les îles les plus peuplées de toute la mer Intérieure. Elles ont uniquement deux grandes villes, respectivement le port de Morin (Ville, 26 000 habitants) sur Presta, et Alanis (Ville, 32 000 habitants) au centre d'Adlia.

Séparées par à peine plus d'un kilomètre de mer, les deux îles sont unies par un immense pont appelé Promenade Maritime, un chef-d'œuvre de l'architecture impériale qui mis plus de cinquante ans à être achevé. Grâce à lui, il est possible de se déplacer facilement de l'une à l'autre, tandis que les navires de commerce passent dessous sans problème.

Bien que, des années durant, les deux îles aient agi comme une seule, la dernière décennie a vu de nombreuses brouilles entre leurs habitants, à cause d'une concession commerciale obtenue exclusivement par Presta. Afin de résoudre le problème, les gouverneurs de chaque île décidèrent d'arranger le mariage de leurs aînés, mais le futur comte d'Adlia, un jeune connu pour son goût pour les femmes, refusa publiquement sa promise, la ridiculisant sans aucune pudeur. Cela n'a fait qu'aggraver le rejet entre les deux îles, qui ont ouvert des hostilités commerciales dans le but de plonger l'autre dans la pauvreté.

On a récemment trouvé quelques restes de Loges Perdues sur Presta, bien que l'Empire n'ait pas encore pu déterminer leur nature ou portée. On ignore si Adlia possède aussi des restes semblables.

Œil de l'Ouragan
(Île moyenne, 27 000 habitants)

Œil de l'Ouragan est l'infâme île pirate de la mer Intérieure. Elle n'appartient ni ne s'associe à aucun pays ou principauté, et il y a des gens qui l'appellent « île de libre commerce », même si elle n'a jamais ouvertement été déclarée comme étant la cinquième ville de ce type. L'île est grande, même si presque tout son territoire est couvert de forêts et de profondes crevasses. Son véritable centre important est Noirport (Ville, 27 000 habitants), une ville presque exclusivement gouvernée par des pirates et des criminels. La première règle de ce lieu ténébreux est l'anarchie ; les gens qui y vivent peuvent faire ce qu'ils veulent quand ils le veulent. La ville n'a aucune loi, et le vol et l'assassinat sont chose fréquente chaque jour.

La cité est sale et sombre ; les bâtiments sont fabriqués avec les restes de vaisseaux naufragés, et la boue inonde les rues, rendant la circulation difficile. Évidemment, le lieu le plus grand et le plus important est le port lui-même, où d'innombrables embarcations (la plupart d'entre elles pirates) accostent chaque jour. Le secteur est bourré de tavernes et de bordels, où se réunit le pire de la racaille. Il y a au centre de la ville une statue de Kristoff, le premier roi pirate de la mer Intérieure, aux pieds de laquelle se trouve un coffre dans lequel se trouvent, dit-on, ses possessions les plus précieuses. Une des rares traditions de l'île veut que ce coffre ne soit jamais ouvert ni son contenu volé, car il représente la fierté qui gouverne les pirates.

Le gouvernement de l'île échoit aux rois pirates, titre reçu par les corsaires les plus importants qui parviennent à contrôler une petite flottille de navires. Leur nombre varie d'année en année, mais il y en a actuellement quatre : Amadeus Bergion (Maître d'armes Nv 4, ♂), le prêtre renégat psychotique Jeremías Ezekiel (Virtuose martial Nv 6, ♂), Lizza « la Grande Dame » (Guerrière acrobate Nv 5, ♀) et Jonathan Razzor (Paladin noir Nv 7, ♂). En plus des grands rois pirates, un autre personnage notable de la ville est Bren Lapyridion (Mentaliste Nv 4, ♂), un agent d'Alystaire Fardelys qui est sur l'île depuis longtemps, subventionnant des corsaires afin qu'ils attaquent les côtes de l'Empire. Il est devenu une figure notoire et la plupart des gens pensent, à tort, qu'il travaille pour l'Alliance Azur.

Du fait des caractéristiques spéciales de la ville, de nombreux membres de Samael s'y trouvent, et Soleil Noir l'utilise aussi en certaines occasions comme point de transit, lorsque ses membres doivent se cacher de Tol Rauko dans la mer Intérieure. Il y a peu, des sorciers et des convocateurs de l'Ordre de Yehudah ont commencé à y agir ouvertement, vendant leurs compétences spéciales au plus offrant.

Tol Rauko
(Île énorme, 15 000 habitants)

Au centre de la mer Intérieure se trouve la plus grande et la plus importante de toutes les îles de Gaïa, Tol Rauko. Elle fut autrefois le cœur de l'Empire de Judas, le douzième royaume de l'homme, d'où Rah déclara la guerre au monde entier et fut sur le point de gagner. Elle est à présent devenue le sanctuaire des templiers de Tol Rauko, une des organisations les plus puissantes de Gaïa, qui se consacre à préserver les forces surnaturelles.

Il n'existe probablement aucun endroit au monde plus sûr que Tol Rauko. Gardée par les meilleurs templiers et avec les systèmes de sécurité surnaturelle les plus élevés, toute l'île, et en particulier sa forteresse centrale, est inexpugnable.

Avant l'activation d'Upnapistim, elle était bien plus grande, mais une bonne partie de sa côte s'effondra lors de l'holocauste. C'est pour cela que tout le littoral est constitué de parois rocheuses escarpées, et entouré de dangereux récifs. La seule manière de débarquer est d'utiliser le Labyrinthe, un canal tortueux qui passe entre les rochers jusqu'à atteindre le port fortifié d'Alba (cité-forteresse, 3 000 habitants), l'entrée de l'île. Seuls ceux qui connaissent les secrets du Labyrinthe peuvent y naviguer sans risques, outre le fait qu'il est également doté de runes mystiques qui détectent et affaiblissent toute force surnaturelle qui y pénètrerait.

L'intérieur de l'île est uniquement peuplé de templiers de Tol Rauko, de soldats dépendant de l'ordre et de leurs familles. La plupart vivent dans une petite ville nommée Adam (Ville, 8 000 habitants), en souvenir de leur premier maréchal. Malgré sa taille, c'est une belle cité qui profite des mêmes progrès qu'Archange, une juste récompense pour les familles de ses agents.

Mais le lieu le plus important de l'île est sans aucun doute la forteresse de Tol Rauko, le cœur de l'ordre, où les templiers ont compilé les informations sur l'antiquité et tous les artefacts qu'ils ont récupéré depuis sa création. Le château en soi profite des quelques restes de la forteresse originale de Rah, bâtie avec les connaissances technomagiques les plus avancées du monde, seulement dépassées par la science des pouvoirs dans l'ombre. Cela lui offre une protection absolue contre tout type de force : aucun type de sortilège ou de compétence psychique ne peut abîmer ni traverser ses murs. Même s'il reste bien peu de ses origines, la citadelle conserve quelques-unes de ses hautes tours de métal noir, décorées d'étranges gargouilles représentant des créatures jamais vues auparavant sur la face de Gaïa. Dans les salles intérieures se trouvent d'immenses entrepôts remplis de reliques, de livres et d'autres objets de pouvoir. Dans les profondeurs, en dessous de l'Arche de Noé elle-même, se trouvent les portes étanches aux Sept Sceaux, fermées par Rah au moment de sa mort. Rien ni personne n'a jamais pu les ouvrir, et il ne semble pas y avoir sur Gaïa assez de pouvoir pour le faire.

L'influence d'Upnapistim sur Tol Rauko est la plus intense de toute la mer Intérieure. Du coup, tout type de pouvoir surnaturel est limité de manière draconienne à proximité. Cela représente une protection parfaite contre toute éventuelle attaque mystique, car quiconque tenterait d'utiliser ses pouvoirs dans l'île verrait son efficacité terriblement réduite.

Selene
(Petite île, 200 habitants)

Séléné est le siège de la secte d'assassin qui lui donne son nom. L'île se trouve dans une région écartée de la mer Intérieure pratiquement inaccessible, et sa position n'est indiquée sur aucune carte connue. Il y a quelques temps, l'organisation a réussi à acheter à Soleil Noir un système occulteur surnaturel qui lui permet de cacher l'île grâce à une illusion extérieure qui fait croire à un simple secteur de mer impraticable et plein de récifs.

C'est un endroit superbe et paradisiaque, où vivent les agents les plus jeunes de Séléné et les petites filles qui sont encore en entraînement. Il n'y a guère que deux bâtiments sur toute l'île, qui servent soit de postes de surveillance, soit de résidence pour les petites et leurs tutrices. Le seul édifice important est le temple de la Lune, érigé en haut d'une grande colline au milieu de l'île. Le sanctuaire sert à la fois d'école et de centre de commandement pour l'organisation, car c'est d'ici que sont coordonnées les missions des adeptes et que l'on surveille qu'aucune sœur ne désobéisse aux principes de la société. C'est un lieu très sûr, car en plus des agents de l'ordre, il dispose de protections magiques en abondance.

La dame de l'île est Alaxa en personne, qui veille à la sécurité de l'île, protégé par quatre des sœurs les plus habiles.

Paradis Paradis
(Petite île, 1 000 habitants)

Paradis Paradis est très probablement l'endroit le plus extravagant de toute la mer Intérieure (certains prétendent même que de tout Gaïa), ainsi que l'un des plus amusants. Il s'agit d'une île de vacances fondée avec un seul objectif : être le plus grand parc d'attraction du monde. Par conséquent, l'île toute entière est un immense complexe récréatif, créé pour la diversion et le plaisir de ses visiteurs.

Paradis Paradis est toute récente, n'ayant pas plus de trois ans. L'île, qui s'appelait auparavant Belkiane, fut achetée pour une somme exorbitante à ses habitants, qui devinrent d'abord les constructeurs puis les travailleurs du parc. Malgré sa courte existence, dès son inauguration la réputation du complexe s'est répandue partout et des milliers de gens viennent ici chaque année. Il existe plusieurs navires appelés « En route pour le Paradis » qui servent de moyen de transport à des individus de tous les coins du littoral intérieur. Les visiteurs les plus nombreux sont de riches familles du Gabriel, du Phaïon ou d'Abel, bien que la direction du centre offre tous les ans mille entrées aux gens pauvres des villes côtières.

Paradis Paradis dispose d'attractions telles qu'on n'en a jamais vu auparavant sur Gaïa et ce n'est pas surprenant, car son concepteur n'est autre que Schwarzwald. La plupart d'entre elles sont basées sur la technologie des Loges Perdues ; non seulement elles sont les plus modernes du monde connu, mais elles offrent en plus des spectacles incroyables. Bien que personne ne soit conscient de l'origine de tels prodiges, ils ont éveillé les soupçons de l'Empire et de l'Église, même si Elisabeth en personne, qui a personnellement visité le complexe dans le passé, pense qu'il ne mérite pas d'être fermé.

Mais l'île n'offre pas seulement du divertissement, car elle possède aussi une multitude d'hôtels de luxe afin que les visiteurs puissent se loger et profiter d'une longue période de détente. Le prix du séjour est très variable, mais passer une journée à s'amuser dans les attractions ne coûte que 2 écus d'or par tête, pour les adultes, et cinquante d'argent pour les enfants.

Son propriétaire est un homme amusant et ventru appelé Gold Collins (Touche-à-tout Nv 3, ♂, Ancien), qui aime se promener dans le parc, faire des cadeaux extravagants et s'assurer que tout le monde est heureux. S'il offre une grande quantité d'entrées aux gens pauvres de Gaïa, ce n'est pas qu'il soit poussé par une quelconque stratégie commerciale : simplement, il aime que tous aient la possibilité de profiter de son île. Il porte généralement des déguisements excentriques. Il n'est pas rare de le voir habillé en poulet, en vache ou d'autres bizarreries incompréhensibles. Son extravagance rend folle Laura Saye (Guerrière acrobate Nv 7, ♀), le chef de la sécurité de Paradis Paradis, un agent de Séléné à la retraite qui a décidé de se ranger et d'élever sa fille Korin.

L'histoire d'un tel parc est pour le moins originale. Il y a longtemps, Gold Collins était l'un des hommes les plus riches du Gabriel, et pourtant aussi l'un des plus malheureux. Son désespoir était el qu'il tenta même de se suicider. C'est alors qu'il rencontra par hasard le docteur Schwarzwald, qui se sentit immédiatement attiré par son cas. Lorsqu'il lui demanda quelle était la raison de son désespoir, Collins lui répondit qu'il voulait simplement être heureux et entouré de gens gais. Par conséquent, Schwarzwald conçu et participa à la création de Paradis Paradis, un lieu où Collins trouverait l'allégresse qu'il désirait tant. Sans que lui-même le sache, le propriétaire du parc est un Ancien (une caractéristique que Schwarzwald remarqua dès qu'il le vit) et il est relié à toutes les attractions, qui le rendent aussi heureux que les personnes qui les utilisent.

Le Pays des Merveilles

Comme toutes les œuvres issues de l'esprit dément, mais génial, de Schwarzwald, Paradis Paradis a également un côté obscur. Dans les profondeurs de l'île, sous le parc d'attraction, il existe un second complexe créé dans un but bien plus macabre : le Pays des Merveilles. Il s'agit d'un immense parc totalement automatisé qui attrape les gens en son sein et les oblige à prendre part à un jeu terrifiant. Pour réussir à sortir, il est nécessaire de réunir cent points (« amuse-points de la joie », comme aime à les appeler son psychotique créateur) en montant sur différentes attractions. Malheureusement, bien qu'elles ressemblent de loin à de véritables jeux de foire tels que la grande roue, le labyrinthe des miroirs ou la maison des horreurs, toutes sans exceptions sont des pièges mortels, tous plus terribles les uns que les autres.

À première vue, le Pays des Merveilles ressemble beaucoup au parc de Paradis Paradis, mais chacune des attractions présente une certaine touche funeste et intimidante. Il y a un tas d'affiches et de publicités qui prient instamment les joueurs de rester en vie, expliquant que, quand quelqu'un aura les points nécessaires, il pourra s'échapper d'ici. Il n'y a rien de réellement vivant à l'intérieur, bien qu'il existe de nombreuses créations génétiques et technomagiques de Schwarzwald errant sur ses chemins désolés ou dans plusieurs attractions. Certaines d'entre elles sont des créatures au pouvoir énorme, comme le Clown (un être obèse déguisé en mime, apparemment immortel, qui assassine les joueurs quand ceux-ci restent trop longtemps sans gagner de points), tandis que d'autres êtres ne sont que des monstres terrifiants mais inoffensifs.

Il est plus facile qu'il n'y paraît d'arriver là car, parfois, alors que quelqu'un est en train d'essayer une attraction de Paradis Paradis, une ou plusieurs personnes peuvent se retrouver séparées des autres et se retrouver sans s'en rendre compte au Pays des Merveilles.

Schwarzwald a créé cet endroit dans un seul but : rendre l'envie de vivre aux gens tristes ou qui s'ennuient, les faisant affronter une mort certaine qui mette leur volonté à l'épreuve. L'ironie veut qu'il remplisse à merveille ses fonctions : quiconque réussira par miracle à sortir de là sera sans aucun doute heureux d'être vivant.

Étant donné que très peu de personnes disparaissent chaque année, l'existence du Pays des Merveilles n'a pas été découverte. Gold Collins ignore tout de lui et, quoi que fasse quelqu'un pour tenter de le convaincre, il serait étonnant qu'il le croit, car il est virtuellement impossible d'entrer volontairement dans le complexe ou de prouver son existence.

Illustration Luis NCT



Les côtes de Tol Rauko

L'Île sans Nom

(Île minuscule, 150 habitants)

L'île Sans Nom, un petit îlot à quelques kilomètres au sud de la côte de l'Hélénia, abrite en secret une prison impériale de sécurité maximale. Cet endroit est l'un des rares bâtiments où Abel utilise des Loges Perdues comme système de contention, ce qui en fait un bastion impénétrable duquel il est impossible de s'échapper. Ce qui de l'extérieur semble n'être qu'un vieux château mal entretenu cache en son sein un incroyable complexe technomagique, où chaque cellule dispose d'un mécanisme d'annulation des pouvoirs surnaturels et d'un contrôle de gravité qui écrase contre le sol tout prisonnier violent.

L'île Sans Nom est dirigée par le sorcier Souma (Sorcier Nv 6, ♂), un ancien conseiller en surnaturel de l'Empire qui commande un corps de gardes d'élite chargé de protéger les installations. La prison est utilisée pour les captifs exceptionnellement dangereux qui, de par leur importance, leurs connaissances ou leur influence, ne peuvent être simplement exécutés. Il y a également beaucoup de sorciers homicides d'importantes familles nobles qui ont fait pression pour que ceux-ci ne finissent pas entre les mains de l'Inquisition. Quelques-uns des personnages les plus problématiques de Gaïa y résident actuellement, tels que l'Azaroth Phineas Zoid (Sorcier Nv 8, ♂) ou le démon Anthrax, qui possède le corps de l'innocente duchesse de Marcelus. Cependant, parmi eux tous se distingue l'homme que l'Empire considère comme la personne la plus dangereuse du monde entier : le chevalier du Septième Ciel Killrayne.

Killrayne

L'homme connu uniquement sous le nom de Killrayne était le précédent seigneur suprême de l'Ordre du Ciel, le prétorien personnel du Sacro-saint Empereur Elias Barbados. Il resta à ses côtés aussi bien dans les bons moments que dans les mauvais, le servant avec une dévotion sans limites. Il possédait une habileté au combat sans égal, étant capable à lui seul d'exterminer des régiments entiers sans même que le sang de ses victimes ne l'éclabousse. Les rares à l'avoir vu combattre pensaient même qu'il n'était pas humain. Froid et impitoyable avec les ennemis de l'Empire, pendant les moments de démence de son seigneur, Killrayne exécuta sans hésiter quiconque mettait en question les paroles de l'empereur, tel un ange de la mort. Néanmoins, durant les heures finales de la Rupture des Cieux, il affronta Kisidan, et fut vaincu pour la première fois de sa vie. Blessé à mort, il sombra dans un profond coma dont il semblait qu'il ne se réveillerait jamais. Cependant, connaissant le terrible danger qu'il représentait pour sa protégée, Kisidan tenta quelques jours plus tard de terminer le travail qu'il avait commencé, craignant qu'il ne sorte du coma à un moment ou à un autre. Mais, comme si elle avait deviné ses intentions, Elisabeth s'interposa, le priant de ne pas le faire car, en fin de compte, Killrayne était la personne qui avait protégé son père pendant toutes ces années. Finalement, il fut envoyé sur l'île Sans Nom, où il s'éveilla quatre mois plus tard.

Découvrant ce qui était arrivé, une rage incontrôlable s'empara de lui, une froide colère homicide qui emporta le peu d'humanité qui lui restait. Il n'a pas de rancune envers Kisidan pour en avoir fini avec Elias ; il hait Elisabeth, considérant qu'elle a apporté la destruction de l'Empire par son ascension sur le trône, et il se hait lui-même pour avoir échoué. Seule cette haine le maintient en vie, la même qui le pousse à aller de l'avant afin de s'échapper de l'île Sans Nom et d'exécuter l'impératrice de ses propres mains. Peu importe le temps qu'il devra attendre. Il sait que, un jour, il aura sa chance.

À présent, Killrayne (Virtuose martial Nv 12, ♂) et un homme d'age moyen qui frise la quarantaine, bien que toutes ses capacités physiques sans exception soient encore intactes. Il combat en utilisant sept armes différentes qu'il porte dans son dos, et les combine indifféremment pour effectuer ses techniques de lutte.

Archipel de Forneo

(Archipel, 32 000 habitants)

L'archipel de Forneo est un groupe de cinq îles qui se trouvent près des côtes du Lucrecio et du Kushistan. C'est une région principalement commerciale ainsi que l'ennemi juré de l'Œil de l'Ouragan. Du fait de sa position, de nombreux navires marchands traversent sa zone d'influence, et il est courant qu'ils s'arrêtent quelques heures dans l'un de ses multiples ports pour s'approvisionner ou faire des réparations. Étant donné que des vaisseaux de partout utilisent de temps à autre leurs services, il est très facile sur les marchés des îles de trouver du matériel d'occasion pas cher en provenance d'endroits éloignés. L'archipel a toujours subi de nombreuses attaques de la part des pirates, raison pour la quelle il est très fréquent qu'il engage des mercenaires pour protéger ses ports et ses embarcations.

La société de Forneo est très ouverte avec tout le monde, et n'a pas de préjugés dus à la race ou à la religion. D'ailleurs, chrétiens et enneaths cohabitent sur les îles en parfaite harmonie depuis des années, sans le moindre problème ni friction.

Wissenschaft possède une base d'opérations secrète sur la plus petite d'entre elles, où il mène à bien des expériences en rapport aussi bien avec des créatures aquatiques qu'avec la suppression des pouvoirs surnaturels, en analysant les effets d'Upnapistim sur la mer Intérieure.

Île de Palias

(Île moyenne, 300 habitants en apparence)

Il y a des années, un puissant sorcier nommé Origal, ancien Magus Rex de l'Ordre de Magus, décida d'abandonner le Gabriel pour se diriger vers les terres du sud. En compagnie de sa petite fille Alice, il embarqua sur une goélette qui, malheureusement, fit naufrage en s'écrasant contre des récifs. Origal, qui dormait au moment de l'accident, se réveilla peu après sur la plage de l'île de Palias aux côtés du corps presque sans vie de sa fille. Terrifié à l'idée de perdre Alice, il tenta d'utiliser ses connaissances pour sauver la petite, mais l'influence de la machine de Rah interférait avec ses sorts. Complètement désespéré, Origal vit dans le sable la marionnette de bois avec laquelle jouait Alice et, sans réfléchir, il transféra l'âme de la fillette à l'intérieur.

Par malchance, son sortilège n'eut qu'un succès partiel, car l'essence de la petite se trouva irrémédiablement liée à celle du pantin. Se rendant compte que sa fille ne pourrait plus jamais redevenir une enfant normale, le sorcier perdit la tête. Écrasé par la culpabilité, Origal se consacra à créer des compagnons de jeu pour Alice, fabriquant des marionnettes dans lesquels il transféra ensuite l'âme de tous les animaux et personnes qu'il rencontra sur l'île. Ses premières œuvres étaient assez imparfaites, mais au fil des ans il apprit à faire des personnages presque humains, pratiquement impossibles à différencier de vrais individus. Peu à peu, il remplaça tous les êtres vivants de Palias, créant une société où jusqu'à la dernière des créatures était comme sa fille. Lorsqu'il eut maîtrisé l'art de la fabrication de marionnettes, Origal créa un corps identique à celui de la petite Alice et introduisit dans son cœur le pantin dans lequel était sa fille. Avec le temps, il créa deux autres marionnettes particulièrement puissantes ; dans la première, il confina sa propre âme, et utilisa la seconde, appelée « Momo », comme compagnon et protectrice d'Alice.

La seule agglomération de Palias est le tout petit port de Ferrant (Village, 250 habitants en apparence), où vivent les personnages les plus « humains » comme s'il s'agissait d'une communauté normale. Lorsqu'ils reçoivent la visite de navires, ils invitent aimablement les voyageurs à passer la nuit, pour détruire ensuite l'embarcation et capturer les étrangers (qui, inévitablement, deviendront de nouvelles marionnettes d'Origal). Parfois, ils laissent partir quelques vaisseaux importants ou dont la disparition pourrait se révéler problématique, maintenant ainsi l'illusion d'une complète normalité.

Quant à Origal et à la petite Alice, tous deux vivent dans une tour au centre de Palias nommée le Phare des Merveilles. L'endroit est entouré d'une dense forêt qui recouvre presque entièrement l'île, habitée par les créations les plus dangereuses du sorcier, toutes de monstrueuses marionnettes, en guise de protection.

Kirdan
(Île moyenne, 1 800 habitants)

La plupart des habitants de la mer Intérieure oublient l'existence de Kirdan, une des îles les moins visitées de ces eaux. C'est un lieu à l'écart des routes commerciales et d'accès difficile, où il y a seulement trois bourgs et l'immense château de son seigneur. L'île en elle-même est assez sèche, mais présente une végétation très inhabituelle et peu courante, qui ne correspond à aucune des celles des littoraux proches.

Il y a un peu plus d'un an et demi, le comte Augustus Reig, gouverneur de Kirdan, découvrit l'existence d'un étrange réseau de tunnels naturels sous son château et, après avoir dirigé en personne une inspection plus détaillée, il découvrit dans les profondeurs de la terre les restes de l'une des Mères de la Machine (voir le second volume de Gaïa). Celle-ci se trouvait encore à l'état latent, mais autour, à moitié enterrées au milieu des roches, il y avait des centaines de larves en attente d'éclosion. Pensant qu'il s'agissait d'un signe du destin, Augustus, qui avait fait des études de science à la Grande Université du Lucrecio, se mit à faire des expériences avec elles en utilisant les villageois comme cobayes. Sans bien comprendre quelles seraient les conséquences de ses actes, il commença à développer une progéniture de faux-bourdons, de drones et même quelques technocrites, parmi lesquels il s'inclut lui-même. À présent, l'île tout entière se trouve sous l'influence d'Augustus, qui utilise les larves restantes pour concevoir de nouvelles créations. Étant donné que la mère ne s'est pas encore réveillée, le comte est devenu le seigneur temporaire de la progéniture, car sa volonté est la plus forte et fut inculquée avec un prétorien. Tout le monde n'a pas été imprégné à proprement parler (en fait, moins d'un dixième de la population l'est), mais Augustus leur a fait avaler les cristaux, les transformant en esclaves sans volonté.

À cause de tous les évènements qui ont touché l'Empire dernièrement, personne ne s'est encore rendu compte de ce qui arrive sur Kirdan, et les rares visiteurs qui sont arrivés jusqu'à l'île ont seulement découvert des villages vides... jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour s'échapper.

Autres agglomerations : *Khora, Trias, Veria, Yid, Nisi, Arias, Yura, Ovens.*

Scénarios

Chaque île de la mer Intérieure est une aventure en soi. Le simple fait d'aller su Palias ou de passer un bon moment sur Paradis Paradis (qui peut finir par une visite au ténébreux Pays des Merveilles), permet de vivre une infinité de situations aussi agréables qu'intéressantes.

Le coffre : le mythe qui prétend que le coffre du roi pirate Kristoff n'a jamais été volé n'est rien d'autre qu'un énorme mensonge. En réalité, cela fait très longtemps que son contenu a disparu (et, franchement, il ne valait pas grand-chose), mais personne n'a voulu le reconnaître. De temps à autre, un petit malin prévoit de faire siens les légendaires trésors de Kristoff et tente de le voler, mais en découvrant qu'il est vide, il finit toujours par laisser le coffre à sa place afin d'éviter des représailles pour un bout de bois. Ironiquement, ce qui a vraiment de la valeur, c'est le coffre en lui-même, car les marques sans aucun sens qui se trouvent à l'intérieur ne sont autres que la carte menant à l'endroit où il cacha sa vaste fortune (en réalité, Kristoff était un romantique, attaché aux vieilles traditions consistant à enterrer les choses dans des lieux éloignés). Récemment, le vieux pirate à la retraite Skerlinton (Voleur Nv 2, ♂) a découvert par pur hasard des notes qui lui ont révélé le secret tant désiré, et il veut chercher des associés pour voler le coffre, l'emmener à un expert en codes qui vit sur l'île de Presta et voyager où il faudra pour obtenir la prétendue fortune. Bien entendu... sachant comment agissent les pirates, il préfère chercher des associés plus « loyaux » pour mener à bien son aventure.

Malheureusement, quelques heures à peine après qu'il se sera emparé du coffre de Kristoff, le roi pirate Jeremías Ezekiel découvrira son mystère grâce à un « ami » de Skerlinton (car le vieux voleur à l'ennuyeuse habitude de parler en dormant), et il entamera la poursuite.

Et ça... c'est un maillot de bain ? : l'excentrique Gold Collins, le propriétaire de Paradis Paradis, a encore eu une de ses idées saugrenues : il veut organiser un concours appelé « Beautés dans l'eau », auquel participeront les plus belles femmes de Gaïa en portant seulement des maillots de bain sensuels. Inutile de préciser que le spectacle attirera sans aucun doute tout un tas d'hommes. Toute femme suffisamment belle peut s'y inscrire gratuitement, à condition de dessiner elle-même sa tenue de bain et d'accepter de participer à une série d'épreuves aquatiques variées pendant trois jours d'affilée.

Malheureusement, une association semi-religieuse appelée « Ordre de la Morale » pense que ce n'est qu'une obscénité qui insulte les commandements de Dieu et, face à la passivité des autorités, a décidé de faire justice elle-même pour en finir avec le concours par tous les moyens. Nombre de ses membres vont s'infiltrer dans Paradis Paradis comme simples spectateurs, projetant de provoquer des incidents de toutes sortes et d'enlever quelques participantes.

Qu'ils soient engagés comme sécurité supplémentaire, ou parce que l'une des femmes du groupe décide de participer à « Beautés dans l'eau » (dont le premier prix est la somme non négligeable de 10 000 écus d'or), les actions de l'Ordre de la Morale peuvent représenter sans aucun doute un vrai casse-tête pour les personnages.



Kali, Elhaym et Celia à Paradis Paradis

Illustration Salvador Espin

Rah s'arrêta et commença à scruter l'air, incertain de ce qu'il avait ressenti. Subitement, la réalité se déforma derrière lui ; une gigantesque faux sortit de nulle part et se dirigea vers sa tête à une vitesse inhumaine. Pourtant, comme si au dernier moment il avait perçu l'attaque, le Seigneur de Judas s'écarta de la trajectoire de la lame, qui ne fit que lui frôler, inoffensive, le côté droit du visage. Rah se retourna instantanément, mais il n'y avait aucune trace de son assaillant inconnu. Avec beaucoup de calme, il passa les doigts sur la blessure ouverte sur sa joue et regarda le sang avec un certain dédain.

« Une vulgaire attaque surprise... quelle futilité, remarqua-t-il sur un ton indifférent. C'est tout ce que vous avez trouvé pour me tuer ? »

Dans un mouvement rapide, il dégaina sa gigantesque épée et la traîna par terre, faisant sauter des étincelles autour de lui.

« Montrez-vous ! Je n'ai pas toute la tournée pour jouer avec vous. »

En réponse à ces mots, de brillantes runes rouges commencèrent à se former sur les dalles de la pièce, précédées de cris déchirants ; c'était comme si la réalité tout entière avait commencé à hurler. L'une après l'autre, trois étranges créatures stridentes se manifestèrent dans la salle, tandis que toutes les bougies s'allumaient avec des flammes bleutées. Le premier de ces êtres ressemblait à un ange à l'air hautain, avec six ailes couleur de cendre tachées de sang et une énorme faux noire dans les mains. Le second était une imitation d'être humain, obèse et difforme avec une bouche gigantesque, pleine de dents aiguisées, dans laquelle on pouvait entrevoir une obscurité infinie. Le dernier, sans aucun doute le plus terrifiant du trio, était une bête dont le corps était fait de chair, de métal et de feu.

« Orgueil, Gourmandise et Colère. Trois des Princes Démons. Envoyer des laquais au lieu d'agir directement... Ils tiennent tant à rester cachés qu'ils n'envoient même pas leurs agents ? On ne peut pas dire que je sois très impressionné par le choix. Vous n'êtes mêmes pas des dieux.

- Ce n'est pas la même chose pour nous, ô « Roi des Hommes », répondit l'ange gris d'une voix mélodieuse et avec une certaine ironie. Je ne me rappelle plus la dernière fois qu'un humain a survécu à l'une de mes attaques.

- POURQUOI PERDS-TU TON TEMPS AVEC DES EXPLICATIONS, ORGUEIL ? IL N'EST QUE DE LA VIANDE... DE LA VIANDE !! rugit la bête incandescente en se lançant sur Rah. »

Le Seigneur Judas s'était préparé à l'assaut, pourtant même ainsi il lui fut difficile de ne pas être renversé par la monstrueuse vitesse de Colère. Regroupant son énergie, il réussit à s'écarter de la trajectoire de la masse de métal et de feu tout en l'attaquant de son épée. Le Prince Démon, perplexe face au mouvement de son adversaire et à la douleur qu'il ressentait à cause de son estocade, fut incapable de s'arrêter et traversa le mur derrière lui, le faisant voler en éclats.

« Vous auriez dû venir tous le sept, affirma Rah. Vous auriez eu une petite chance. »

L'expression d'Orgueil s'assombrit.

« Trop de grands airs pour un simple mortel, qu'il soit mendiant ou roi. Finies les flatteries. »

Aussitôt qu'il eut fini de prononcer ces mots, il se précipita vers lui en brandissant la sombre faux. Avec une vitesse tout aussi surprenante, Rah leva sa propre épée et intercepta l'attaque de l'ange gris, provoquant une puissante tempête au moment où les deux lames se rencontrèrent. Après quelques instants de silence, durant lesquels chaque combattant essaya de mesurer les forces de l'autre, un cruel sourire se dessina sur le visage d'Orgueil, qui commença à attaquer son rival.

Ses mouvements étaient si rapides que son corps se dédoublait, laissant une traînée derrière lui, c'est pourquoi Rah fut peu à peu obligé de reculer tandis que les colonnes de la salle volaient dans les airs. Soudain, deux puissantes décharges d'énergie surnaturelles volèrent vers le Seigneur de Judas, qui aperçu du coin de l'œil Gourmandise traçant dans l'air des symboles arcanes avec une expression de désir. Faisant preuve d'une incroyable adresse martiale, il écarta Orgueil d'un coup d'épée et se prépara à recevoir les deux impacts. Curieusement, la puissance des sortilèges fut moindre qu'il ne l'avait supposé, même si en frappant son arme ils provoquèrent une explosion qui le lança contre l'un des murs de la pièce. Sans perdre un instant, il leva la tête dans l'attente de l'attaque suivante d'Orgueil ou de Gourmandise, mais à son désarroi aucun des deux ne s'était lancé sur lui ; ils restaient tranquillement à des coins opposés du grand salon.

Lorsqu'il comprit ce qui se passait, il était déjà trop tard.

Le mur dans son dos éclata tandis que la masse métallique ardente de Colère surgissait au travers. Comme il l'avait fait auparavant, Rah tenta de s'écarter du choc de la bête, mais cette fois il n'en eut pas le temps et il fut embouti sur le flanc. Son corps commença à traverser un mur après l'autre, emporté par le démon qui ne cessait de rire. Même pour quelqu'un ayant la résistance de Rah, cette punition était plus que ce que son physique ne pouvait supporter. Ses côtes se fendirent et le sang commença à couler au coin de ses lèvres. Voyant sa proie sévèrement touchée, Colère freina d'un coup et profita de son élan pour le lancer de nouveau vers le grand salon, ou Gourmandise l'attrapa au vol. Ses bras puissants le saisirent comme s'il était un vulgaire jouet. La pression était si forte que, sans son armure et l'énergie qu'elle lui communiquait, ils l'auraient coupé en deux comme une simple brindille. Lentement, Gourmandise commença à l'approcher, son énorme gosier grand ouvert, et même le Seigneur de Judas sentit un frisson en regardant le vide infini qu'il y avait là-dedans.

« Tu zembles... zi... za...voureux, bégaya le démon obèse avec une certaine anxiété. »

Comme si ces mots l'avaient éveillé d'une sorte de transe, Rah réunit les forces qui lui restaient et leva la lame qu'il avait encore dans les mains pour trancher les bras de son ravisseur. Dès que ses pieds touchèrent le sol, il tourna sur lui-même en traçant un énorme cercle avec son épée et frappa le monstre avec toute la puissance dont il fut capable. L'impact aurait coupé en deux une montagne. La tête de Gourmandise roula proprement par terre, mais son adversaire avait affronté trop d'entités pour penser que cela suffirait à tuer une créature dont le pouvoir équivalait à celui d'un dieu déchu. Sans lui laisser le temps de récupérer, il chercha son centre spirituel dans le corps gras qui restait debout face à lui et le transperça de sa main. La sensation, même à travers les gros gants de métal, fut répugnante, mais il continua de faire pression jusqu'à ce qu'il sente l'essence de la créature entre ses doigts. Se rendant compte du danger où elle se trouvait, l'âme de Gourmandise se débattit, apeurée, et tenta de s'échapper vers un autre plan, mais avant qu'elle n'en fût capable le Seigneur de Judas l'écrasa, détruisant complètement le démon. Très lentement, tournant le dos aux autres, Rah écarta sa main ensanglantée et la leva bien haut.

« Un, dit-il sur son ton indifférent habituel.

- JE DÉVORERAI TON ÂME POUR ÇA ! rugit la voix déchirante de la bête incandescente alors qu'elles revenait en courant dans le grand salon. TU CRIERAS ! »

Avec une froideur inhabituelle, Rah fit face à Colère en tenant son Législateur à deux mains. Tout son corps se tendit alors qu'il accumulait son Ki et le laissait s'écouler vers l'extérieur. Pendant quelques instants, l'énergie qui émanait de lui fut si intense que

de puissantes décharges bleutées commencèrent à surgir et les pierres volaient dans les airs. Le démon le regarda prudemment, déconcerté de ressentir un tel niveau de pouvoir chez un mortel, mais cette confusion ne fit qu'aviver la rage brûlante qui bouillait en lui. Sans s'arrêter, il sauta pour la troisième fois en attendant de voir vers où esquivait le petit homme, prêt à changer de trajectoire dans les airs et à le dépecer.

Mais cette fois Rah n'avait pas l'intention de s'écarter. Il planta profondément ses pieds au sol, formant des crevasses, et il intercepta la bête en plein vol avec son épée. Il mit dans cette attaque toute son habileté, tout son pouvoir et aussi toute son âme.

Ils suffirent.

La lame trancha proprement en deux le corps et l'essence du Prince Démon. Les restes de Colère tombèrent pesamment à droite et à gauche de Rah et commencèrent à se briser comme du verre. Cette fois, il n'eut pas besoins de prendre la peine de chercher son centre spirituel ; il n'en était rien resté.

« Deux, affirma-t-il. »

Mais le combat était loin d'être terminé. Rah savait qu'Orgueil était, de loin, le plus dangereux des trois, et cela l'inquiétait beaucoup qu'il ne participe pas ouvertement au combat. La possibilité qu'il se soit enfuit ne lui effleura même pas l'esprit ; il serait stupide de s'attendre à une telle chose de la part d'une entité qui représentait la superbe de l'homme. Mais malgré tous ses efforts pour essayer de le localiser, il ne trouvait trace de sa présence. Soudain, il éprouva une sensation d'inquiétude, quelque chose qui le poussa à regarder vers le haut quand il était déjà trop tard. Orgueil était suspendu à la voûte du grand salon, ses ailes sanglantes totalement ouvertes et les mains étendues sur une sphère d'énergie crépitante. Ses deux compagnons lui avaient donné plus qu'assez de temps pour préparer son sortilège final et, avec lui, la destruction absolue de Rah.

« Va au ciel ou en enfer. Va où il te plaira. »

Le sortilège arcane se déchaîna pleinement au milieu de la pièce et la forteresse toute entière commença à chanceler. Tout autre lieu ne possédant pas les incroyables protections technomagiques de Judas aurait été complètement volatilisé ainsi que des dizaines de kilomètres à la ronde et, même ainsi, de nombreuses salles de la citadelle furent détruites. Le sol avait cédé ; des décombres et des gravats tombaient partout vers les étages inférieurs. Orgueil regarda ver le bas, amusé, tout en attendant que la fumée se dissipe. Et alors, pour la première fois de son existence presque éternelle, le démon ressentit quelque chose ressemblant à de la surprise. Peut-être même à de la peur.

Au milieu du nuage de cendre, une silhouette se dressait, calme, enlevant la poussière et le sang qui la recouvraient presque entièrement.

« Impossible ! Tu ne peux pas être debout... Rien ne pourrait être debout ! »

Dominant les étranges émotions qui l'envahissaient, le Prince Démon invoqua sa faux et, sans perdre un instant, il se lança en piqué sur son adversaire. Celui-ci titubait encore, mais il brandit son épée et commença à bloquer les attaques sauvages l'un après l'autre sans dire un mot.

« Tombe ! Tombe ! Tombe ! criait encore et encore le démon tandis qu'il se déplaçait à la vitesse de la pensée d'une côté à l'autre, découpant l'existence de sa sombre lame. »

En réalité, Orgueil était bien plus rapide et plus fort que Rah. Pas parce qu'il était plus expérimenté ou plus habile, mais simplement parce qu'il en avait toujours été ainsi. Lorsqu'il voulait attaquer quelqu'un, il ne cherchait pas les trous dans la défense de son rival et ne prenait pas la peine d'étudier son style ; il pensait qu'il voulait le tuer et sa faux l'avait déjà coupé en deux. Lui, qui avait même tranché l'âme de dieux, savait que ce n'était qu'une question de temps pour qu'il soumette son adversaire. Après tout, pour le Prince Démon, Rah n'était rien qu'un homme.

Ce serait sa perdition.

Au moment où Orgueil abattit ce qui devait être le coup définitif, le Seigneur de Judas attrapa la faux entre ses doigts et, d'une simple estocade, renvoya l'attaque. Le Prince Démon voulut bloquer l'épée mais, inexplicablement, la lame se glissa dans sa garde, lui tranchant un bras. Comme si cela faisait partie du même mouvement, Rah commença à se balancer d'un côté sur l'autre, portant une infinité de coups tranchants sur tout son corps sans qu'Orgueil ne fût capable de répondre. Plus que des attaques, la coordination et la passion des ses frappes donnaient l'étrange impression qu'il était en train de réaliser une sorte de danse. Finalement, il traça un cercle avec les bras et appuya la paume de sa main sur la poitrine du démon.

Durant une seconde qui devint éternité, les deux combattants se regardèrent dans les yeux.

« Trois. »

Alors, sans que la main de Rah ne bouge d'un centimètre, le corps d'Orgueil vola à travers toute la pièce en traversant une colonne après l'autre jusqu'à finir incrusté dans la paroi opposée. Ensuite, l'épée du Seigneur de Judas fendit les airs, l'empalant contre le mur.

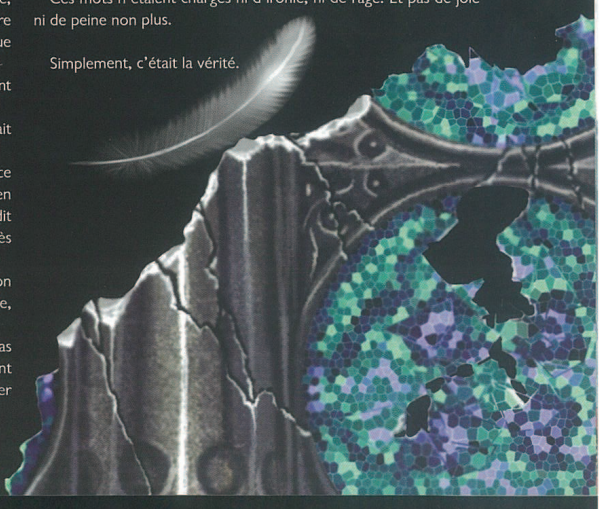
Mais, à la surprise du démon, il était toujours vivant. Rah avait délibérément évité d'atteindre son centre spirituel et la créature, sans comprendre encore pourquoi, s'en était rendu compte.

Lentement, avec un calme remarquable, Rah commença à traverser la pièce tandis que son adversaire se tordait sur le mur, impuissant, essayant de se libérer. Lorsqu'ils furent face à face, voulant montrer une dernière fois qui il était, il releva sa tête arrogante avec un port de souverain, dans l'attente de ce qui devait être le coup fatal. Rah se contenta d'extraire son épée, laissant le corps empalé tomber par terre. Le Seigneur de Judas, entièrement couvert de sang, regarda la hautaine créature qui se traînait à ses pieds avec une effrayante sérénité. Il lui tourna le dos et marcha vers l'escalier, mais en arrivant sur le seuil il s'arrêta un instant, sans regarder en arrière.

« Cours, démon. Cours aussi loin que tu peux et dis ceci à tes maîtres : "Aujourd'hui commence une nouvelle ère". »

Ces mots n'étaient chargés ni d'ironie, ni de rage. Et pas de joie ni de peine non plus.

Simplement, c'était la vérité.



CHAPITRE 4
RELIGIONS ET CROYANCES

Pourquoi croyons-nous ? Parce que nous avons besoin de le faire.
C'est une chose naturelle chez l'homme,
aussi nécessaire que de respirer.
Sinon, tout ce que nous sommes, tout ce que nous faisons,
serait sous notre responsabilité.

Et cela... c'est trop cruel.

Donoban

La religion est l'un des éléments les plus importants de la vie sur Gaïa. La grande majorité de gens professe une foi quelconque ou une croyance en rapport avec des pouvoirs supérieurs qui échappent au contrôle des mortels. C'est un phénomène profondément social, enraciné dans les coutumes de chaque société. Il est impossible de nier son poids dans l'histoire ; au fil des siècles, rien n'a provoqué un plus grand nombre de disputes et de guerres que la religion.

L'existence des dieux est sujette à controverse. Ceux-ci donnent rarement une preuve de leur existence dans le monde, et les rares miracles de leurs prêtres peuvent être expliqués par l'usage de facultés surnaturelles. Néanmoins, au fil des âges, on a donné une infinité de preuves que des entités de nature très supérieure à celle des mortels ont interféré ou agi directement dans le monde.

Ce qui est énuméré ci-dessous n'est pas une liste de divinités, mais de religions et croyances actuellement professées sur Gaïa. Personne ne peut dire avec certitude si de tels dieux sont des entités réelles ou seulement le produit de la foi de leurs adeptes.



Illustration Sergio Melero

LA FOI CHRÉTIENNE

Depuis sept siècles, la foi chrétienne est le pilier religieux le plus important du monde. Il prend son nom et trouve sa base chez le messie Abel, le fils de Dieu, qui vint au monde dans un âge de terreur et d'obscurantisme pour sauver les hommes d'eux-mêmes et leur montrer le chemin qu'ils devaient suivre. Abel guida l'humanité, enseignant la parole de Dieu le Père, que tous avaient oublié depuis longtemps. Prenant ses préceptes pour la loi divine, il se forma autour de sa personne un ensemble de traditions et de rites qui, dans leur ensemble, constituent actuellement la foi chrétienne.

Il s'agit d'une religion clairement monothéiste s'appuyant sur le concept de l'existe d'un unique Dieu créateur, qui veille sur l'humanité et tente de nous mener sur le droit chemin. Ses principes sont l'amour, la justice et la protection de l'homme, garantissant que même ceux qui n'ont rien peuvent trouver un endroit privilégié au ciel.

Tout au long de l'histoire, le christianisme a absorbé les traditions et les principes d'autres religions, les unifiant sous une seule Église. De nombreux dieux mineurs furent transformés en anges de Dieu, de même que les héros d'autres cultures furent souvent sanctifiés comme dévots fervents. Avec une telle diversité de sources et plus de cinquante millions de fidèles sur tout Gaïa, il existe une grande variété de croyances et de principes religieux qui changent considérablement d'un lieu à l'autre. Tous sont néanmoins érigés sur trois piliers fondamentaux qui constituent la colonne vertébrale de l'Église :

Un seul Dieu

Il n'y a qu'un seul Dieu, un être suprême, tout-puissant et éternel qui existe sous trois aspects différents à la fois : le Père, le Fils et le Saint-Esprit. Tout trois sont à la fois une unité et trois entités différentes. C'est lui le créateur de l'univers et de l'homme, qu'il conçut à son image.

Foi et salut

Le sacrifice et le salut du Messie sont un reflet de l'amour que Dieu professe envers l'humanité, à laquelle il a offert le plus grand des dons : le libre arbitre. Les hommes doivent s'aimer les un les autres et, par leurs actes et leur foi, trouver le salut et une place au ciel. La miséricorde, la bonté et le pardon sont le chemin qu'ils doivent suivre.

Les élus

Le peuple élu par Dieu est celui de l'homme, et son devoir est de combattre ce qui le menace, lui ou sa foi. Il doit lutter contre l'injustice et, si nécessaire, aller jusqu'à se purifier lui-même

La religion chrétienne est riche en symboles, car chaque branche ou tendance possède différents signes distinctifs. Cependant, son symbole universel est sans aucun doute la croix, représentation du sacrifice fait par le Christ pour l'homme, nous guidant vers le salut. Un autre élément indispensable est la Bible, le livre sacré écrit par quelques-uns des apôtres, où sont rapportés les actes du Messie et les histoires racontées par ce dernier.

L'Église chrétienne

L'Église d'Abel ou Église chrétienne ayant été durant ces sept derniers siècles la seule organisation religieuse officielle de tout l'Empire, les gens l'appellent tout simplement l'Église. Elle a pour objectif de promouvoir la foi en le Messie, de même que de s'assurer que ses paroles parviennent aux quatre coins du monde. Bien que cela soit sa principale fonction, elle s'occupe aussi de nombreuses tâches importantes en rapport avec la charité et la bienfaisance. Elle est souvent chargée de fonder des hôpitaux et des orphelinats, offrant de l'aide aux pauvres et aux nécessiteux.

L'Église fut créée par le Messie en personne, mais ce n'est qu'à la naissance du Sacro-saint Empire qu'elle allait obtenir vraiment de la force et de l'importance sur Gaïa. Depuis lors, son pouvoir et son influence sont allés croissant, jusqu'à ce qu'elle devienne non seulement la première organisation religieuse, mais aussi l'une des puissances les plus notables du monde entier. Elle est très présente dans la plupart des pays et peut même déstabiliser le gouvernement de n'importe quelle nation. Son économie se base principalement sur les dîmes en provenance des fidèles de tous les recoins de Gaïa, quoiqu'elle possède également de riches propriétés et entreprises, ce qui lui donne un énorme poids économique.

Titres ecclésiastiques

L'Église possède une structure de pouvoir complexe, développée pendant sept siècles de prédominance absolue. Les titres les plus courants sont :

Sacro Summum Pontifex : c'est le titre que reçoit le chef de l'Église dans le monde, équivalant à celui de Sacro-saint Empereur. Jusqu'à il y a un peu plus de trente ans, il avait toujours été lié à la famille Giovanni, mais il échoit aujourd'hui à la jeune Elisabeth Barbados. Une grande partie de l'Église ne l'a pas reconnue comme tel.

Archevêque suprême : l'archevêque suprême est le délégué de l'empereur pour les affaires ecclésiastiques et, dans la pratique, le véritable seigneur de l'Église. Ses mots ont le même pouvoir que celles du Sacro Summum Pontifex sur les thèmes spirituels, étant considéré comme l'interprète ultime de la parole de Dieu. Sa nomination est promue par le conseil des cardinaux et ratifiée par l'empereur. Actuellement, c'est un homme appelé Magnus qui détient le titre d'archevêque suprême, même si cela n'a pas été confirmé officiellement par Elisabeth.

Treizième cardinal : également appelé le cardinal dans l'ombre, son pouvoir est comparable à celui des douze autres, sauf par le fait qu'il contrôle l'Inquisition et résout les conflits internes à l'Église. Son identité reste généralement secrète, afin de garantir qu'il puisse agir comme il se doit.

Cardinaux : les cardinaux sont les évêques les plus importants, à qui incombe la tâche de contrôler les territoires qui appartenaient autrefois aux Royaumes Saints et le Nouveau Continent. Ils ne répondent que devant l'archevêque suprême et peuvent se réunir pour former le conseil des cardinaux. Leur nombre est limité à douze, ce qui représente les apôtres du Christ.

Évêques : ce sont les dirigeants ecclésiastiques des principautés. Il en existe un pour chaque nation de Gaïa même si, depuis la dissolution de l'Empire, leur nombre à été réduit à vingt-trois. Les femmes ne peuvent accéder à ce titre.

Inquisiteurs : ils constituent le corps d'agents spéciaux de l'Église, chargé de chasser et de détruire les sorciers et les démons. Les inquisiteurs ne répondent que devant le treizième cardinal, mais ils sont placés en dessous des évêques dans la structure de pouvoir de l'Église. Contrairement à d'autres religieux, ils ne sont pas liés par le vœu de chasteté, bien qu'on leur interdise de fonder une famille. Certains d'entre eux reçoivent le titre de haut inquisiteur à cause de leurs grandes compétences, et ils prédominent sur les autres.

Prélats : ce sont les délégués des évêques dont la fonction consiste à s'assurer que les nobles n'agissent pas à l'encontre des intérêts de l'Église. Ils n'existent que dans un petit nombre de pays.

Diacres : ils ont la charge des différents diocèses dans les principautés. Leur nombre oscille généralement entre dix et trente, en fonction de la taille et de l'importance de chaque pays. Les religieuses peuvent accéder au titre de diacre, prenant le nom de mère sacrée.

Prêtres : ils sont chargés d'officier les messes et de veiller directement sur la foi de chaque communauté. Chacun a la garde d'une église (même si les plus grandes peuvent dépendre de deux ou trois à la fois). Sur tout Gaïa, il y a peut-être plus de dix mille prêtres ordonnés par l'Église. Les femmes ne peuvent accéder à ce titre.

Frères / Sœurs : ce sont les membres consacrés de l'Église qui n'ont pas reçu le sacrement permettant d'officier les messes. Ils s'occupent d'entretenir les monastères et d'autres tâches importantes. Il y a sur Gaïa environ quinze mille Frères et Sœurs.

Séminaristes : frères ou prêtres aspirants, les séminaristes sont des étudiants qui n'ont pas encore prononcé leurs vœux, mais qui font déjà partie de la structure de l'Église.

Les Douze Apôtres

Les douze Apôtres du Christ furent ses disciples les plus proches, ceux qui après la mort du Messie poursuivirent son rêve et unifièrent le monde de l'homme par la parole de Dieu. Traditionnellement, on croit que Les Douze, ainsi qu'on les nomme également, furent parmi les individus les plus puissants de leur époque, et que tous avaient des capacités bien au-delà de l'entendement humain. Beaucoup d'historiens ont trouvé que ce fait s'opposait sérieusement à certaines des premières doctrines du Christ, mais l'Église a toujours justifié cela en leur attribuant des dons divins concédés par le Messie en personne. Chacun d'entre eux correspond à un signe du Zodiaque.

Pietro Giovanni **La Couronne de l'Église**

Le plus important des Douze a toujours été Pietro Giovanni, le premier à suivre le Christ. Pietro n'était que le capitaine d'un petit régiment qui rencontra le Messie alors que celui-ci n'était encore qu'un enfant. Captivé par ses paroles, Pietro décida de le suivre en tant que gardien, et abandonna tout ce qu'il possédait à la poursuite du rêve de ce gamin. Aux côtés d'Abel, Pietro mûrit en tant qu'individu et beaucoup affirment qu'une partie du Messie l'imprégna ainsi que ses descendants.

On sait qu'il a été l'Apôtre le plus proche du Christ et, après la mort de ce dernier, il devint le chef officieux du groupe. Il domina le plus grand des Royaumes Saints et mourut à l'âge de cent cinquante-sept ans.

On connaît traditionnellement Pietro sous le nom de la Couronne et c'est le saint patron de l'Église même. Son signe du Zodiaque est le Bélier.

Felix de Magda **Le Sourire de Dieu**

Félix était un aristocrate important qui employa toute sa fortune à aider les nécessiteux. Si grande fut sa passion pour les autres que, à un moment, il perdit tout ce qu'il avait à part sa joie. Il voyagea alors comme simple mendiant d'un lieu à l'autre, faisant tout ce qu'il pouvait pour autrui. Un jour, le Christ s'approcha de lui et dit, avec un agréable sourire : « Je te cherchais. J'ai besoin que tu m'aides. » Ému, il le suivit partout en secourant les démunis comme il le pouvait.

Son Royaume Saint ne serait pas l'un des plus importants, mais il fut sans aucun doute l'un des monarques les plus aimés de son peuple. Lorsqu'il mourut à quatre-vingt-trois ans, il le fit comme il avait toujours vécu, avec un sourire.

C'est le saint patron de mendiants et des pauvres, quoiqu'on lui attribue aussi tout acte de miséricorde et de pitié. Son signe du Zodiaque est le Sagittaire.

Nathaniel **L'Illuminé**

On dit couramment que, avant de rencontrer le Christ, Nathaniel était l'un des plus puissants sorciers connus depuis des âges entiers. Bien qu'au début il se soit fermement opposé aux principes du Messie, après l'avoir affronté il ouvrit les yeux et comprit tout le mal qu'il avait causé jusqu'alors. Affligé, il planta un genou en terre dans l'attente d'une juste punition, mais le Christ, voyant qu'il se repentait, lui prit la main pour l'absoudre de ses péchés. Nathaniel accompagna dès lors le Messie, jusqu'à devenir un Apôtre.

Nommé Roi Saint, Nathaniel fit preuve d'une grande sagesse, et il devint évident que, en échange de son abandon du mauvais chemin, Dieu lui avait concédé de grands dons grâce auxquels il pouvait aider son peuple. De tous les Apôtres, ce fut celui qui vécut le plus longtemps, car il atteignit deux cent quatre-vingt-treize ans avant d'être assassiné par Rah en personne.

Avant sa conversion, d'après ce qu'affirme le plus large secteur de l'Église, Nathaniel commit des actes horribles, poussé par la soif de pouvoir que provoque la magie, tandis qu'une minorité affirme qu'il avait toujours été un homme pieu. Ces derniers soutiennent qu'il continua d'utiliser son gigantesque pouvoir, même après s'être amendé, pour appuyer la cause du Messie.

On le connaît aussi comme « Le Pécheur » et il représente la repentance et le pardon. Son signe du Zodiaque est les Poissons.

Adrian Magdalus **Le Monarque**

Adrian était un roi important de son époque ; non seulement il était un partisan tenace des doctrines du Christ, mais en plus il abandonna tout pour l'accompagner personnellement. Sage et illustre, Adrian devint bientôt un personnage brillant qui se trouvait toujours auprès de son maître et osait le conseiller.

Lorsque le Christ mourut, il retourna dans son royaume et préserva l'héritage que le Messie lui avait légué, de manière juste et équitable pour tous.

C'est le saint patron des monarques et des aristocrates. Son signe du Zodiaque est la Balance.

Saulo **Le Baptiste**

Saulo est le dernier des douze Apôtres, bien qu'il soit beaucoup plus connu comme celui qui donna à Abel le nom de Christ et le proclama fils de Dieu. À l'origine, c'était le grand prêtre d'Anzus, grande divinité parmi les Fausses Idoles, mais il devint l'un des partisans les plus proches du Messie après que celui-ci mit à mort Fenrisulf, le porteur de destruction. Saulo a toujours été vu comme une figure énigmatique parmi les Apôtres, dont les motivations et les pensées sont restées plongées dans le plus profond mystère.

Avec la fondation des Royaumes Saints, Saulo se consacra corps et âme à ses responsabilités. Ce fut un grand monarque, aimé par beaucoup des siens et méprisé par ceux qui maintenaient encore l'ancienne foi. Lorsqu'il eut quatre-vingt-deux ans, sentant que l'instant de sa mort approchait, il gravit complètement seul le Pic du Monde, où il disparut.

C'est le saint patron des prêtres. Son signe du Zodiaque est le Verseau.

Judiel de Dafne **La Rose**

Judiel est la seule femme parmi Les Douze, un personnage sans aucun doute problématique pour de nombreux ecclésiastiques. Originaire du Daphné, Judiel était un paladin de l'Île des Roses qui vint, en mission diplomatique, pour parlementer avec le Messie. Têtue et irritable, elle passa des journées entières à se disputer avec Abel et l'on dit qu'elle fut la seule personne capable de le faire sortir de ses gonds. Finalement, elle décida de rester auprès de lui et de lutter à ses côtés, devenue un autre de ses Apôtres. Après la mort du Christ, Judiel perdit son caractère joyeux et retourna au Daphné en tant que première Reine Sainte. Elle mourut très jeune et sans descendance, c'est pourquoi sa sœur cadette lui succéda.

Un mythe prétend que Judiel était secrètement amoureuse du Messie et que c'était réciproque, mais vu leurs positions respectives, aucun ne put avouer ses sentiments à l'autre. Naturellement, cette théorie est officiellement rejetée par l'Église.

Judiel est la sainte patronne des femmes, et de nombreux groupes féministes s'identifient à elle. Son signe du Zodiaque est la Vierge.

Thanos Shétep **L'Arme de Dieu**

Thanos est appelé « L'Arme de Dieu », connu pour être le plus belliqueux de tous les Apôtres. Ce fut le seul des Douze à affronter le Messie en combat personnel. On dit que Thanos était un guerrier errant imbattable qui voyageait d'un lieu à l'autre à la recherche d'ennemis de plus en plus terribles. Un jour, il entendit parler d'Abel et le chercha pour rivaliser avec lui. Le Messie accepta le combat et vainquit Thanos qui, fasciné, lui donna son arme et jura que dès lors il ne l'utiliserait qu'en sa faveur. Après la mort du Christ, il s'obstina à retrouver Iscariote et il s'absentait constamment de son Royaume Saint. Il disparu au cours du septième des ses voyages, et sa destinée est inconnue encore aujourd'hui. Certains supposent que, ayant réussi à trouver Iscariote, tous deux s'entretuèrent, tandis que pour d'autres (principalement le secteur le plus radical du Domaine), il fut assassiné par des adeptes de Jihamath.

C'est le saint patron des guerriers et des soldats. Son signe du Zodiaque est le Lion.

Joachim Thurston **Le Trésorier**

Tout comme le Roi Adrian, Joachim était un important aristocrate qui accompagna le Christ jusqu'à devenir l'un des ses partisans les plus proches. Possédant une énorme fortune grâce à son propre talent, il se chargea d'administrer les fonds de l'Église et de lancer l'économie des Royaumes Saints. Il mourut à soixante-quatre ans lors d'un terrible naufrage.

C'est le saint patron des commerçants, de laboureurs et des pêcheurs, mais aussi, par extension, de tous les travailleurs. Son signe du Zodiaque est le Capricorne.

Jared **L'Exécuteur de Salomon**

Jared commença par s'opposer au Christ, mais il allait bientôt devenir un membre de plus des Douze. Lorsque les doctrines du Messie commencèrent à être trop dangereuses pour certains empires, Salomon envoya un assassin pour le tuer. Cependant, quand Jared rencontra la Christ, il se sentit incapable de lui faire du mal et rendit les armes, devenant par la suite l'un de ses Apôtres. On se souvient de lui comme de l'un des Rois Saints les plus stricts et les plus sévères. Il mourut dans des circonstances inconnues alors qu'il avait à peine cinquante ans.

Jared a toujours été considéré comme le membre le plus sombre des Apôtres. C'est le saint patron de l'Inquisition, et il représente le châtiment divin. Son signe du Zodiaque est le Scorpion.

Joshua de Zed **Le Prophète**

Joshua de Zed est l'un des Apôtres les plus révérés. Joshua et son frère Julian étaient deux esclaves sous l'oppression de la magnocratie de Yehudah, dont les parents étaient morts assassinés pour s'être opposés à la confrérie des mages. On dit que Joshua était capable de voir l'avenir et qu'il annonça à tous la venue du Messie. Il fut pour cela horriblement torturé et ses maîtres, cruellement, lui arrachèrent les yeux. Avant qu'il ne soit exécuté, Abel prit la capitale des sorciers et libéra Joshua. Dès lors, le jeune homme et son frère devinrent des Apôtres et suivirent partout le sauveur. De nombreux religieux considèrent Joshua comme l'un des premiers champions contre le surnaturel, avec la corruption et l'obscurité que cela entraîne. Malheureusement, sa santé était fragile et maladive, et il mourut à vingt-six ans, trois mois seulement après la mort du Christ.

On le connaît comme Les Yeux de Dieu et c'est le saint patron des martyrs et des artistes. Son signe du Zodiaque est les Gémeaux.

Julian de Zed **Frère de Joshua**

Julian a toujours été l'un des Apôtres les moins significatifs. Il suivit son frère lorsque celui-ci s'unit au Christ et ne vécu que pour répandre la parole du Messie et protéger Joshua de tout mal. On l'a toujours considéré comme un homme d'armes, et de nombreuses histoires parlent de sa grande adresse au combat, luttant à la tête des armées. Lorsque les Royaumes Saints furent élevés, Julian ne souhaitait pas se séparer de son frère, mais il s'y retrouva obligé par demande expresse de ce dernier, car il prophétisa qu'ils ne se rencontreraient plus jamais. Une fois seul, il montra qu'il était l'un des monarques les plus justes et les plus aptes des Douze. Il mourut à l'âge de soixante-douze ans, de causes naturelles.

C'est le saint patron de la persévérance, de la loyauté et de la fidélité. Plusieurs ordres de saints templiers utilisent son nom. Son signe du Zodiaque est le Taureau.

Iscariote Sith **Le Traître**

« Le Serpent Impie » ou « Le Renégat » sont quelques-uns des noms sous lesquels on connaît Iscariote, l'Apôtre qui trahit le Messie et causa sa mort. Nombreux sont ceux qui refusent de le reconnaître comme étant l'un des Douze, affirmant qu'il ne mérite pas de tels égards.

Les origines d'Iscariote sont une énigme qui est cause de bien des spéculations au sein de l'Église. Certains historiens affirment qu'une de ses ancêtres avait été séduite par l'une des Fausses Idoles et que, par conséquent, du sang démoniaque (ou divin, selon d'autres) courrait dans ses veines. La tradition nous le montre comme un érudit qui avait maîtrisé tous les domaines du savoir, du combat et de la sorcellerie. Dans son incessante soif de pouvoir, il s'approcha du Christ pour apprendre de lui et, grâce à son talent, réussit à devenir l'un de des Apôtres. On prétend que, convoitant la connaissance perdue de Salomon, il livra le Messie en échange de trente fragments de métal noir que l'Empereur Andromalius avait caché des années auparavant. Ensuite, il utilisa ce qu'il en tira pour ouvrir un portail vers l'au-delà, où il se cacha.

La croyance populaire veut qu'il soit mort en affrontant Thanos Shetep, mais non sans avant avoir laissé son héritage entre les mains de son fils Amon, le père de Rah.

Iscariote n'est le saint patron de rien, sauf peut-être de la trahison et du mensonge. Son signe du Zodiaque est le Cancer.

Les tendances religieuses

Depuis trois siècles, quelques divergences ont surgi dans l'interprétation des doctrines chrétiennes, créant ainsi des ramifications au sein de la foi. Toutes continuent de faire partie de l'Église, qui les admet en tant que facettes différentes de la parole de Dieu. En plus du concept orthodoxe, qui est celui pratiqué par le plus grand nombre de chrétiens, il existe trois grandes autres tendances religieuses.

Les Liberus (connus populairement sous le nom de libéraux) pensent que, même si le christianisme est la seule religion vraie, l'Église n'a pas le droit d'imposer son credo aux gens, car elle limite ainsi le libre arbitre dont Dieu nous a pourvu. Chacun est au contraire libre de professer ou non ses croyances préférées ; c'est le rôle de l'Église que de lui faire voir quel est le bon chemin, pas de l'imposer. Naturellement, ses partisans sont enchantés de l'édit impérial sur la liberté religieuse et soutiennent Elisabeth dans son réformisme éclairé.

La suivante est celle que l'on nomme la faction du Sauveur, qui base toute sa conception sur le fait que le retour du Christ est proche et que l'homme doit changer radicalement pour son arrivée. Tant qu'il y aura un seul infidèle qui ne respectera pas complètement les paroles du Seigneur, le Messie ne reviendra pas parmi nous. Comme conséquence de ces préceptes, c'est la branche la plus radicale de l'Église et celle qui pousse principalement à entrer en guerre avec les états séparatistes tels que le Kushistan.

Finalement, il y a les animistes, qui pensent que la foi pure est le seul chemin vers le salut. Tant qu'une personne aura la foi véritable, peu importe quels seront ses actes ; tant que ceux-ci ne vont pas à l'encontre des principes fondamentaux de Dieu, leur foi pourra les mener au salut. C'est une conception très répandue sur la Côte du Commerce, où les bourgeois la trouvent libératrice.

La scission

Suite à la chute de l'Empire, l'Église est en train d'affronter la pire crise intérieure de son histoire, car en son sein même elle s'est retrouvée divisée en deux. Même si tous continuent de se considérer comme faisant partie d'une seule entité, il indéniable qu'il existe une séparation plus que patente. Alors qu'un secteur de l'Église n'a pas accepté publiquement la nomination d'Elisabeth Barbados en tant que seigneur de l'Empire, d'autres ne croient pas que le conseil des cardinaux ait suffisamment de pouvoir pour élire un archevêque suprême. Ainsi, l'Église est actuellement bicéphale : d'un côté l'impératrice et ses partisans, de l'autre l'archevêque suprême Magnus et les siens.

La plupart des prêtres évitent simplement d'aborder le sujet, préférant l'ignorer en attendant que les hauts placés trouvent une solution pacifique. Malheureusement, aucun pas favorable n'a jusqu'à présent était fait vers l'unification, ce qui est de plus en plus problématique.

Cérémonies chrétiennes

La base des cérémonies chrétiennes est la messe. Tous les croyants ont l'obligation d'aller chaque semaine à l'église la plus proche tant que cela est possible, afin d'écouter la parole divine et d'expier tout péché qu'ils auraient pu commettre. Cependant, il y a également de nombreuses autres traditions et festivités, qui varient de façon notoire d'un lieu à l'autre. Les célébrations les plus connues sont la Nuit de la Bénédiction, le jour où Abel apparut pour la première fois dans le monde, et Sanctus, où l'on se rappelle comment il mourut sur la croix pour sauver l'homme.

L'Église et le surnaturel

Pour la religion chrétienne, les forces surnaturelles sont les racines mêmes du mal, des pouvoirs obscurs que le diable offre à l'homme pour pervertir son cœur et l'entraîner ver l'enfer. Selon l'Église, ce sont des puissances clairement maléfiques qui pénètrent l'âme et la dépravent, transformant les mortels en démons. Par définition, tout individu doué de pouvoirs surnaturels est une engeance diabolique qui a succombé à la tentation, perdant son âme en échange de pouvoir. Les sorciers et les convocateurs sont particulièrement maléfiques car, la magie étant un art qui requiert des études intensives, elle implique bien plus la volonté de faire le mal.

Ce sont les démons qui sont à l'origine de ces forces, car ils tentent de plonger les hommes dans les ténèbres pour s'emparer de leur âme. Étant donné que Dieu nous a fait don du libre arbitre, c'est à nous d'y succomber ou pas. C'est Lucifer en personne qui offrit le don de la sorcellerie, d'abord à Lilith, qui deviendrait son épouse, puis à Ève. C'est pour cela que l'usage des compétences surnaturelles reçoit très souvent le nom de « Péché Originel ».

La véritable tromperie de ces forces réside dans le fait qu'une personne qui les utilise ne désirera pas nécessairement faire le mal, mais qu'elle finira inévitablement par le faire. Peu à peu, quel que soit l'objectif que l'on comptait atteindre avec un tel pouvoir, il finit par corrompre l'âme humaine. Tôt ou tard, l'individu emploiera le surnaturel pour faire du mal à quelqu'un, pour soumettre ceux qui ne sont pas dotés des mêmes dons spéciaux ou provoquer une destruction déchaînée. Il est certain que la plupart des érudits experts en arts occultes peuvent être en désaccord avec cette conception, mais l'histoire parle contre eux. Sans le surnaturel, une personne ne causera pas de dévastation massive, elle ne volera pas les âmes des innocents et ne soulèvera pas une armée de morts pour ravager le monde. Après tant de mauvaises expériences et d'évènements terrifiants, il n'est pas surprenant que les gens soient d'accord avec ce principe fondamental de la religion. Pour cette raison, les chrétiens craignent et rejettent les pouvoirs surnaturels, et l'Église elle-même emploie une branche importante de son organisation, l'Inquisition, pour faire la chasse à ces forces.



Gabriel

Les seuls types de pouvoirs surnaturels permis par la religion sont les dons de Dieu, offerts à l'homme en de très rares occasions. Ils reçoivent le nom de « miracles » et ceux qui peuvent les réaliser sont les élus du Seigneur. La seule distinction conceptuelle entre les pouvoirs du diable et les dons divins est que, tandis qu'avec les premiers il est totalement inévitable de finir plongé dans l'obscurité, ceux donnés par Dieu vous permettent de rester toujours pur, sans être entraîné vers la perversion. Naturellement, il est totalement impossible de percevoir la différence au-delà de ce que les grands prêtres ou l'Inquisition dictent. C'est pourquoi, à chaque fois qu'apparaît quelqu'un dont les actes peuvent être considérés comme « miraculeux », l'Église effectue une enquête soigneuse et exhaustive sur l'élu. Rares sont les cas où on leur octroie une reconnaissance officielle, et il doit toujours s'agir d'individus religieux qui, dès lors, seront surveillés par l'Église. Tous ces gens reçoivent le titre de « saint » et on leur permet d'utiliser leurs compétences spéciales. Ces dons divins sont la justification des pouvoirs que possèdent les hauts inquisiteurs et de nombreux agents de l'Empire.

Satanisme

Pour l'Église, le principe de tout mal est une entité obscure et maligne qui répond à bien des noms. Satan, Lucifer, Belzébuth ou simplement le Diable ne sont que quelques-uns des titres décernés au Prince des Mensonges. Lucifer est le grand ennemi, le Seigneur des Enfers qui prétend être l'ombre de Dieu. À l'origine le plus beau des anges de la Création, dans son orgueil et son arrogance il désira dépasser le Créateur et fut pour cela expulsé du ciel. Plein de colère, il se proclama roi des enfers, regroupant autour de lui les anges qui l'avaient accompagné ainsi que d'autres esprits malins. Étant donné qu'il ne peut voler les âmes de Dieu, il compte sur le libre arbitre propre à l'homme pour nous faire tomber entre ses mains. C'est pour cela qu'il nous tente, qu'il murmure de douces paroles à nos oreilles et nous concède d'obscurs pouvoirs avec lesquels nous plongeons dans les ténèbres.

Généralement, tous les sorciers, psys et individus dotés de capacités surnaturelles sont automatiquement qualifiés par l'Église de satanistes ou de démons, car leurs pouvoirs proviennent de l'ange déchu. Néanmoins, le nombre de véritables adorateurs de Lucifer est extrêmement bas.

L'Église a comparé de nombreuses divinités païennes au Diable, les considérant guère plus que comme des aspects de Lucifer ou de ses grands démons. Gaira, Zemial, Jedah, Fenrisulf ou Skule sont les plus courants, tandis que la partie la plus radicale de l'Église insiste pour placer Jihamath dans cette liste. Leur adoration, plus que comme du paganisme, est toujours vue comme du satanisme.

L'Inquisition a la permission de poursuivre les adorateurs de démons et de leur imposer des châtiments exemplaires, comme elle le ferait avec n'importe quel sorcier. Cela suppose habituellement l'exécution sur le bûcher.

Illustration Wen Yu Li

Les Fausses Idoles

L'Église chrétienne ne reconnaît aucune autre divinité qui ne soit Dieu lui-même. Cependant, elle ne classe pas nécessairement le reste des dieux et croyances dans la catégorie « démons » décrite dans la section précédente. En général, les cultes et religions courantes sur Gaïa sont en rapport avec les Fausses Idoles, des créations imaginaires de l'homme développées en des temps d'ignorance et d'obscurantisme. L'Église interdit leur adoration mais, contrairement à ce qui arrive avec les divinités considérées comme « démoniaques », l'Inquisition n'a pas de pouvoirs sur leurs adeptes et en aucun cas leurs pratiques n'entraînent la peine de mort. Il s'agit simplement de l'acte païen de gens sans foi qui ne mérite guère plus qu'admonestation et réprimande.

Durant la période de l'expansionnisme chrétien, la plupart des coutumes religieuses des autres cultes qui n'étaient pas opposées aux traditions de l'Église furent absorbées comme si elles en faisaient partie. Ainsi, de nombreux dieux et héros anciens devinrent des anges et des saints.

LILLIUM

La religion lillium est un ensemble de mythes et de croyances centrées sur la nature, le monde magique et le spirituel. Elle provient de l'Albéria, bien qu'il en existe de nombreuses versions et ramifications dans d'autres régions de Gaïa, comme le Galgados, le Kanon ou même la lointaine Pristina. Il est difficile de déterminer son origine exacte, mais le plus probable est qu'elle soit née de la relation que les habitants du royaume des pluies éternelles entretinrent avec d'autres cultures plus anciennes ou avec les esprits des grandes forêts.

Ses pratiquants ont une conception animiste de la nature et du monde ; tout est rempli de dieux et de démons et, souvent, jusqu'aux lieux les plus remarquables sont vivants. Il y a par conséquent dans leur credo une multitude de sites sacrés, tels des montagnes, des grands lacs ou des rivières. De par leur contact direct avec la nature, les arbres ont pris une importance essentielle dans leur croyance. Ils sont des esprits consacrés, liés à l'essence même de la vie de leur peuple. Ainsi, chaque arbre a une symbolique différente, incarnant un principe fondamental dans la culture et dans la religion des lilliums.

Bien qu'il existe une infinité de créatures divines, il n'y a pour les lilliums qu'une seule véritable déesse : la Mère. C'est une divinité absolue qui représente la vie et la nature, du ventre de laquelle sont nées toutes les choses. Elle ne requiert aucune adoration ni ne la demande, elle n'impose pas de règles et n'exige pas de tribut ; simplement, elle aime tous ses enfants, parmi lesquels l'homme est sans aucun doute son favori. Ses adeptes lui rendent hommage, mais toujours de manière indirecte pour ne pas la contrarier. Certains comparent la Mère à Gaïa, affirmant que c'est là son vrai nom.

Le symbole le plus courant des lilliums est un grand arbre.

Les Arbres Sacrés

Ceux qu'on appelle les Arbres Sacrés sont les plus grands esprits des histoires des lilliums. Elles se basent sur l'idée que, même si chaque arbre possède une âme unique, ils font en même temps partie dans leur ensemble d'une force plus grande, une présence quasi divine constituée de tous les arbres d'une espèce précise. Il y a des centaines de grands esprits (en fait, autant qu'il y a de sortes d'arbres dans le monde), mais huit d'entre eux possèdent une plus grande importance du fait qu'ils sont liés de façon bien plus directe à la culture de l'Albéria.

Le chêne rouvre : c'est pour beaucoup l'arbre sacré le plus significatif, car on lui attribue le contrôle de la guerre. Le chêne symbolise le pouvoir et la force, de même que le courage et la souveraineté. C'est donc celui qui appartient aux rois et aux grands généraux.

Le noisetier : c'est l'arbre de la beauté et de la sagesse, à cause de ses jolies fleurs et de ses fruits délicats. Il symbolise l'intelligence, l'évolution et le changement.

Le houx : le houx est extrêmement important pour les lilliums, car il est représenté comme étant l'arbre des héros et des légendes.

Le pommier : il est considéré comme étant l'arbre qui sépare les vivants des morts, on lui attribue plusieurs pouvoirs de régénération et de guérison.

L'if : c'est l'arbre funéraire et de la mort, celui qui est en contact avec l'au-delà. Tous les bûchers sur lesquels sont brûlés les morts sont fait de bois d'if.

Le bouleau : traditionnellement, les branches du bouleau étaient utilisées pour chasser les démons et fouetter les délinquants pour les délits les moins graves. Il est estimé en tant qu'arbre doué d'une force bénéfique primordiale, dont l'essence est nettement féminine. Ainsi, seules les femmes peuvent avoir un bouleau pour arbre sacré. Dans certains cercles occultistes, on a établi un profond rapport entre les bouleaux et les incarnations de la Béryl Azrael.

Le saule : il est considéré comme l'arbre des sorcières et des poètes, et ses dons varient considérablement selon qu'ils sont attribués à un homme ou à une femme. C'est l'arbre de l'envoûtement et de la créativité.

L'aubépine : l'aubépine est considérée comme un arbre maléfique, dont l'intérieur est aussi vénéneux et sombre que l'âme de ceux auquel il est associé.

Les sidhes

Les sidhes sont un ancien mythe lillium. Il s'agit soi-disant des premiers habitants de l'Albéria, qui firent alliance avec les esprits millénaires des bois. On croit que, dès l'instant où naît un sidhe, il est consacré à un arbre précis, qui sort de terre à cet instant précis comme reflet de son âme mortelle. Ainsi, un lien spécial se crée entre eux, faisant que leurs essences soient reliées pour toujours. Ils grandissent et évoluent ensemble, et au moment où le sidhe meurt, l'arbre pourrit et se désagrège.

Les plus grands héros des lilliums (de même que certains de ses plus terribles ennemis) ont toujours été considérés comme étant des sidhes, car ils possédaient des pouvoirs surhumains concédés par les grands esprits. Parfois, lorsque l'un d'entre eux prenait une certaine importance dans l'histoire, les pouvoirs de ces derniers réclamaient son âme au moment de sa mort, le sortant du cycle de la réincarnation pour en faire un lim sidhe (qui était pour les lilliums une sorte de demi-dieu). Même aujourd'hui, certains continuent de les vénérer, chantant leurs louanges ou demandant leur aide avant une bataille importante.

La prêtrise et l'Église

Les prêtres lilliums sont vus comme des médiateurs entre les hommes et les esprits, des interprètes de ce qui arrive dans l'au-delà. Traditionnellement, on leur a donné le rôle de mages et d'augures, bien qu'ils ne soient plus actuellement que des transmetteurs de la connaissance et de la coutume religieuse. Leur travail est semblable à celui de conseillers spirituels, et ils sont admirés comme des sages. La plupart d'entre eux vivent en Albéria, bien que l'on puisse en rencontrer quelques-uns dans les vallées les plus profondes du Galgados ou dans les forêts du Pristina (mais personne ne saurait dire comment ils sont arrivés là).

Contrairement aux autres religions, les prêtres lilliums ne célèbrent pas de messes devant de grandes foules ; en réalité, la plupart de leurs pratiques ne peuvent être suivies qu'entre prêtres. La participation aux rites d'individus extérieurs au clergé est normalement interdite, car on pense que cela est dangereux du fait qu'ils pourraient altérer l'harmonie des esprits. Les lilliums ne possèdent pas de temples pour le culte, préférant effecteur leurs cérémonies dans des clairières proches de sources ou de puits. La forêt de Glenda est le cœur de leur Église et le lieu où ils se réunissent chaque année pour fêter le changement de saison.

Les prêtres n'ont pas de rangs qui les différencient ; une fois que les apprentis atteignent le niveau de leur maître, tous sont égaux entre eux. Les femmes aussi peuvent être prêtresses et possèdent les mêmes privilèges que les hommes ; d'ailleurs, étant donné qu'elles sont fertiles et peuvent enfanter, leurs opinions sont souvent les plus appréciées. Le chef spirituel de l'Église est le grand prêtre, titre à caractère viager, qui est choisi par tous les prêtres lors d'une grande célébration appelée « l'Arrivée ».



Un lim sidhe est réclamé par les grands esprits

Rituels lilliums

Il existe deux éléments qui sont toujours présents dans tous les rituels lilliums : la nature et la musique. En général, la première est la façon la plus pure d'approcher les esprits, mais les secrets de ces rites sont exclusivement réservés aux prêtres. Les cérémonies qui ont la nature pour base comprennent habituellement des sacrifices d'animaux ou la préparation de breuvages complexes, capable d'unir brièvement les hommes à la conscience des grands esprits. La musique, au contraire, est bien plus courante dans les célébrations religieuses du peuple. Pour ceux qui ne sont pas prêtres, la manière de prendre contact avec les esprits ou les lim sidhes est d'utiliser des chansons ou des instruments de musique, qui sont l'équivalent des prières. Le chant est un élément de base de chaque célébration, et l'on croit que ceux ayant les meilleures voix possèdent un talent spécial pour être entendus des grands pouvoirs.

La vie, la mort et la réincarnation

Malgré la passivité apparente de leurs croyances, les lilliums voient la vie et la mort comme un cycle interminable. Pour eux, la lutte et la conquête sont intimement liées à la nature de l'homme, s'agissant de choses aussi essentielles que de protéger ce à quoi chaque individu est attaché. Par conséquent, leurs adeptes ne voient pas les batailles ou la guerre comme quelque chose de mauvais, du moment que l'on ne dépasse pas certaines limites. La même chose s'applique à la nature : si nécessaire, on peut couper un bois entier pour construire des maisons, des navires ou toute autre chose. En fin de compte, ceci est le cycle logique de tout. En revanche, les lilliums sont totalement contre la destruction gratuite, que ce soit des batailles inutiles ou la dévastation indiscriminée de la nature. Ces choses brisent l'équilibre du monde et font du mal à la Mère.

Comme dans le mythe chrétien, les lilliums croient que les âmes des défunts vont dans la Terre des Brumes, un continent situé au-delà des océans. Là, ils attendent de nombreuses années jusqu'à ce que la Mère les réclame de nouveau dans le monde et qu'ils renaissent en tant qu'enfants sans souvenirs de leurs vies antérieures. Ce n'est qu'au moment de mourir que les gens récupèrent leurs mémoires perdues.

Il est rare de trouver des cimetières chez les lilliums, car les pratiques funéraires consistent généralement à incinérer les corps en utilisant de grands bûchers en bois d'if, l'arbre des âmes. Une seconde possibilité, réservée seulement aux individus importants, est de construire une barque et d'envoyer le corps vers l'océan, dans l'espoir qu'ils atteignent tout seuls la Terre des Brumes.

SHUKYOKAMI

Shukyokami est le terme utilisé pour englober le culte aux kamis, les divinités de l'île de Varja. D'après cette croyance, les kamis sont des créatures qui existent à un niveau supérieur de l'existence, des représentations spirituelles des choses les plus importantes du monde. Il y a des siècles, ces entités étaient intimement liées aux habitants de Varja et, par conséquent, formèrent la base de leur culture actuelle. Même si dans un premier temps les kamis venus dans le monde étaient innombrables, après les premières années de chaos leur nombre se fixa à mille quatre-vingt sept.

Il est impossible de systématiser toute la religion shukyokami, car il en existe autant de variétés que de divinités. S'il fallait chercher un fond commun, ce serait la vénération et le respect des kamis comme maxime absolue. Mais, tout comme les hommes, les esprits sont très différents les uns des autres. Certains sont bienveillants, d'autres violents, et il y en a qui sont simplement capricieux.

Illustration Salvador Espin

Ses pratiquants ne considèrent généralement pas le shukyokami comme une religion, mais comme un ensemble de pratiques ou de festivités populaires. Habituellement, les gens des provinces ne se recommandent qu'à leurs dieux locaux, suivant les coutumes les plus courantes avec lesquelles ils ont toujours vécu. Ceux qui habitent dans les grandes villes sont moins traditionalistes mais n'oublient pas de visiter de temps en temps les temples pour demander que les bons esprits leur soient favorables, ou pour apaiser la colère des plus vengeurs.

La religion possède un symbolisme riche et varié, car pratiquement chaque kami connu possède sa propre marque caractéristique. La seule chose qu'ils aient en commun, ce sont les portes rouges qu'il y a dans tous les temples, couleur la plus utilisée pour représenter le shukyokami.

Cosmogonie

La Création est un sujet qui n'est pas abordé fréquemment par la religion shukyokami. En réalité, la plupart des prêtres affirment que le monde tel que nous le concevons actuellement existait bien avant l'arrivée des kamis, et que leur rapport avec la naissance de Gaïa est faible. Les kamis eux-mêmes n'étaient pas vraiment d'accord lorsqu'il s'agissait de fixer un principe universel, mais la version la plus répandue affirme que le cosmos fut créé par le rapport entre quatre forces primaires et opposées entre elles : Lumière, Obscurité, Infini et Vide. Apparemment, toutes se trouvaient en parfait équilibre, jusqu'à ce que le poids de l'Infini rompe l'harmonie existante et avale les trois autres. Le résultat d'un tel évènement fut la création de Gaïa comme centre de toutes les choses, et autour d'elle naquirent le Soleil et la Lune, des corps célestes qui représentaient l'obscurité et la lumière d'autrefois. En opposition à cette théorie, certains parlent d'autres pouvoirs primordiaux, appelés brièvement Shizukana Sozosha (ou créateurs silencieux), trois ou quatre kamis supérieurs (les doctrines ne se mettent pas d'accord sur leur nombre) qui au début du temps furent à l'origine de la Création par la force de leur volonté.

La raison pour laquelle les kamis ne se manifestèrent par la suite que sur Varja est très disputée, mais une croyance généralisée veut que la grande île ait été à l'origine de toute la vie du monde et que, par conséquent, le reste des choses qui existent sur Gaïa ne sont que des copies de ce qui s'y trouve.

Kotoamatsukamis

Bien que les kamis soient généralement présentés comme les esprits des éléments terrestres de Varja, il en existe six dont le pouvoir personnifie des concepts majeurs de la Création. Ces êtres supérieurs sont connus comme les grands kamis ou kotoamatsukamis. Certains avancent que le dieu trompeur Yagarema pourrait être le septième de par son pouvoir, mais beaucoup de croyants de l'île refusent de le reconnaître comme tel.



Tori

Varja : c'est l'esprit de la grande île et le seigneur suprême de tout ce qu'il y avait dessus. À l'origine, il est considéré comme le plus grand de tous les kamis et son pouvoir est sans égal. Il s'incarna dans son propre fils pour se faire mortel et se fit appeler Amaterasu no Mikoto, devenant le premier empereur de l'ancestral Kuon Teikoku. C'est le protecteur des dynasties impériales du Lannet et du Shivat.

Michinokami : déesse des chemins, des pierres et de la bonne fortune, on dit que Michinokami est la plus belle des déesses et qu'elle est à présent assise tout en haut du trône du Ten-gati aux côtés de son époux, Yamato no Shura. C'est la protectrice de la famille Asakura, et nombre de ses principales dames affirment qu'elles sont ses descendantes à travers l'histoire. Naturellement, elles sont incapables de le prouver.

Karasu no Yoru : Karasu no Yoru est le seigneur de la lune et de l'obscurité, même si on le nomme également « le Sorcier », car c'est lui qui enseigna les secrets du surnaturel aux mortels. C'est le plus énigmatique de tous les kotoamatsukamis, chargé de veiller sur les âmes des morts, qu'il surveille à travers les corbeaux. Protecteur de la famille Karasuma, il fut selon certaines histoires le créateur de la Magatama du bois.

Umetsuki : dame des océans et des profondeurs, Umetsuki est plus connue pour être la mère de Yagarema. On la tient pour très versatile (d'où l'expression « changeant comme les marées d'Umetsuki ») et elle a eu au fil de l'histoire de nombreux amants, aussi bien divins que mortels. C'est la protectrice de la maison Takashi. Bien que théoriquement les kamis ne puissent mourir, on dit qu'elle fut détruite par sa fille Yukari il y a sept siècles. Étant donné que les océans continuent d'exister, on suppose que soit elle est toujours vivante, soit que ses pouvoirs furent absorbés par son enfant.

Yamato no Shura : dieu suprême de la guerre et des orages, il est considéré après Amaterasu comme le plus adroit combattant d'entre tous les kamis. On le représente avec un masque de démon et c'est le protecteur de la famille Kurokami. On dit que c'est le général des forces du Ten-gati et qu'il est marié à Michinokami. Yamato était le grand-père du Shogun sombre Hideyuki, qui provoqua la destruction de Kuon Teikoku.

Taiyonohikari : incarnation du soleil et de la lumière, Taiyonohikari est un dieu au sexe ambigu, car ils parfois représenté comme un homme robuste, et d'autres comme une belle femme. C'est le frère aîné de Karasu no Yoru et le gardien de la famille Konoe.

Les sanctuaires

Chaque sanctuaire est consacré à un kami en particulier, généralement la divinité locale d'une rivière, d'une forêt ou d'une montagne proche. Il y a parfois deux temples ou plus dans la même région, mais tous sont toujours consacrés à des dieux différents qui dirigent conjointement le même territoire. Les habitants des communautés leur portent fréquemment des présents pour leur être agréables ou pour apaiser leur colère, en fonction de la nature de chaque divinité. Celles-ci ont d'habitude un caractère local, n'appliquant leur pouvoir et leur influence que dans le secteur qu'elles régissent. Théoriquement, le pouvoir des dieux est démesuré dans chacun de leurs temples, et augmente en fonction du nombre d'offrandes reçues. Seuls les sanctuaires kotoamatsukamis sont légèrement différents, car les grands kamis sont adorés de la même manière partout et, par conséquent, de nombreux temples leur sont consacrés aux quatre coins de Varja.

Tous les sanctuaires possèdent une gigantesque porte rouge nommée Tori, qui marque une ligne entre le monde réel et le divin. Lorsque quelqu'un les franchit, il fait un petit pas vers le Ten-gati, le plan des dieux, facilitant à ceux-ci l'écoute de ses suppliques pour lui concéder leurs dons.

Titres ecclésiastiques orientaux

Bien qu'elle ne soit pas vraiment structurée comme une seule Église, la religion shukyokami établit une multitude de titres cléricaux communs au Lannet et au Shivat.

Shinsous / mikos, prêtres locaux : les prêtres, ou shinsous, sont les ambassadeurs des kamis dans le monde, et chacun dépend normalement d'une divinité en particulier. La prêtrise est une profession comme n'importe quelle autre sur Varja, bien que cela octroie un grand prestige si cette tâche est correctement effectuée. En tant que représentants des kamis, les prêtres vivent des dons et des présents que les visiteurs laissent dans les temples. Il y a parfois des familles entières faisant partie du clergé et qui sont propriétaires des pagodes qu'elles ont construites elles-mêmes. Les femmes peuvent également être prêtresses et avoir un temple à leur charge, recevant le titre générique de mikos. Normalement, elles doivent rester pures et n'avoir de relations avec aucun homme.

Bien que ce ne soit pas le plus courant, de nombreux prêtres et prêtresses ne sont pas liés à une pagode en particulier, errant d'un lieu à l'autre en interprétant les dessins de kamis inconnus, ou calmant la colère des messagers divins.

Illustration Luis NCT

Shotens / nai shotens, prêtres impériaux : shoten est le terme appliqué aux prêtres ayant la reconnaissance officielle des gouvernements du Lannet ou du Shivat permettant de travailler au service des temples impériaux. Contrairement aux shinsous locaux, ils font partie de l'administration, et les sanctuaires dans lesquels ils exercent leurs fonctions ne sont pas liés à eux. Habituellement, les shotens sont choisis pari les prêtres les plus prestigieux et travaillent dans les grandes métropoles ou dans les temples des kotoamatsukamis. Les mikos qui atteignent cette reconnaissance sont appelées nai shotens.

Tasogare no shinsous, prêtres du crépuscule : ces prêtres n'ont aucun rapport avec les kamis ; ce sont ceux qui sont chargés de s'occuper de tout ce qui est lié aux esprits des morts. On les reconnaît à leurs vêtements noirs et aux symboles généralement tatoués sur leur front. D'habitude, ils dirigent les funérailles et aident les mourants, bien qu'on leur attribue également le pouvoir d'éloigner la mort pendant un temps. Les gens éprouvent un respect particulier envers eux, à mi-chemin entre l'admiration et la terreur, à cause des forces qu'ils sont censés combattre et contrôler. L'organisation des prêtres du crépuscule est totalement séparée de celle des prêtres locaux. Ils agissent individuellement, sans jamais avoir de relations avec leurs pairs. Ils ne se réunissent que lorsque le grand prêtre du crépuscule de la capitale meurt et que l'empereur doit nommer son successeur.

Bukkoshamoris, gardiens des morts : les gardiens des morts sont ceux chargés d'entretenir et de préserver les Portes de l'Enfer de chaque localité jusqu'à la célébration du Festival d'Ayakashi. Pour certains, ce ne sont que des fossoyeurs sombres et malodorants qui vivent entourés de morts, tandis que pour d'autres ce sont des hommes qui, chaque jour, affrontent les esprits et les tiennent à distance. Ce sont les subordonnés des prêtres du crépuscule, quoique dans les villages les plus petits la fonction de gardien des morts soit généralement exercée par les tasogares eux-mêmes. Une rumeur court au sujet de gardiens qui voyagent d'un lieu à l'autre à la recherche d'esprits errants, qui renvoient dans l'au-delà.

Kagami no mikos, prêtresses du miroir : les prêtresses du miroir sont des jeunes filles consacrées dès l'instant de leur naissance pour préserver le monde des esprits et le repos des âmes dans l'au-delà. Presque toutes sont des saniwas, et leur titre est dû à leur capacité à voir les âmes des défunts et à communiquer avec elles. Il n'y en a en général qu'une dans chaque temple du crépuscule, chiffre qui peut aller jusqu'à deux ou trois pour les plus grands. Leur position n'implique pas de véritable pouvoir au sein de la structure religieuse, mais leurs avis et conseils ont un poids fondamental, car on les considère comme des femmes sacrées. Elles vivent à l'écart du monde et ne peuvent prendre d'époux, même sur ordre de l'empereur en personne. Si l'une d'entre elles avait des rapports intimes avec un homme, les deux amants devraient être exécutés. Elles ne sortent que pour mener à bien le festival d'Ayakashi ou s'occuper de problèmes en rapport avec la Porte de l'Enfer du temple auquel elles appartiennent.

Rites et festivals

S'il y a bien une chose qui distingue le culte des kamis, c'est l'énorme variété de rites effectués par ses pratiquants. Chaque année, un bourg peut célébrer plus de trente festivals à caractère religieux, dont chacun a ses propres spécificités et particularités. Un petit nombre de fêtes sont communes à tout Varja (particulièrement celles en rapport avec les saisons ou les kotoamatsukamis), mais étant donné que chaque communauté adore ses dieux locaux, tous les villages et régions possèdent leurs propres fêtes et traditions religieuses.

Chacune possède des détails uniques, mais la plupart impliquent toujours de grandes réunions publiques présidées par les prêtres locaux. Elles peuvent consister en n'importe quoi, d'une simple interprétation musicale à un sacrifice rituel. Si une communauté n'a pas de prêtre, les gens élisent par un vote populaire un de leurs membres, qu'ils nomment « toya », afin qu'il s'occupe cette année de toutes les célébrations pertinentes et de l'entretien des temples (s'il y en a, bien sûr). Bien que n'étant pas rémunéré, le poste donne un grand prestige.

Il y a moins de cent ans, le gouvernement lannetien essaya de créer certaines normes communes pour toutes les célébrations, mais l'initiative ne fut pas bien accueillie dans de nombreux villages, et les prêtres locaux, attachés à leurs coutumes de toujours les ignorèrent tout simplement.

Le festival d'Ayakashi et les cimetières

L'une des coutumes les plus caractéristiques de Varja est sans aucun doute le festival d'Ayakashi, également connu sous le nom de fête des morts. Ce jour-là, pendant la première semaine d'août, les prêtres du crépuscule brûlent le corps des défunts décédés dans l'année. Après avoir mélangé les cendres à du riz et un peu de lait, ils en font une petite boule que leurs parents déposent dans la rivière la plus proche afin qu'elle soit entraînée par le courant. Cela symbolise le repos de l'âme et sa douce transition vers l'au-delà. Dans certains endroits, en particulier dans les villes les plus proches de la côte, la coutume veut qu'on utilise de petites embarcations de chanvre avec une bougie pour éclairer leur chemin.

À cause de cette tradition, les cimetières de Varja ne contiennent pas vraiment de restes enterrés, mais sont simplement constitués de petites pierres tombales en souvenir des défunts. Tout au long de l'année, et jusqu'au moment des festivités, les corps sont regroupés dans des temples locaux des environs, dans un énorme orifice ou un puits souterrain appelé « Porte de l'Enfer ». Dans les villes les plus grandes, où le nombre de morts est très élevé, il y en généralement un grand nombre. Si la famille est importante et que ses moyens le lui permettent, les corps sont déposés dans la salle des morts de sa chapelle ou temple particulier.

On suppose que les Portes sont des endroits sombres où résident les âmes qui attendent le repos éternel. Seuls les gardiens des morts ou les prêtresses du miroir doivent les visiter en dehors des jours de festivités. Les gens normaux les respectent et les craignent, croyant qu'il s'agit de véritables ouvertures vers l'au-delà. Il est certain que cette superstition renferme une grande part de vérité, car vu que la membrane séparant le monde réel du Samsara est si fragile, des centaines de spectres de la Veille s'y accumulent et sont parfois capables d'entraîner des êtres vivants vers leur obscur royaume. Ce ne sont pas de vrais esprits, mais les échos des morts qui sentent que, n'ayant pas été convenablement envoyés dans l'au-delà, ils ne peuvent pas encore se reposer. Pour cette raison, les spectres ont toujours tendance à obéir aux souhaits des prêtresses du miroir, car ils s'attendent à ce qu'elles puissent les conduire vers la paix véritable lors de la nuit d'Ayakashi.

Yagarema et Tsukiyomi

Même si toutes les pratiques religieuses concernant les kamis sont permises, deux cultes sont considérés comme obscurs et blasphématoires tant par le Lannet que par le Shivat : ceux en rapport avec Yagarema et Tsukiyomi.

Yagarema : le kami connu sous le nom de Yagarema est la divinité insidieuse, le frère d'Amaterasu no Mikoto, qui tenta autrefois de faire de Varja son domaine personnel. Son adoration est sévèrement interdite et punie de mort. Ses adeptes, généralement appelés yogoretas, doivent se réunir en secret comme un culte minoritaire. Les chefs des sectes sont les shinsous yogoretas, prêtres se consacrant à l'expansion du pouvoir et de l'influence de leur seigneur.

Tsukiyomi : bien qu'ils soient extrêmement rares (beaucoup plus que dans le cas de Yagarema), il existe quelques adeptes de Tsukiyomi, la Déesse de la Lune Noire qui dirige le Naraku. Ses représentants terrestres les plus communs sont des femmes qui reçoivent le nom de kuroku mikos ou prêtresses noires. Elles se consacrent habituellement à séduire des âmes pures pour les donner à leur dame, ou bien tentent d'ouvrir des brèches vers l'Enfer pour accroître sa puissance et son emprise. On dit qu'elles sont toujours servies par une foule de démons et qu'elles possèdent des pouvoirs équivalents à ceux des prêtresses du miroir.

Comme dans le cas de Yagarema, le culte de Tsukiyomi est formellement interdit sur tout Varja ; ses adorateurs sont poursuivis sans relâche et immédiatement exécutés.

Illustration Wen Yu Li



Sho Ravengale,
élu de Yagarema

Relation avec les autres religions

Plus que de montrer une attitude intolérante, les partisans des kamis ignorent simplement le reste des confessions. Étant donné leur manière particulière de comprendre la religion, plus semblable à une coutume qu'à de véritables croyances, ils trouvent étranges les structures ecclésiastiques des autres terres et risible l'existence d'un seul dieu. Ils respectent donc toutes les convictions des étrangers, les voyant comme des traditions propres aux autres peuples. Le seul credo avec lequel ils sont ouvertement fâchés est le christianisme, mais seulement par fierté, le voyant comme une imposition humiliante. Ils détestent par conséquent les habitants de Varja qui se sont convertis à l'Église d'occident, car ils les perçoivent comme de traîtres à la tradition et à leur peuple.

AITYR

Le credo aityr comprend les croyances religieuses et spirituelles des peuples des Déserts Gelés et des descendants de la caste de Holst. C'était la religion officielle de l'ancien royaume de Haufmarsormen et, même après l'apparition du christianisme, elle a continué d'être la foi la plus répandue chez les nations du nord. Il s'agit d'une confession généralement transmise par tradition orale ; elle regroupe tout un tas d'histoires, de contes et de récits que chaque clan narre à ses descendants.

S'agissant d'une religion polythéiste, les gens ne vénèrent généralement pas un seul dieu, mais un ensemble de divinités qu'ils nomment précisément Aityrs. Parfois, ils peuvent prêter une attention particulière à l'une d'elles en particulier (surtout la patronne de leur clan), même si cela ne les empêche pas de suivre en même temps les traditions et les croyances de toutes les autres. Un même prêtre peut demander un jour la bénédiction de Tiwaz dans une bataille et, quelques jours plus tard, effectuer un rituel en l'honneur d'Isa pour demander la fin rapide de l'hiver.

On dit qu'autrefois les Aityrs marchèrent aux côtés de l'homme, donnant naissance aux vingt-sept tribus qui allaient finir par constituer la caste de Holst. Néanmoins, ses adeptes croient fermement qu'ils interviennent à peine dans le monde et ses évènements. Ils pensent que les dieux n'aiment pas les gens qui passent leurs journées à leur demander des choses ou à les vénérer, car ils préfèrent laisser les affaires de l'homme entre les mains des mortels eux-mêmes. On les taxe quand même de très capricieux. Ils s'en mêleront au moment qu'ils considèrent opportun, que ce soit pour nous aider ou nous condamner.

La religion aityr est très liée aux héros. Pour ceux qui professent cette foi, la plupart des grands acteurs de l'histoire qui réalisèrent dans le passé des prouesses légendaires sont des descendants des dieux, ou des individus exceptionnels comme Holst en personne. Ceux qui réalisent de grandes œuvres de leur vivant sont donc transportés dans les cieux lorsqu'ils meurent afin de combattre aux côtés des dieux ou de les servir. Ceux qui ne font pas des choses importantes finiront au contraire dans le monde des morts de Helion, où ils dormiront éternellement jusqu'à ce que personne ne se souvienne d'eux. Il n'y a pas d'équivalent de l'enfer dans le credo aityr ; dans la culture des Déserts Gelés, il est bien pire d'être oublié.

Les aityrs possèdent une infinité de symboles différents, car chacun de leurs dieux est représenté par une rune en particulier, considérée comme son vrai nom.

Cosmogonie

La création du monde dans le credo aityr est l'une des religions humaines les plus longues et détaillées. Tout commença dans un abîme gelé où l'herbe ne poussait pas et où il n'y avait pas de mer. Dans ce gouffre infini appelé Ginnungagap n'existaient ni la lumière ni les ténèbres ; il n'y avait en elle que le vide éternel. C'est alors que dans ce néant apparurent quatre êtres, qui prirent la forme d'énormes géants sans nom. Deux adoptèrent une forme féminine et les deux autres une masculine. Les géants restèrent seuls dans ce vide atemporel jusqu'à ce qu'arrive ce que l'on connaît comme le Jour du Début.

Dans certaines versions, on dit qu'il y eut une grande dispute entre eux, entraînant un conflit qui se termina par la mort de l'un des géants qui avaient pris la forme d'une femme. D'autres affirment que la géante fit un rêve et se sacrifia pour laisser place à l'existence même. Quoi qu'il en soit, au moment d'expirer les océans naquirent de ses larmes. De sa chair allait surgir le monde, sur lequel tout repose. Ses cheveux sauvages formèrent les vents forts, et son sang qui coulait le feu féroce. Suivant le souhait de leur compagne, chacun des géants prit une partie de l'essence qu'elle avait libérée avec sa mort et ils donnèrent forme aux trois premiers Aityrs : Dagaz, l'Espace Infini, Jera, la Dame du Temps, et Ogthala, la Terre Mère. Fatigués après leur ouvrage, les géants s'en furent dormir dans les profondeurs du Ginnungagap et laissèrent la Création aux mains de leurs enfants juste nés.

Les trois dieux primordiaux commencèrent à avoir une descendance entre eux, donnant naissance à un grand nombre de divinités. L'une d'elles, Mannaz, fille de Dagaz et Ogthala, allait devenir la dame de la Création en mêlant son sang à deux arbres, ce qui donna naissance au premier homme et à la première femme mortels. Cependant, Jera se sentait jalouse de l'amour que Dagaz professait à Ogthala ; elle convainquit ses enfants de vilipender leur sœur. C'est ainsi que se produisit la première séparation des dieux, qui formèrent la maison de Njordt et celle de Valhein. Pleine de colère à cause de son échec, Jera se dirigea vers les profondeurs du Ginnungagap, où elle vola une goutte de sang à chacun des géants endormis et les utilisa pour s'imprégner soi-même de leur essence. De cette union allaient naître les trois grandes bêtes : Fenrisulf, Skule et Helion. Voyant les créatures auxquelles elle avait donné le jour, Jera se rendit compte de sa terrible erreur et retourna auprès des siens pour les avertir du danger qui approchait.

Ne sachant que faire, les Aityrs s'accusèrent les uns les autres de ce qui était arrivé, tandis que les bêtes devenaient de plus en plus fortes en utilisant l'homme et les animaux du monde afin de créer leur propre progéniture. Au milieu du chaos grandissant, un jeune dieu nommé Anzus s'introduisit dans les profondeurs du Ginnungagap et réveilla l'un des géants. En échange de la promesse qu'ils ne seraient plus jamais dérangés, le géant donna à Anzus le pouvoir de la sagesse, grâce auquel il jeta les grandes bêtes dans les profondeurs de la terre et se proclama seigneur des dieux. Seul Helion, qui ne partageait pas la même colère que ses frères, évita la fureur d'Anzus et devint la dame du monde des morts, une position qu'aucun autre dieu ne voulait exercer. Ainsi, le roi des dieux créa la troisième et la plus grande des maisons divines, celle de Valdyr, qui se dresserait pour régner dans les cieux.

Une fois unifiés et en paix, l'attention des Aityrs se porta sur la création de Mannaz, car l'homme était devenu une créature qui surprenait même les dieux. C'est alors qu'ils commencèrent à intervenir fréquemment dans l'histoire, pour le bien ou pour le mal de l'humanité.

Les guerres divines et les élus

Après la défaite des bêtes, les Aityrs déclenchèrent deux autres grandes guerres. La première fut contre les géants de glace qui habitaient dans les îles au nord des Déserts Gelés, car ils avaient essayé d'arracher aux dieux leur place dans le ciel. Malgré l'énorme pouvoir des Aityrs, ils ne tardèrent pas à se retrouver surpassés en nombre et réclamèrent l'aide de l'homme. Pour cela, Anzus chargea Verdal, l'une des trois Parques, de recueillir les âmes de tous les humains qui méritaient de combattre aux côtés des dieux. C'est la raison pour laquelle on croit que les grands héros sont emportés vers les cieux, où ils se préparent à accompagner les dieux dans les batailles à venir. Ainsi, grâce à l'aide de leurs nouveaux guerriers, les Aityrs réussirent à soumettre leurs ennemis et ils les enfermèrent dans d'énormes cristaux jusqu'à la fin des temps.

Le second conflit fut contre le Roi de la Non Vie Hringham et son armée de morts, qui tentèrent d'atteindre les cieux et de plonger le monde dans les glaces éternelles. Après une terrible bataille, les Aityrs sortirent vainqueurs, car finalement Thuriz et son épouse Kenaz défirent Hringham, le jetant dans les profondeurs de la terre.

Structure de l'Église

L'Église aityr ne possède aucune structure hiérarchique. Chaque bourg ou ville a généralement un certain nombre de prêtres exerçant la fonction de transmetteurs du Savoir, l'ensemble des traditions héritées des dieux. Pour ceux qui exercent la prêtrise, il n'y a que deux rangs : celui d'apprenti, période pendant laquelle ils suivent les enseignements de leur tuteur, et celui de sage, une fois consacré. Normalement, le choix des prêtres est dû à des marques de naissance ou à des dates précises, et il s'agit toujours d'hommes sauf cas exceptionnel. Néanmoins, ce travail n'est pas véritablement reconnu, et même ceux qui détiennent le titre de sage continuent d'être obligés d'effectuer d'autres travaux, comme n'importe qui, de guerrier à simple paysan.

Les maisons des Aityrs

Les Aityrs sont divisés en trois grandes maisons. Les Valdyr sont les huit divinités principales qui résident dans les cieux, chacune d'entre elles possédant sa propre salle au firmament. Elles sont dirigées par Anzus, seigneur des dieux, qui impose la paix entre tous les autres. On les considère comme les plus grands des dieux, pas autant à cause de leur pouvoir que de leur importance dans l'ordre du monde. La seconde est la maison de Njordt, dont les membres habitent dans les glaces éternelles, près de la frontière entre le Ginnungagap et le royaume des morts. Ils sont dirigés par Hagalaz, dame de l'obscurité, bien que celle-ci écoute toujours les conseils de sa mère, Jera. Les Njordt sont ouvertement opposés aux Valhein, mais restent en paix à cause de la promesse faite à Anzus il y a des milliers d'années. La troisième maison est Valhein, la plus proche de l'homme, foyer des dieux qui résident au cœur des rêves, dont on dit qu'ils descendent souvent marcher dans le monde. Leurs seigneurs sont Ogthala et Dagaz, deux des dieux primordiaux, parents d'Anzus, même si la plus vénérée d'entre eux est Mannaz, la créatrice de l'homme.

Aityrs Valdyr, la maison de cieux

Les huit dieux qui se trouvent dans la maison Valdyr, connus comme les rois des cieux, sont :

Anzus (la sagesse) : Anzus est le seigneur des dieux, qui symbolise la sagesse et le pouvoir de commander aux autres. C'est le gouvernant suprême des Aityrs, que tous les dieux suivent et respectent. On le représente comme un vieillard sans yeux, avec une colombe et un corbeau posés sur chacune de ses épaules.

Thuriz (la guerre) : pour un peuple tel que celui habitant les Déserts Gelés, il est compréhensible que Thuriz soit l'une des divinités les plus importantes. Thuriz est le fils aîné d'Anzus, et aussi le plus fort de tous les dieux. Il symbolise la guerre et la bataille, et c'est le seigneur des guerriers et des héros. On le représente comme un homme énorme, revêtu d'une armure d'écailles et portant toujours une hache et un bouclier.

Fehu (la prospérité et la fortune) : l'épouse d'Anzus est une déesse sur laquelle il y a peu d'histoires. Elle représente la prospérité et la fortune ; les gens utilisent son nom lorsqu'ils désirent une bonne récolte ou la réussite dans une affaire. Son aspect le plus représentatif est celui d'une femme parée de fastueux vêtements et avec des cheveux de la couleur de l'or.

Illustration Wen Yu Li

Uruz (la nature sauvage et les fauves) : fils de Jera et de Dagaz, Uruz représente la nature dans son état le plus sauvage. C'est le chasseur suprême, le seigneur des fauves de la terre. Beaucoup le considèrent comme le compagnon de Thuriz et on dit qu'ils partent généralement ensemble pour combattre ou chasser. On le représente comme un homme jeune, barbu et aux cheveux longs, vêtu de peaux de bête et armé d'un arc. C'est une autre des divinités les plus importantes des aityrs, et son nom est très souvent utilisé dans les parties de chasse ou lors de la traversée d'une forêt.

Kenaz (la lumière) : la jumelle d'Hagalaz est une déesse souriante qui incarne la lumière pure. C'est l'ennemie des esprits des ténèbres, et elle part souvent combattre aux côtés de son époux Thuriz, portant une armure resplendissante faite de rayons de soleil. Ses cheveux et sa peau sont blancs comme neige, et on dit qu'elle est capable de faire tomber amoureux tout mortel la regardant sans son heaume. De par son union avec la lumière, de nombreux occultistes la considèrent comme un aspect de C´iel ou de Khitna Misariel Beryl.

Raido (les aventures et les voyages) : Raido est le plus jeune de tous les dieux, et le fils préféré d'Anzus et de Fehu. On le considère comme un dieu vif et plein de gaieté, qui adore voyager et vivre des aventures. Certains occultistes le relient à Aerevah Nul Beryl (Uriel), comme son compagnon de route ou même un aspect absorbé par cette entité. Son apparence la plus courante est celle d'un beau jeune homme à l'air joyeux, vêtu d'habits colorés.

Gebo (l'équilibre) : nommé habituellement le dieu de la balance, Gebo est la force qui stabilise tous les aspects du monde. C'est le frère aîné d'Anzus, qui le suivit dans son combat contre les trois grandes bêtes. Sa ferme habituelle est celle d'un vieillard méditatif, dont la barbe est si longue qu'elle traîne presque par terre.

Wunjo (le bonheur) : Wunjo est une superbe déesse au sourire radieux, qui représente le bonheur. Elle a l'aspect d'une jeune fille aux cheveux roux et aux yeux gris, considéré comme la plus belle des Aityrs. Les légendes affirment que sa beauté est rayonnante, capable de voler le cœur et l'âme de quiconque la regarderait dans les yeux. De nombreux dieux la courtisent et la demandent en mariage, mais elle a de nombreux amants et ne s'est jamais décidée pour aucun d'entre eux.

Aityrs Njordt, la maison des glaces eternelles

Les huit dieux se trouvant dans la maison Valdyr, connus comme les seigneurs des portes de l'abîme, sont :

Hagalaz (l'obscurité et la nuit) : la sœur de Kenaz est la dame de l'obscurité et de la nuit. On croit qu'elle est une divinité forte et mélancolique qui gouverne la maison Njordt avec un pouvoir absolu, sans écouter personne d'autre que sa mère Jera. Son apparence est identique à celle de sa sœur, bien que ses cheveux soient noirs et qu'elle porte toujours un manteau de nuit éternelle. Certains occultistes ont parfois cru qu'il s'agissait d'une facette de Meseguis Nyx Shajad, tandis que d'autres la relient à l'Arcane de l'Étoile inversée.

Nauthiz (le besoin et les difficultés) : également appelé le Châtiment, Nauthiz est le dieu qui arrache leurs possessions aux hommes. Il agit poussé par une convoitise sans pareil et un désir ardent de posséder toutes les choses. Les clans lui paient fréquemment un tribut, lui offrant des présents pour assouvir sa cupidité et éviter qu'il ne leur prenne leurs récoltes.

Isa (les glaces éternelles) : la silencieuse Isa est la sœur cadette de Sowilo et la plus jeune des déesses de la maison Njordt. Elle vit à l'entrée du Ginnungagap et a pour mission d'empêcher quiconque d'entrer dans le gouffre glacé pour importuner les géants. On la représente habituellement comme une jeune fille nue, aux cheveux et à la peau blanche.

Jera (le temps) : Jera, dame du temps et mère des bêtes, est l'une des déesses primordiales créées par les géants du Ginnungagap. Son pouvoir est incommensurable, car elle contrôle le flux du temps des êtres vivants, même si une grande partie de sa force fut bloquée par Anzus en punition pour ses actes.

Eihwaz (la nature) : Eihwaz est la dame de toutes les choses naturelles, de même que des animaux paisibles qui peuplent le monde. Elle suivit l'exemple de Mannaz après que celle-ci eut créé l'homme, donnant naissance aux fleurs et aux créatures herbivores. D'après certains mythes, elle ne put le faire qu'avec l'aide sa sœur et amie Berkana.

Pertho (les forces occultes et la magie) : Pertho est l'énigmatique dieu de la magie et des forces occultes qui, il a des milliers d'années, donna aux hommes le Don de la sorcellerie. Il est silencieux et pensif ; on dit généralement qu'il reste à l'écart des disputes entre ses frères et sœurs. De par sa nature, certains le comparent au Shajad Erebus.

Algiz (la protectrice) : fille benjamine de Jera, elle suivit sa mère dans les abîmes uniquement pour s'occuper d'elle et s'assurer qu'elle ne se tromperait pas à nouveau. Elle est chargée de protéger les hommes des bêtes et des autres dangers de la terre (mais pas des actions des autres hommes). Presque toutes les tribus lui rendent hommage dans les temps de grandes difficultés.

Sowilo (le feu) : sœur aînée d'Isa, Sowilo est la dame du feu, qui tient à distance les glaces du Ginnungagap. On la représente comme une femme aux cheveux ardents et aux yeux brillants comme des braises incandescentes.

Aityrs Valhein, la maison des reves

Valhein, la première et la plus ancienne des maisons des dieux aityrs, se compose de :

Tiwaz (la justice et la victoire) : après Thuriz, Tiwaz est la divinité la plus adorée par le peuple de Holst. C'est celui qui apporte la victoire aux justes, ainsi que le créateur de la loi des hommes. Il est parfois également vénéré comme autre dieu de la guerre, car on dit qu'il n'accorde sa grâce qu'à ceux qui combattent pour la mériter. C'est lui qui est à l'origine du rituel des Dix Épées. Bien qu'Ogthala et Dagaz se trouvent dans la maison Valhein, on croit généralement que Tiwaz est le patriarche du groupe.

Berkana (la naissance et la fertilité) : la sœur de Mannaz fut chargée de veiller sur son œuvre pendant les premiers jours. C'est l'épouse de Tiwaz, et on lui attribue le rang de dame des Valhein. Son nom est mentionné à chaque fois que l'on sème une récolte ou qu'une femme est sur le point d'enfanter.

Ehwaz (les chevaux) : le cheval, une créature très spéciale et importante pour le peuple de Holst, possède d'après les légendes aityrs son propre créateur. Ehwaz est le dieu des chevaux, de même que celui des cavaliers, et on le représente parfois comme un chasseur, tout comme Uruz.

Mannaz (la créatrice) : d'après les mythes du peuple de Holst, Mannaz est la plus importante de toutes les déesses, car elle est la créatrice de l'homme. Elle nous fit en mêlant son sang à deux arbres, et elle nous modela ensuite pour que nous fussions des créatures à l'image des dieux. On la voit comme une entité miséricordieuse et aimable, qui s'inquiète pour ses enfants et tente continuellement de les aider.

Laguz (l'amour et les lacs) : cette déesse est généralement invoquée par les seuls poètes et amants. Le peuple de Holst affirme qu'elle surveille les couples lorsque ceux-ci se promènent près de l'eau. C'est la raison pour laquelle il existe dans les Déserts Gelés la coutume de faire ses vœux de mariage sur les berges des lacs.

Inguz (les saisons) : déesse mineure et peu importante, elle n'est généralement invoquée qu'au début des saisons, pour qu'elle apporte la bonne fortune sur les temps à venir. Une petite partie des habitants des Déserts croit que c'est un homme.

Ogthala (l'esprit du monde) : Ogthala est la première mère, un des trois dieux primordiaux créés par les géants. Elle incarne le monde même, et certains pensent qu'elle en est une représentation. La plupart des dieux sont les enfants qu'elle a eu avec son mari Dagaz.

Dagaz (l'infini) : Dagaz, l'un des dieux primordiaux, est généralement vu comme le plus grand et le plus puissant de tous les Aityrs. Son pouvoir s'étend sur la Création, car il incarne l'infini même. On le représente comme un vieillard à longue barbe, dont le corps est composé d'un dense brouillard sombre. Son nom est rarement invoqué, plus par peur que par manque de respect.

Les Trois Deesses du Destin

La naissance ou arrivée des Parques, comme sont couramment nommées Verdal, Aishia et Cloht, n'a pas d'explication claire et n'est liée à aucune religion. Leur apparition est sans rapport avec les autres dieux, bien qu'on leur attribue normalement une place à leurs côtés dans les cieux. On les appelle « les trois déesses qui gouvernent le destin de l'homme », mais on pense plus souvent qu'elles ont simplement le pouvoir de décider combien de temps va vivre chaque être de la Création.

La représentation la plus claire et la plus figurative des Parques apparaît dans la mythologie aityr, où elles sont chargées de recueillir les âmes fortes afin qu'elles deviennent les guerriers des cieux et combattent aux côtés des dieux. Elles sont les servantes des pouvoirs divins, mais possèdent en même temps la capacité de les tuer lorsque leur heure est venue. De nombreuses figures semblables aux trois Parques apparaissent dans d'autres religions, où elles jouent des rôles plus obscurs, comme celui d'ange de la mort ou d'exécuteur divin. Dans la plupart des cas, on en conclut qu'elles ne sont que des versions ou des adaptations de la légende aityr originelle.

Verdal : Verdal (ou Verdanni) est la Parque la plus connue car, selon les croyances aityrs, c'est elle qui descend habituellement chercher les âmes des héros. Elle gouverne le présent et se charge de décider de l'instant de la mort de chaque chose vivante. Son apparence est celle d'une belle jeune femme aux cheveux blancs portant une armure. Son arme est une grande faux grâce à laquelle elle peut trancher toute forme d'existence. Les chrétiens la nomment Ashriel, la décrivant comme un ange de la mort aux ailes de corbeau.

Aishia : l'aînée des trois sœurs, Aishia (également appelée Ull), contrôle le passé et juge le destin de l'homme. On la représente comme une femme aux cheveux noirs et à l'armure grise qui porte une épée dans la main droite et une balance dans la gauche. Pour l'Église chrétienne, i1 s'agit de l'incarnation de la mort même, et ils lui donnent le nom de Sheol, celle aux ailes d'os.

Cloht : Cloht représente le futur et influence le destin de ce qui n'est pas encore arrivé. On la représente comme une fillette aux yeux dorés portant des ciseaux qui lui permettent de couper les fils de la vie. Les chrétiens l'appellent Apollion, l'exécutrice des cieux, celle qui fait pleurer les anges lorsqu'elle étend ses ailes.

Les Trois Bêtes

Les Trois Bêtes sont les enfants de Jera, la déesse du temps, qui furent engendrées avec le sang des géants. Ce sont des créatures de cauchemar qui conçurent leur monstrueuse progéniture et furent sur le point de dévorer les dieux.

Fenrisulf (la destruction) : le plus jeune des enfants de Jera était Fenrisulf, le loup qui pouvait engloutir les cieux dans son gosier. C'était une bête au pouvoir sans égal, dont le seul désir était de détruire toutes les choses existant dans le monde, sans exception. Étant immortel, il fut enchaîné après sa défaite dans les profondeurs de la terre, où il resta enfermé pendant des millénaires jusqu'à ce qu'il soit libéré par sa mère. L'Église chrétienne le considère comme un terrifiant démon qui fut détruit par le Christ aux pieds du pic du Monde.

Skule (le dévoreur) : contrairement à son frère cadet, dont le seul objectif était de détruire, Skule est une créature dont l'avidité pour la chair et le sang n'a pas son pareil. C'était le prédateur suprême, le père de toutes les bêtes (termes qu'il ne faut pas confondre avec les fauves d'Uruz) qui naquirent de sa semence et de son sang lorsqu'il se mêla aux animaux du monde. On le nomme aussi le corrupteur, car il possédait le pouvoir de rendre monstrueuses les œuvres des autres dieux. On le représente comme un gigantesque serpent, ou parfois sous l'aspect d'un dragon. De même que Fenrisulf, il fut enchaîné dans les profondeurs de la terre, mais vu que ses crimes ont été plus grands, il ne serait jamais libéré.

Helion (la mort) : parfois confondue avec l'une des Parques, Helion est le seul des enfants bestiaux de Jera né avec une forme humaine. Elle ne participa pas à la guerre avec ses frères. Anzus, peu enclin à l'accepter aux côtés des dieux, la bannit vers le royaume des morts, dont elle devint la dame. Elle commande à toute créature qui, à sa mort, n'a pas mérité d'aller auprès des dieux.

Relation avec les autres religions

Les adeptes des Aityrs croient en d'autres religions et considèrent qu'il existe d'autres dieux à part les leurs ; simplement, ils taxent ces peuples de faibles, manquant de tempérament. Un peuple qui dépend excessivement de l'intervention divine est par nature fragile car, étant donné le caractère des dieux, vous ne savez jamais quand ils vous abandonneront.

Pendant très longtemps, une forte tension a existé avec l'Église chrétienne, car elle tentait d'imposer ses croyances sur les anciens rites aityrs. Ils ne méprisent pas le Messie, qui prouva autrefois on ne peut mieux sa force, mais son Église, qu'ils qualifient de formaliste et de décadente.

ENNEATH

Les croyances enneaths constituent la religion la plus ancienne de l'homme. Elle fut autrefois l'une des doctrines majoritaires, car ses racines remontent des siècles avant l'ascension de l'empire de Salomon. L'origine du mot enneath s'est perdue au fil des ans, mais sa signification perdure encore : « Héritiers du Destin ». On l'utilise actuellement en référence aussi bien à la religion qu'à tous ceux qui la professent.

La base de la religion enneath est l'adoration de Jihamath, une divinité toute-puissante et suprême. D'après ce credo, Jihamath est le destin lui-même, l'écrivain de l'existence. Tout ce qui est arrivé ou doit encore arriver fait partie inhérente de lui. Nous autres hommes sommes ses serviteurs, dotés de vie dans son infinie miséricorde afin d'accomplir ce qui nous a été indiqué dans le Livre du Destin, l'insondable volume où est reflété le sort de la Création. À ses côtés se dressent les kalihs, ses grands anges, engendrés pour nous montrer que doit être notre chemin.

Bien que cette notion semble suggérer que l'homme n'a guère de contrôle sur ses actes, rien n'est plus éloigné de la vérité ; la dualité entre le libre arbitre et le destin prédéterminé est la base de la religion enneath. Il existe pour eux une unique destinée, absolue et inébranlable, mais il y a deux chemins possibles pour la mener à terme : celui d'Inara, ou chemin correct, et celui de Qamar, le chemin de l'équivoque. Peu importe les actions effectuées par une personne dans sa vie, à la fin il réalisera toujours ce que Jihamath a écrit pour lui dans le Livre du Destin. Néanmoins, ce seront ses décisions et ses croyances qui lui permettront de suivre le chemin d'Inara, obtenant ainsi la paix dans les cieux auprès des kalihs, ou celui de Qamar, se retrouvant plongé dans le néant éternel pour y disparaître. Donc, même si les gens ne peuvent éviter de faire ce pour quoi ils sont nés, Jihamath nous donne la liberté de décider comment nous allons atteindre notre objectif. Pour cette raison, même lorsqu'une personne souffre d'un destin tragique ou que de nombreux malheurs lui arrivent, elle ne reproche pas à Jihamath ce qu'il a décidé pour elle. Elle s'efforce au contraire de trouver le chemin lumineux et d'être récompensé dans l'au-delà.

Les enneaths n'acceptent aucun symbolisme, car ils pensent que c'est une idolâtrie contraire aux principes de Jihamath. Leurs églises ont cependant habituellement un livre avec le mot Ka écrit, ce qui signifie « Destin ».

Cosmogonie

La création du monde est pour les enneaths un sujet de controverse, car chacun des grands Éclairés défend une version légèrement différente de ce mythe. La seule chose sur laquelle ils sont d'accord et qu'aussi bien le ciel et la terre que toutes les créatures vivantes peuplant le monde

furent créés par Jihamath, le premier et le dernier. Selon la doctrine la plus répandue, au commencement des temps Jihamath se fit lui-même à partir de sa propre volonté, créant un arbre immense (d'après certaines interprétations, ce peut être un œuf ou une fleur) qui serait la racine du monde. Sans rien pour lui donner de la lumière, le Dieu unique appela quatre étoiles des ténèbres éternelles pour qu'elles l'éclairent et, grâce à leur lueur, la plante monumentale poussa grande et forte.

Cependant, cette énergie ne fut pas suffisante pour que l'arbre fleurisse, et Jihamath demanda à l'un des astres resplendissants de mêler son essence à ses racines. Ainsi, le tronc forma le monde, ses feuilles le ciel étoilé, et de chacune de ses branches surgirent les kalihs, les grands anges de la Création, à qui il donnerait le contrôle sur toutes les choses. Mais Jihamath sentait que son travail n'était pas encore complet ; il exhala son souffle sur les cendres qui restaient de l'étoile éteinte, leur donnant une partie de son esprit. Et ainsi naquit l'homme, que le Créateur considéra comme sa meilleure œuvre.

Branches religieuses

Même si toute l'Église enneath est unifiée par une seule croyance, il existe dans la pratique deux importantes branches religieuses traditionnellement opposées. Cette division sépare les enneaths entre zafirs, la tendance la plus orthodoxe, et mulars, les adeptes les plus hétérodoxes. La principale différence entre les deux doctrines réside dans l'estime portée aux kalihs et dans l'interprétation des textes des Éclairés.

Les zafirs n'admettent d'autre dieu que Jihamath, affirmant que c'est la seule entité divine existante et que lui seul doit être vénéré. Toute autre adoration ou idolâtrie n'est rien d'autre qu'une insulte envers le Créateur et ne doit pas être tolérée. Les kalihs ne sont que ses agents, créés pour donner aux Éclairés la sagesse divine afin que ceux-ci puissent, à leur tour, la transmettre à l'homme. Les mulars au contraire croient que les kalihs sont des dieux conçus sous la protection de Jihamath, qui représentent différents aspects du destin et permettent à l'homme de choisir parmi les chemins que la Création a établis pour eux. Les mulars ne croient donc pas que tout ce que manifestent les Éclairés soit un principe inamovible, mais qu'il est seulement nécessaire de suivre ceux ayant des affinités avec la route que chacun choisit.

Bien qu'il soit possible de trouver des adeptes des deux tendances dans tous les endroits où les enneaths jouissent d'une forte présence, les zafirs sont bien plus répandus au Kushistan, tandis que les mulars sont plus fréquents en Stygia et au Salazar.

L'antagonisme commun ressenti par les deux branches envers le christianisme et la sérieuse menace que celui-ci suppose pour leurs croyances a considérablement soulagé la traditionnelle tension entretenue entre zafirs et mulars. Si ce n'était cette cause, il est probable qu'ils commenceraient un affrontement religieux.

Kalihs

Archanges pour les zafirs, dieux pour les mulars, les kalihs sont la plus haute représentation du destin. Il s'agit d'entités divines qui interviennent dans le monde et le façonnent selon leurs desseins. Leur nombre a légèrement varié au fil de l'histoire, mais on croit généralement qu'ils sont neuf. Ils sont adorés en Stygia et au Salazar, et chacun dispose de son propre temple, dans lesquels sont effectués des rituels très divers.

Amenhotep : largement reconnu comme le plus important des kalihs, Amenhotep est le maître des cieux infinis. On le vénère en tant que seigneur des dieux, tenant entre ses mains le Livre du Destin de Jihamath et interprétant ses passages. À l'exception du Créateur en personne, il a le pouvoir suprême, car c'est lui qui fait le procès des rois et dicte la Vraie Loi. Si l'on en croit les mythes, les pharaons de Stygia sont ses descendants ou bien une représentation de son pouvoir sur la terre.



Amenhotep

Illustration Wen Ya Li

Shoteth : à l'origine maître des déserts et des espaces sans vie, après les révélations de Shemsu, le quatrième Éclairé, on annonça que Shoteth était le dieu du mal, créé par Jihamath pour représenter l'obscurité infinie qui engloutit les hommes. C'est une entité jalouse et tyrannique, à laquelle on attribue les assassinats et les malheurs.

Ampune : seigneur suprême des morts, Ampune est une entité sombre et ténébreuse qui s'occupe des âmes qui ont suivi le chemin de Qamar. On lui attribue le pouvoir de la résurrection et il a le contrôle de tous les êtres qui se trouvent dans les grandes nécropoles. Les mulars de Stygia et du Salazar effectuent des rituels en son nom pendant les enterrements, afin qu'il veille à ce que les âmes atteignent leur destination.

Harekrates : Harekrates est le créateur de la culture, celui qui donna à l'homme la connaissance et la parole écrite. On le considère comme le plus grand des sages et le père de la civilisation stygienne. C'est aussi l'un des trois juges des morts, celui qui énumère tous les pas faits par une âme pour réussir son Inara.

Mada : une des rares kalihs incarnées dans le genre féminin, Mada possède une grande importance car elle représente l'harmonie, la paix et la maternité. On la considère comme l'épouse d'Amenhotep et elle est le symbole du pouvoir de la femme. La divinité est légèrement problématique, car tandis qu'au Kushistan Mada est considérée comme serviable, en Stygia on la voit comme une puissance indépendante au caractère fort.

Shanura : Shanura est l'une des kalihs féminines, dont le rôle est de protéger le foyer et la joie de vivre. On la révère également comme divinité de l'harmonie et du bonheur, patronne des fêtes et des célébrations.

Yareth : ce kalih est le symbole de la force et du pouvoir. On le considère à la fois comme dieu de la guerre et celui de la vengeance, car si l'on parvient à l'apaiser, il donne à ses adeptes le contrôle sur leurs ennemis et les favorise sur le champ de bataille. En Stygia, la tradition veut qu'on lui sacrifie des bêtes féroces pour obtenir sa grâce.

Aniue : sœur de Mada, cette kalih n'a pas d'attribution fixe, mais c'est l'un des trois juges des morts qui s'occupe d'énumérer toutes les erreurs que les âmes ont commises au long de leur vie. On lui offre parfois des sacrifices ou des offrandes pour qu'un péché soit pardonné.

Jerut : après Amenhotep, Jerut est le kalih le plus important, car c'est le seigneur du tribunal qui juge les âmes des morts. Après avoir écouté Aniue et Harekrates, Jerut décide s'il faut envoyer l'âme aux côtés de Jihamath ou la condamner à l'obscurité des royaumes d'Ampune.

Les Éclairés

Les Éclairés sont des figures particulièrement importantes dans les croyances des enneaths. Ce sont des prophètes ou des saints auxquels les kalihs ont révélé des passages ou des fragments du Livre du Destin et, par conséquent, qui connaissent une partie des plans ou des desseins du Créateur. Leur objectif est de révéler ces enseignements aux croyants afin de les guider sur le chemin d'Inara et de les aider à atteindre la plénitude de leur destinée.

Le premier et le plus important des Éclairés fut El Eyad, à qui Jihamath en personne offrit une révélation dans les montagnes de Samoutaï afin qu'il mène l'homme sur le chemin de la Vraie Foi. Toute l'Église des enneaths et leurs coutumes allaient se développer à partir de ses enseignements. Depuis lors, le reste des Éclairés ont suivi ses pas, révélant de nouveaux fragments du livre et dictant de nouvelles lois pour les croyants.

Les Éclairés sont extrêmement rares dans l'histoire, et il n'en apparaît qu'un ou deux par génération. Il n'existe actuellement qu'un Éclairé, Jaser Sal Kahlim, bien que ce soit un personnage controversé auquel de nombreux mulars ne donnent pas de crédibilité.

Structure de leur Église

L'église enneath a agi dans l'ombre durant les sept derniers siècles et sa structure est assez simple, car elle n'a pas eu la possibilité de développer tant de sophistications que la chrétienne. Cependant, à cause de la tension religieuse existante entre les deux tendances, zafirs et mulars présentent eux-mêmes de légères différences, on peut parler dans la pratique de deux Églises distinctes.

À la tête de chacune d'entre elle se trouvent, respectivement, le grand sultan et le roi-pharaon, titres qui sont à la fois ecclésiastiques et laïcs, car on croit qu'un dirigeant Al Enneth doit être un chef aussi bien militaire que religieux. Par conséquent, le grand sultan est le chef de file de l'Église enneath tendance zafir, alors que le roi-pharaon de Stygia l'est de la mular.

Les autres sultans du Kushistan sont directement subordonnés au grand sultan, et sont libres d'interpréter et de résoudre tous les problèmes qui leur sont soumis par les augures de leurs territoires respectifs. En Stygia, leurs équivalents sont les grands prêtres, mais ils sont dans ce cas une figure purement religieuse. Leur nombre se limite à huit et chacun possède son propre temple, dépendant directement d'un kalih précis.

Finalement, à l'étage le plus bas, se trouvent les augures (le seul personnage commun aux deux branches religieuses), chargés d'interpréter le destin et de conseiller les fidèles sur la route à suivre. Ils offrent des discours publics et sont très admirés par le peuple. Les augures ne sont pas réellement structurés et peuvent prêcher où ils veulent, bien qu'il soit peu fréquent qu'il y en ait deux dans un même bourg ou quartier. Il y en a parmi eux quelques-uns qui sont appelés grands augures, mais plus qu'un titre en soi, c'est une distinction que l'on donne en signe de reconnaissance aux plus sages.

Les règles

Pour qu'une personne puisse atteindre le chemin d'Inara, il existe un ensemble de règles qu'il est obligé de suivre dès l'instant de sa naissance. Ces dogmes ou lois suprêmes sont révélées par les kalihs aux Éclairés, et leur nombre approche actuellement de la centaine. Cependant, toutes ne sont pas reconnues avec autant de force, car quelques-unes entrent parfois en contradiction, créant ainsi les différentes tendances religieuses. Malgré tout, il existe trois règles qui sont situées à la base de la religion même, car ce sont celles qui furent révélées à l'origine à El Eyad par Jihamath.

1re règle : la foi en Jihamath est au-dessus de toutes les choses.
2e règle : il n'y a rien que l'on ne puisse faire au nom de la foi.
3e règle : votre foi doit toujours être supérieure à votre amour pour le matériel.

Relation avec les autres religions

La relation des enneaths avec d'autres religions est l'intolérance complète. Ils affirment que les entités adorées en tant que dieux par le reste des cultures ne sont que de grossiers mensonges ou les créations de faux prophètes. Ceux qui refusent Jihamath suivent le chemin de Qamar et sont voués au malheur. Un des principes de leur confession est pourtant de n'imposer leurs croyances à personne ; ceux qui les suivent doivent le faire de leur propre chef. Par conséquent, même si de nombreux pratiquants méprisent ceux qui ne partagent pas leur credo, ils n'attaquent pas nécessairement les fidèles d'autres religions.

Le plus fort antagonisme religieux des enneaths a surgi contre le christianisme. Pendant des siècles, l'Église vaticane a ouvertement affronté les adeptes du destin, provoquant entre les deux dogmes une confrontation radicale qui déboucha sur une haine tenace. Les origines de ce conflit remontent à la fondation des Royaumes Saints, car l'Église tenta de convertir Jihamath en Dieu, arguant qu'ils étaient tous deux le même être sous un nom différent. Naturellement, bien peu d'enneaths acceptèrent une telle justification, et les deux croyances ne tardèrent pas à se considérer mutuellement comme une aberration obscène.

Les enneaths et les Ebudans

Il est impossible de nier qu'il existe un certain lien entre les Ebudans et les enneaths, car la culture des deux peuples était soutenue par des principes communs basés sur la destinée. Les ressemblances sont incontestables, car les Ebudans suivaient un concept absolu qu'ils nommaient le Ka, et il se trouve que les enneaths emploient le même mot pour faire référence au destin. De plus, il semble également y avoir

un certain parallélisme entre le Sue'Aman et le chemin d'Inara, car les deux concepts représentent le fait de suivre correctement le sort tracé de toute éternité pour tous les êtres. Il ne fait donc guère de doute que les êtres angéliques qui apparaissent dans de nombreux écrits des premiers Éclairés sont en réalité les Ebudans, avant qu'ils soient rejetés des cieux. Chez les enneaths, ils recevaient le nom de Wassemah et étaient les enfants des kalihs, créés à partir des plumes qui tombaient de leurs ailes.

AUTRES RELIGIONS MINORITAIRES

En plus des religions majoritaires, il y a sur Gaïa de nombreuses confessions mineures qui sont peu pratiquées. Certaines d'entre elles n'existent qu'autour de petits dieux locaux, tandis que beaucoup d'autres appartiennent aux croyances structurées de dieux anciens d'origine non humaine. Voici une petite liste avec quelques-unes des plus importantes.

Fils de Judas

Les fils de Judas sont les adeptes des doctrines de Rah Sith et de l'apôtre Iscariote. Plus qu'une religion, c'est une philosophie athée qui soutient que les dieux n'existent pas et que toutes les croyances ne sont rien de plus que des chaînes qui nous attachent, limitant notre évolution. Pour eux, l'homme est le seul dieu, mais il ne s'en est pas encore rendu compte. Ses partisans, qui sont assez peu nombreux, sont contre toutes les religions et les attaquent souvent activement. Ils n'ont pas d'Église structurée ni d'association mutuelle. Ce sont simplement des gens qui dédaignent les croyances divines.

Shajads et Béryls

Tout au long de l'histoire, les Seigneurs de la Lumière et des Ténèbres ont été adorés d'un tas de façons. Parfois sous leurs propres noms et en de nombreuses occasions en tant qu'entités divines différentes, Shajads et Béryls ont constitué le centre de l'idolâtrie dans d'innombrables cultures et religions, tant humaines que d'autres races. La liste est presque interminable, car on soupçonne que beaucoup de divinités appartenant à différentes confessions sont en réalité des aspects ou des facettes de ceux-ci.

Aujourd'hui, les noms des Béryls et des Shajads sont connus de la plupart des occultistes, sorciers ou érudits de Gaïa. D'ailleurs, le monde est plein d'anciens temples élevés en leur nom, même si la plupart ne sont que de tristes ruines qui ne sont même pas l'ombre de leur splendeur passée.

Certaines des principales religions centrées sur les Seigneurs de la Lumière et des Ténèbres sont les suivantes :

Luminus Lacrimae

Luminus Lacrimae est le nom de la religion majoritaire sylvaine qui adore directement C'iel en tant que dame de la Lumière. Ils la considèrent comme une entité divine opposée à Gaira, le Porteur des Ténèbres, directement servie par les Béryls qui, tout comme C'iel, sont à leur tour de grandes déesses. Elle se différencie des autres confessions basées sur les Béryls car ils les adorent toutes comme un panthéon divin, au lieu de les prendre séparément.

Les Luminus Lacrimae possédaient une structure religieuse complexe, régie par Syl'ariath Elderein C'iel (titre qui se traduit approximativement par Fille Préférée de la Lumière) et les sept grandes Églises, chacune d'entre elles consacrée exclusivement à une Béryl en particulier. Le culte comprenait d'innombrables traditions, formalismes et coutumes d'une telle complexité que toute autre religion organisée de l'histoire à l'air petite à côté.

Aujourd'hui, seuls quelques Sylvains qui survivent cachés aux yeux de l'homme conservent leur credo, même s'il y a longtemps que leur Église en tant que tel a cessé d'exister.

Tenebrae Carmen

Le culte des Shajads a toujours été bien moins structuré en tant qu'Église conjointe que celui des Béryls, car les liens d'union entre les Seigneurs Obscurs furent toujours moindres et ils se sont normalement confrontés les uns les autres. Pour cette raison, même s'ils étaient pour les Duk'zarists des divinités principales, chacune des confessions qui les adoraient était toujours indépendante des autres. Tenebrae Carmen (Chant des ténèbres) est le terme que l'on utilisait pour faire référence à l'ensemble des religions duk'zarists qui situent les Shajads en leur centre, bien qu'elles n'aient eu en vérité aucun rapport entre elles.

Oposium

Cette étrange religion n'était pas consacrée aux Shajads ni aux Béryls, mais à C'iel et Gaira en personne (appelés Ormuz et Ahrinan), en tant que forces suprêmes et opposées de la religion. Elle fut suivie principalement par une faction spiritualiste des devas, et elle ne fut jamais vraiment adoptée par d'autres races.

Arium

On ne sait pas grand-chose de cette religion, sauf qu'elle était pratiquée par les devas et se basait sur les grandes forces de la Création. Ils parlaient de l'existence d'une masse spirituelle suprême appelée le Nexus, une sorte de volonté absolue dont naissaient toutes les choses. Ses représentations et aspects étaient les Aeons et ils croyaient que, en dominant les forces en question, eux-mêmes pourraient devenir des dieux. À part quelques devas survivants, on ne connaît personne qui continue de pratiquer cette religion, même si quelques membres de l'Ordre de Yehudah ont adapté les principes de l'Arium à leurs propres croyances particulières.

La foi aramienne

La foi aramienne est un ensemble de croyances très anciennes qui existait sur les terres Al Enneath avant les révélations d'El Eyad. C'est une religion oubliée parmi tant d'autres, qui ne put rivaliser avec la confession enneath et qui a fini par disparaître peu à peu. De nos jours, seules quelques tribus du Salazar maintiennent encore son credo, mais leurs traditions sont assez confuses.

On pense que la religion aramienne possédait un panthéon de dieux assez nombreux, parmi lesquels se distinguaient particulièrement ceux qui avaient un pouvoir sur la vie et la mort. Le mythe raconte que les dieux furent enterrés par les sables du temps, en attendant de resurgir à la fin du monde, même s'ils continuaient de surveiller les hommes à travers leurs rêves. Les seuls noms conservés jusqu'à nos jours sont Ulrioka Yama, seigneur des sables, et Devah, créatrice de vie.

Les Transcendés

Le culte des Transcendés fut une religion à la vie courte qui, pendant l'Ère du Chaos, parvint à regrouper un nombre important de partisans. Ses principes disaient que les mortels pouvaient obtenir suffisamment de pouvoir pour devenir des dieux, et ceux qui y arrivaient était appelés « Transcendés ». D'après le faible nombre de récits historiques conservés, il y eut au moins une vingtaine de Transcendés. Les gens choisissaient l'un d'entre eux comme personnage idéal et tentaient d'imiter sa vie en détail, dans l'espoir de devenir à leur tour des créatures divines ; on appelait ce mode de vie « le Chemin de l'Ascension ».

De tous les Transcendés, la plus connue aujourd'hui est Séléné, Déesse de la Lune, car elle est adorée par la secte d'assassins qui porte son nom. Un autre qui obtint une reconnaissance notable fut Markushias (à présent canonisé par l'Église chrétienne), un être qui défendit le Phaïon Eien Seimon des armées de l'empereur Amaterasu no Mikoto.

Chapitre 5
Organisations

Un seul homme ne peut changer le monde.
Une idée, oui.

Abel

Gaïa est pleine d'organisations et de sociétés, aussi bien secrètes que publiques. La plupart d'entres elles ont un poids fondamental dans l'histoire, car leur pouvoir et leur influence leur permettent de maintenir l'équilibre du monde ou de le briser définitivement. Nous allons voir ci-dessous quelques-uns des organismes les plus importants aujourd'hui.

L'Ordre de Magus

L'Ordre de Magus est la société secrète de sorciers la plus importante de Gaïa. Elle comprend plusieurs milliers de membres répartis dans les villes les plus grandes et les plus notables du monde entier. L'organisation a pour but la préservation des connaissances surnaturelles et de l'usage de la magie. Ils considèrent que les arts mystiques sont une discipline qui ne doit pas être oubliée car, si elle est correctement appliquée, elle représente une aide indispensable pour l'humanité. Cependant, ils savent aussi qu'il s'agit d'un pouvoir extrêmement dangereux et que ni la société ni le monde ne sont actuellement prêts pour son retour.

Malgré sa taille, l'Ordre n'est vieux que d'un peu plus de deux siècles. Il fut créé par une confrérie de sorciers en Ilmora, présidée par le célèbre (certains diraient tristement) Ambrose Magus, un ancien Azathoth de Yehudah qui renonça aux principes de son ancienne organisation. Ses théories ne tardèrent pas à intéresser quelques-uns des archimages les plus importants de son époque et, en un peu moins de deux décennies, l'Ordre de Magus avait déjà pris un poids énorme, commençant à s'étendre à travers d'autres pays.

En ce moment, les principaux intérêts de l'Ordre sont d'encourager l'étude des arts surnaturels et de développer de nouvelles connaissances mystiques. Ses membres sont toujours en train de faire des recherches sur des formules originales ou de pénétrer encore plus dans les voies de la magie. Souvent, les plus curieux se lancent dans de longs voyages d'études afin d'observer les forces occultes du monde et de développer leur faculté inventive. Il y a en fin de compte de nombreuses manières d'accroître les connaissances magiques. Une autre des fonctions que Magus s'est imposée à elle-même est celle de contrôler subtilement l'intervention des puissances surnaturelles sur Gaïa. L'organisation veille à ce que les créatures monstrueuses, les esprits macabres ou les sorciers ténébreux ne commettent pas d'atrocités ni ne se laissent voir ouvertement. Ils espèrent ainsi que, en attendant le moment propice, ils pourront un jour se montrer au monde sans crainte.

Magus entretient des liens avec de nombreuses organisations secrètes. Elle travaille souvent avec Soleil Noir afin d'obtenir des artefacts surnaturels (les membres de Magus comptent d'ailleurs parmi les principaux clients de Soleil) et ont signé des alliances avec plusieurs archontes de Samael. Elle a même certaines relations avec Tol Rauko, car à plus d'une occasion toutes deux ont uni leurs forces pour freiner la réapparition d'un pouvoir ancien (quoique, bien entendu, de manière invisible). En revanche, leurs plus grands opposants sont l'Inquisition, car elle poursuit tout sorcier, et l'Ordre de Yehudah, qui considère les membres de Magus comme faibles et indignes de leur pouvoir.

Étant donné qu'un grand nombre de membres de l'organisation appartiennent à des familles fortunées, l'Ordre a normalement accès à une grande quantité de fonds et à toutes les richesses dont elle a besoin. Elle peut ainsi s'offrir le luxe d'engager des mercenaires pour qu'ils appuient ou protègent leurs membres en cas de nécessité.

Étudiants et Académies

En de très rares occasions, on invite des sorciers expérimentés à s'unir à l'organisation. En général, Magus recherche ses nouveaux membres parmi les étudiants universitaires des grandes villes. Après avoir détecté qu'ils possèdent le Don mystique, ils les abordent pendant les premiers mois de leur cursus et tentent de découvrir s'ils ont une mentalité suffisamment ouverte pour entrer dans l'Ordre. La plupart ne tardent pas à être fascinés par le nouveau monde qui s'ouvre devant eux et n'hésitent pas à les rejoindre. En plus de cette méthode, si un membre de la société trouve au hasard de ses voyages un enfant possédant le Don mystique, il essaye normalement de convaincre ses parents que le petit possède des qualités pour être un étudiant brillant et lui offre une bourse. Étant donné que forcer quelqu'un à entrer dans la société va à l'encontre des principes de l'Ordre, si ses géniteurs ou l'enfant refusent, le sorcier ne tentera pas de les y obliger.

La plupart des membres de l'organisation, de même que leurs apprentis, se réunissent dans les Académies de Magus, ce qui existe de plus semblable à une école de magie de nos jours sur Gaïa. Il s'agit de grandes maisons ou manoirs privés, cachées derrière la façade d'un club universitaire. Il ne semble pas ainsi trop bizarre que des dizaines de jeunes ou d'adultes se réunissent chaque jour pour étudier avec des tuteurs privés, alors qu'en réalité ils approfondissent leur instruction surnaturelle. Dans d'autres cas, lorsqu'il n'y a pas d'université proche, les Académies sont en apparence des écoles privées, à l'écart de toute agglomération.

En plus d'être des lieux d'étude, les Académies de Magus sont aussi d'énormes laboratoires de recherche surnaturelle. Dans leurs sous-sols, tours et salles étanches sont menées à bien de nombreuses expériences mystiques, dans le but de faire de grandes découvertes.

Les classes dans la magie

Magus présente une structure hiérarchique complexe, basée sur les succès personnels de chacun de ses membres. Coeptum (ou initiés) est le titre que reçoivent les novices qui se trouvent encore en phase d'apprentissage. La plupart sont des jeunes qui ne sortent pas des Académies, même s'ils sont déjà membres de plein droit de l'organisation. Ceux qui réussissent les examens finaux deviennent des magus (ou mages), et obtiennent une liberté d'action complète pour faire ce qu'ils veulent. L'étage suivant est celui des magisters (ou maîtres), un titre que reçoivent seulement les sorciers de grand talent, et qui sont chargés de diverses fonctions d'organisation, d'enseignement ou de recherche. Chaque magister a souvent à son service un petit groupe de magus, choisis par lui-même, qui s'occupe de remplir différentes missions pour l'Ordre, tel que rechercher des objets, bloquer des dangers surnaturels ou protéger l'organisme d'autres menaces. Finalement, au niveau le plus haut, se trouvent les magius locci, les dix membres les plus importants de l'Ordre. Chacun d'entre eux maîtrise l'une des voies de la magie, et ils sont par conséquent les plus grands experts dans un type de sorcellerie précis. Ceux-ci choisissent le magus rex (ou seigneur suprême de l'Ordre) qui, plus que d'agir en tant que dirigeant, s'occupe de tout organiser et de présider les conseils des magius locci. Actuellement, ce titre revient à Alexei Magus, arrière-arrière-petit-fils d'Ambrose Magus, le créateur de l'Ordre.

L'ORDRE DE YEHUDAH



Illustration Wen Yu Li

Certains affirment que l'Ordre de Yehudah est l'une des organisations les plus anciennes de l'homme. Il s'agit d'une société secrète de sorciers et de convocateurs qui proclament la suprématie absolue des personnes dotées de pouvoirs surnaturels. Leur plus haute aspiration est de changer la hiérarchie du monde, afin que les sorciers en soient les seigneurs absolus.

L'Ordre est l'héritier spirituel de l'ancien empire de Yehudah, dont elle a non seulement pris le nom, mais aussi tous les principes culturels. Dans un lointain passé, après la chute de Salomon, cet empire régna avec une domination absolue sur la plus grande partie de l'humanité. C'était une société aux classes extrêmement marquées où les individus nés avec le Don mystique jouissaient du statut de haut noble, ayant un pouvoir total sur ceux qui ne le possédaient pas. Leurs privilèges étaient tels que les « nules » (terme sous lequel ils désignaient les non dotés) se voyait réduit à guère plus que des esclaves ou des animaux. Après des siècles de prédominance, Yehudah fut détruit avec l'arrivée du Messie, même si ce ne fut pas sa fin. Dans les ombres, d'innombrables sorciers formèrent l'Ordre, une organisation qui avait pour but de ramener le monde dans son « véritable cours ».

Même si beaucoup de ces sorciers s'unirent à Rah pendant la Guerre de Dieu, la première apparition officielle de Yehudah eut lieu peu après la fin du conflit. Un groupe de sorciers et de convocateurs se soulevèrent au Togarini, affirmant être les héritiers de l'ancien empire et tentant de prendre le contrôle du territoire. Malgré leurs grands pouvoirs et le chaos qui régnait sur le monde, leurs capacités surnaturelles avaient été énormément diminuées par l'influence de la machine, et ils furent défaits par les forces du premier empereur. De nouveau cachée, l'Ordre se remit à gagner en pouvoir jusqu'à devenir l'organisation qu'elle est aujourd'hui. Durant les deux cents dernières années, elle est intervenue dans le monde de manière subtile, essayant d'accroître son influence jusqu'à ce qu'ils considèrent que le moment est venu de se montrer à nouveau ouvertement.

Aujourd'hui, l'Ordre de Yehudah est devenu une légende populaire. Peu pensent qu'elle existe encore, mais il y a toujours des gens qui la craignent, affirmant que sa disparition n'est autre qu'une ruse très bien orchestrée. L'Inquisition la connaît et a poursuivi ses membres très activement, détruisant un grand nombre d'entre eux. De temps à autre, un innocent est accusé d'en faire partie et subit le même sort que tout autre sorcier aux mains de l'Église.

Les objectifs de Yehudah

Le but principal de l'Ordre de Yehudah est de créer un monde dans lequel ceux doués de pouvoirs surnaturels seront les maîtres absolus. Pour y parvenir, ils ne s'épargnent aucun effort et ne laissent rien les arrêter. Ses membres considèrent les personnes douées de capacités magiques comme des êtres élevés, à qui il correspond légitimement de dominer le monde. Par conséquent, ils ont tendance à être extrêmement racistes : tous ceux dépourvus de la moindre sorte de compétence mystique sont regardés avec un mépris absolu.

Le plus souvent, l'organisation agit au moyen d'esprits et de créatures soumises à son pouvoir. Ainsi, ses membres prennent beaucoup moins de risques, même si cela n'empêche pas qu'ils doivent de temps en temps intervenir personnellement. Actuellement, leur objectif principal est de trouver des sources de pouvoir et d'augmenter ainsi les forces de l'Ordre. Toute méthode est bonne, du moment qu'elle mène à ce qu'ils désirent tant. Cela implique de faire des recherches sur des forces mystiques inconnues et de chercher d'anciens artefacts de pouvoir ou des nœuds de magie. Dans une moindre mesure, ils s'immiscent également dans des affaires politiques, appuyant des nobles mineurs jusqu'à ce qu'ils se voient obligés de dépendre obligatoirement de leur aide.

L'Ordre de Yehudah possède de nombreuses bases d'opérations aux quatre coins de Gaïa. On y effectue toutes sortes d'expériences magiques et on y enchaîne une foule d'entités surnaturelles afin qu'elles servent leurs intérêts.

Organisation de l'Ordre

L'organisation interne de Yehudah suit un système de classe rigide qui dépend exclusivement du pouvoir de ses membres. Plus les capacités personnelles de l'individu seront grandes, plus il occupera une position élevée et notable dans l'Ordre. D'une certaine manière, on pourrait dire que le pouvoir est ce qui définit Yehudah.

Il y a cinq degrés ou classes, appelés « cercles de pouvoir ». Le cinquième est le plus bas et le premier est le plus important. Tout le monde peut monter en grade en défiant un de ses supérieurs et en le vainquant lors d'un combat formel ; cependant, même pour ça, il existe certaines prérogatives et normes. Si celui qui lance le défi perd l'affrontement, il est obligé de servir son opposant en tant qu'agent, perdant la capacité de le défier à nouveau. Chaque membre de l'ordre peut avoir au maximum cinq subordonnés directs, et ceux-ci à leur tour cinq autres. Ceux qui ne se trouvent au service de personne reçoivent le titre de Lughnasadh, répondant uniquement aux desseins des membres du premier cercle.

Au sein de leur classe, les individus possédant le Don mystique sont considérés comme la véritable élite, même si les convocateurs non dotés exceptionnellement puissants peuvent aussi être bien vus.

Azathoth

Azathoth est le nom que reçoit le mystérieux conclave qui dirige l'Ordre de Yehudah. Il s'agit de ses dix membres les plus puissants, qui prennent les décisions les plus importantes et qui orientent son cap vers le nouveau monde qu'ils veulent créer. Chacun d'entre eux à son propre agenda personnel et il existe généralement une grande compétitivité entre eux. Ils savent très bien qu'à aucun moment ils ne peuvent rester en arrière, ou sinon ils pourraient même finir par être détruits par leurs collègues.

Les membres d'Azathoth voyagent constamment et personne, pas même les agents du premier cercle, ne savent exactement où ils sont à tout moment. Ils se réunissent toujours en des lieux différents sans prévenir, ce qui fait qu'il est impossible de déterminer où ils seront la prochaine fois.

Contrairement à ce qui arrive avec le reste des membres de l'Ordre, il n'est pas possible de défier ouvertement un membre d'Azathoth. Seuls ceux qui appartiennent au premier cercle en sont capables mais, connaissant leur pouvoir, bien rares sont ceux à s'y être risqué.

LE CONSORTIUM

À l'exception des pouvoirs dans l'ombre, il n'y a probablement sur tout Gaïa aucune organisation plus mystérieuse et secrète que le Consortium. Il s'agit d'une société énigmatique qui opère incognito dans le monde depuis plus de six siècles. Son existence est restée cachée à tous, même aux puissances les plus importantes et influentes.

L'objectif de cet organisme est vraiment curieux : il a pour seul but de maintenir l'équilibre économique de Gaïa face à l'influence d'éléments surnaturels. Dans un lointain passé, les monnaies et les produits d'échange étaient marqués magiquement, empêchant ainsi qu'un quelconque sorcier ou psy puisse causer de gros déséquilibres sur le marché. D'ailleurs, les gouvernements contrôlaient de telles altérations, tentant de préserver une certaine stabilité économique. Mais après l'activation de la machine de Rah et la création du Sacro-saint Empire, ces pratiques se perdirent en même temps que l'usage des forces surnaturelles. En fin de compte, du moins en apparence, la magie n'était plus qu'un conte de fées.

Le Consortium existe précisément pour pallier cette carence ; sans la supervision des gouvernements, l'influence du surnaturel pourrait facilement détruire le marché et toute l'économie de Gaïa. Ils s'occupent de remédier à ce mal, rétablissant à tout prix l'ordre naturel dans le commerce.

Les origines de l'organisation sont un mystère même pour ses membres. Personne ne sait vraiment quand elle a été créée et par qui, ni pourquoi elle a commencé à fonctionner dans le monde. En réalité, elle fut instaurée par Imperium il y a des siècles, comme mesure pour maintenir l'harmonie économique dans le monde. Elle commença en tant que petite division de ce pouvoir dans l'ombre, mais étant donné que le Pacte l'empêchait d'agir de manière aussi directe dans les affaires de Gaïa, elle ne tarda pas à s'en séparer, utilisant désormais des agents externes pour la maintenir. On pourrait dire à plus d'un titre qu'Imperium est l'esprit fondateur du Consortium.

Même si les liens entretenus actuellement pas le Consortium avec ses créateurs sont minimes, quelques agents d'Imperium se trouvent encore parmi les membres dirigeants, se servant de leurs capacités et de leur accès à de la technomagie de premier ordre pour appuyer leur subordonnés. Ainsi, dans une certaine mesure, l'organisation continue d'être protégée par les puissances dans l'ombre, ce qui lui donne une incroyable supériorité sur la plupart des forces de Gaïa.

Le Consortium n'a pas de relations avec des pays ni avec des organisations ; elle agit dans le dos de tous, veillant à la non-interférence des forces surnaturelles dans l'économie.

Les règles

Le Consortium ne s'intéresse pas à n'importe quel type de transaction ou d'influence du surnaturel sur le marché. Pour qu'ils s'en mêlent réellement, les objectifs doivent être de « fabriquer » de l'argent ou bien d'utiliser des méthodes à grande échelle pouvant provoquer un enrichissement démesuré. Cela veut dire que si quelqu'un gagne sa vie en utilisant ses pouvoirs surnaturels comme mercenaire ou qu'un illusionniste trompe un aubergiste pour passer la nuit dans sa pension sans payer, cela leur est complètement égal. En revanche, ceux qui modifient la matière pour créer de l'or ou utilisent leurs pouvoirs pour altérer notablement un marché sont leurs proies directes. Un autre facteur important qui les pousse à intervenir est l'existence d'un véritable but lucratif. Le fait qu'un sorcier se crée un manoir pour lui-même, à l'écart de toute agglomération, ne les inquiéterait pas le moins du monde, mais ils interviendraient immédiatement s'il les construisait partout pour les vendre ensuite.

Quel que soit le pouvoir de ses objectifs, le Consortium recherche toujours la meilleure manière d'agir pour arriver à ses fins. Même des organisations telles que l'Alliance Azur ou Samael ont été ses victimes, car il les a empêchées de fabriquer de l'or et des gemmes par des méthodes artificielles.

Le cas de Soleil Noir est exceptionnel ; cela ne les dérange pas qu'il fasse du commerce avec des produits surnaturels car, en fin de compte, ils ne font que rechercher et vendre des éléments qui existent déjà dans le monde.

Les hommes aux gabardines

L'organisation travaille habituellement en petites cellules de quatre ou cinq individus qui répondent devant un coordinateur régional qu'ils ne connaissent pas personnellement. Chacun d'entre eux est spécialisé dans diverses fonctions, bien qu'ils agissent toujours d'une façon méticuleusement coordonnée. Les agents de terrain portent généralement des gabardines noires et sont généralement couverts, ce qui a été en certaines occasions à l'origine de mythes sur « les hommes aux gabardines sombres » qui disparaissent parmi les ombres.

La capacité de ces agents est incalculable. Ils ne laissent jamais de trace et ne permettent à personne de percevoir leur présence. Dans la pratique, les individus affectés ne sont généralement jamais conscients que quelque chose d'inhabituel leur est arrivé, et ne comprennent pas que leur malheur a été provoqué par une force externe. La méthode des agents consiste à éliminer quelque chose de valeur égale à la quantité économique obtenue surnaturellement par leurs cibles. Ainsi, si quelqu'un a obtenu quelques gains, ils volent, détruisent ou font simplement disparaître une des ses possessions de prix égal. Dans les rares cas où ils seraient découverts, ils effacent la mémoire de ceux qui les ont vus et disparaissent sans laisser de trace. Si leur cible agissait à plus grande échelle ou ne cessait pas ses pratiques, ils pourraient même utiliser des moyens plus radicaux, bloquant ou modifiant ses capacités surnaturelles pour empêcher qu'elle continue à les utiliser à de telles fins. Ils opèrent généralement pendant que leur victime dort, celle-ci ne se rendant jamais compte de la raison pour laquelle elle n'a pas accès à cette partie de ses pouvoirs. Cependant, ils ne craignent pas d'utiliser la force en dernier recours, si nécessaire.

Au cas où ils seraient capturés, tous les agents possèdent un système technomagique installé dans leur cervelet, capable d'effacer immédiatement leurs souvenirs. Ainsi, mêmes en les soumettant à une profonde exploration mentale, leurs ravisseurs ne seraient capables d'obtenir aucun type d'information.

Bien que ce soit rarement nécessaire, si la situation l'exige, l'organisation peut envoyer divers groupes d'opérations spéciales, appelés les Arrangeurs. Leurs compétences sont plus grandes mêmes que celles des agents, et sont donc toujours appropriées pour la mission dont on les charge.

LES MARCHEURS

Parmi les centaines de groupes de mercenaires existant sur Gaïa, aucun n'est aussi connu et réputé que les Marcheurs. Il s'agit d'une petite armée à louée fondée par Zébulos, un ancien seigneur de la guerre qui renonça à son titre à cause d'une brouille avec le dernier empereur, quelques mois après son intronisation. Avant ça, c'était un arbitre impérial très renommé (en plus d'un ami et rival de Tadeus Van Horsman) au service direct d'Elias Barbados, mais il n'était pas vraiment d'accord avec le fait que son seigneur monte sur le trône et, suivit par de nombreux hommes de confiance, il décida d'abandonner le service de l'Empire. Étant donné que tous avaient consacré leur vie à la guerre et que rien d'autre ne donnait sens à leur existence, ils créèrent une division de mercenaires en appliquant toutes leurs connaissances militaires ; ainsi naquirent les Marcheurs. Dotés d'une grande habileté martiale et connaissant les tactiques de bataille les plus avancées, ils obtinrent en quelques mois à peine un prestige énorme en défaisant, à la demande du Gabriel, un grand contingent de nordiques, qui avaient l'intention de profiter de la légère instabilité provoquée par le changement sur le trône. Depuis lors, ils ont travaillé pour des dizaines de villes ou de principautés, car vu qu'il existe un nombre limité de soldats dans les guerres arbitrées, tout le monde avait intérêt à les embaucher.

La réputation des Marcheurs finit par se répandre au point que de nombreux combattants entreprenaient de long voyage pour s'unir à eux, même si Zébulos et ses capitaines les rejetaient presque tous. Ils admettaient uniquement ceux qui faisaient preuve d'une considérable habileté martiale, et leurs rangs ne tardèrent pas à être caractérisés par l'énorme talent de ses guerriers. Le groupe se compose actuellement de cinq cents hommes environ, mais leurs capacités dépassent de loin leur nombre.

Zébulos

Bien que ce soit presque un vieillard (il doit actuellement avoir un peu plus de soixante ans), Zébulos reste l'un des généraux et des combattants les plus compétents de Gaïa. C'est un homme pragmatique, sérieux et extrêmement intelligent qui, pour se battre, cherche toujours une raison au-delà du simple bénéfice personnel. Lorsqu'il abandonna l'empire, il emporta avec lui son armure d'Arbitre, un acte jusqu'alors sans précédent qu'Elias préféra ignorer. Grâce à elle, son identité continue d'être un véritable mystère, car il ne montre son visage qu'aux capitaines des Marcheurs et aux personnes en qui il a le plus confiance. On dit que, lorsqu'il mourra, il donnera son armure et son nom à quelqu'un afin qu'il aille de l'avant en tant que commandant de l'unité.

Illustration Wen Yu Li

Structure des Marcheurs

Les Marcheurs sont structurés en cinq divisions d'environ cent hommes chacune, dont trois sont spécialisées dans une fonction différente : avant-garde et exploration, cavalerie légère et cavalerie lourde. Chaque division est à son tour divisée en petits groupes de cinq individus appelés « lances de combat », qui obéissent à un premier officier. Tous les cinq premiers officiers, il y a un lieutenant, à son tour commandé par le capitaine de chaque division.

Avant toute opération, Zébulos et les chefs des divisions se réunissent pour prendre les décisions relatives à la bataille, dans ce qu'ils appellent le conseil de guerre. Même si la décision ultime revient toujours au commandant suprême, ce dernier écoute et respecte profondément les suggestions de ses subordonnés.

LA NOUVELLE CONFRÉRIE

Bien avant le début de la Rupture des Cieux et même de devenir archevêque suprême, Eljared réunit autour d'elle un groupe d'individus et d'entités exceptionnels qu'elle nomma la Nouvelle Confrérie, un nom ironique qui rappelait les anciens agents de Rah. Possédant des facultés sans égal, ils devinrent une puissance imparable au service des intérêts de leur dame, opérant comme une arme puissante sans autre objectif que d'agir contre tous ceux qui se mettaient en travers de son chemin. De même que la Confrérie d'origine, le groupe était constitué de huit membres, chacun étant une puissance sans rival. Par la suite, trois créatures connues comme les Éveillés s'unirent également au groupe, mais leur séjour fut bref.

Bien que tous se fussent unis à l'organisation pour une raison différente, ils partageaient, du premier au dernier, un objectif commun : changer le monde. Ils étaient convaincus que Gaïa allait connaître une transformation fondamentale, et ce n'est qu'en étant aux côtés d'Eljared qu'ils pourraient faire que cela arrive.

Suite à la Rupture des Cieux, l'organisation est détruite et contrefaite. Certains de ses membres moururent et d'autres furent dispersés à travers Gaïa, sans savoir très bien ce qui s'était passé. À présent, sans leur dame pour les diriger, ils agissent sans aucun contrôle, se réunissant dans le seul but de poursuivre leur rêve et de changer le monde à tout prix. Le problème, c'est que chacun d'entre eux a une idée différente sur la manière de le faire. Chacun va donc entreprendre des projets différents, plus ou moins suivant sa conception personnelle.

La Nouvelle Confrérie connaît l'existence des puissances dans l'ombre et ses méthodes d'action les plus courantes. Pour le moment, ils se gardent d'interférer avec eux, s'assurant de cacher leurs plans autant qu'ils le peuvent, ou se comportant de manière à ne pas permettre à Imperium d'agir contre eux sans transgresser le Pacte.

Exode Van Horsman

Fils adoptif du seigneur de la guerre Tadeus Van Horsman, Exode fit preuve tout petit d'un incroyable talent pour le combat et d'un grand sans de la stratégie. À quinze ans seulement, tous pensaient qu'il hériterait de façon méritée du poste de son père à la tête des armées de l'Empire. Cependant, après l'arrivée de son demi-frère Donoban, un énigmatique jeune homme que Tadeus adopta également comme membre de sa famille, le caractère d'Exode commença de s'assombrir. De manière incompréhensible, il se sentait terrifié par ces yeux qui le regardaient avec indifférence et mélancolie, lui faisant sentir qu'il n'était rien. Il commença peu à peu à être obsédé par le terrible sentiment d'infériorité qui le tenaillait.

Lorsqu'Eljared devint archevêque, celle-ci ne tarda pas à percevoir les intenses émotions et le pouvoir naturel qui émanaient d'Exode, et elle s'intéressa donc à lui, s'arrangeant pour qu'on le transfère dans sa garde personnelle. Une fois à son service, elle observa comment sa santé mentale s'effritait peu à peu, et aux portes de la folie, elle lui offrit un pouvoir sans égal grâce auquel détruire son demi-frère. Personne ne sait exactement ce qu'Eljared fit de lui mais, quoi qu'il en soit, elle lui inculqua des capacités quasi divines et Exode devint le dernier membre de la Nouvelle Confrérie, une arme imparable au service de l'archevêque suprême. Durant les heures de la Rupture des Cieux, Exode fut déchaîné, obtenant ainsi son affrontement tant désiré avec Donoban. Chose incompréhensible, il fut incapable de le vaincre. Spirituellement brisé, il survécut et fut recueilli par Youko, qui s'occupe désormais de lui. Sujet à des accès de rage et à d'étranges paranoïas, il n'est à présent plus que l'ombre de lui-même, même s'il conserve ses gigantesques énergies surnaturelles.

Physiquement, c'est un beau jeune homme d'environ vingt ans, aux cheveux sombres mais grisonnants. Il est obsédé par une coupure à la joue faite par son demi-frère lors d'un entraînement, et il a la douloureuse manie de se la griffer continuellement, l'empêchant de cicatriser et d'arrêter de saigner. Il possède la capacité de créer des armes de lumière sombre à volonté et, lorsqu'il libère tous ses pouvoirs, deux énormes ailes spectrales se manifestent dans son dos tandis que les esprits des morts commencent à se réunir autour de lui. On le considère comme l'un des membres les plus puissants de la Nouvelle Confrérie.

Lilith

Lilith est une puissante entité qui naquit de l'union physique et spirituelle d'une jeune fille et de l'un des grands princes-démons. Sa partie humaine provient d'une convocatrice obsédée par le pouvoir depuis toute petite. Dotée d'une formidable capacité pour manipuler les courants des âmes, son chemin croisa celle d'Eljared alors qu'elle avait à peine dix-huit ans.

Assistée par les pouvoirs de sa maîtresse, elle réussit à attirer dans le monde une entité diabolique de l'antiquité, l'obligeant à fusionner avec elle dans un rituel obscène. Après cet acte, une nouvelle entité surgit, mi-humaine, mi-démon, qui recevrait le nom de Lilith ainsi qu'une invitation formelle à faire partie de la Nouvelle Confrérie.

Après avoir servi sa dame avec une terrifiante efficacité durant des années, Lilith échappa comme elle put à la Rupture des Cieux. Sans Eljared pour la commander, elle se sépara du groupe, commençant à agir pour son compte sans but concret. Ses anciens compagnons font tout de même appel à elle de temps à autre et, vu qu'elle n'a rien de mieux à faire, elle s'amuse souvent à les aider.

Elle peut modifier son aspect à volonté, mais son apparence est celle d'une jeune fille au teint blanc, couverte de tatouages. Peut-être à cause de l'influence de sa partie démoniaque, Lilith éprouve le désir instinctif de commettre des atrocités, et son comportement a souvent été si cruel qu'elle a été réprimandée par ses compagnons. Elle est très individualiste, mais elle s'entend bien avec Dorian, qu'elle considère comme ce qui ressemble le plus à un ami que « quelque chose » comme elle puisse avoir.

Lilith est une spécialiste pour lier et contrôler des démons, que ce soit au moyen de son contrôle du flux des âmes ou simplement de son pouvoir surnaturel. Elle en a des dizaines d'entre eux liés à son corps, ce qui lui permet d'adopter des formes monstrueuses, dont certaines vraiment colossales.

Dorian Dee

Fils adoptif autoproclamé d'Eljared, Dorian Dee est l'une des nombreuses expériences qu'elle a réalisées afin de fabriquer une arme vivante. Il s'agit d'un humain artificiel créé avec des principes nécromantiques, une version raffinée du processus utilisé autrefois pour créer les Éveillés.

Des années durant, il fut au service de sa « mère », jusqu'à ce que, lors de la Rupture des Cieux, il croise Lazarus et soit pratiquement détruit. Il réussit à survivre grâce à l'aide opportune de sa camarade Lilith, même s'il a depuis lors besoin de grandes quantités de sang humain pour conserver son pouvoir. C'est actuellement l'un des principaux promoteurs de la poursuite de l'activité de la Nouvelle Confrérie, car il désire par-dessus tout continuer le rêve de sa mère. Ironie du sort, il n'a pas la moindre idée de ce que c'est.

Froid et cruel, la seule personne capable d'éveiller en lui des émotions était Eljared en personne, pour laquelle il éprouvait une dévotion absolue et dépravée. Tout ce qu'il faisait, c'était uniquement pour plaire à sa « mère » et satisfaire ses attentes. Il se refuse à croire qu'elle puisse être morte, et il n'hésitera pas à éliminer instantanément quiconque l'affirmerait.

Physiquement, c'est un homme attirant, à la peau blanche et aux longs cheveux noirs comme la suie. Il fait preuve de manières très raffinées, propre d'un noble de la plus haute société. Il n'éprouve aucun respect pour la vie, voyant ceux qui manquent d'un véritable pouvoir comme à peine plus qu'un tas de viande qui bouge et parle. C'est peut-être la raison pour laquelle il s'entend si bien avec Lilith.

Bien que ce ne soit pas à proprement parler un non mort, on ne peut pas non plus dire qu'il soit vivant. Il possède un formidable pouvoir sur les cadavres et les esprits, se nommant lui-même « le dernier nécromancien ». Il se bat en utilisant une faux faite de vide, avec laquelle il peut même faucher les âmes des dieux.

Zhoul Orgus

Zhoul Pyle était un puissant sorcier qui naquit prédestiné pour incarner Orgus Zangros, le wyrm sombre de Noah. Après avoir obtenu l'Œil de Gaira et contrôlé les pouvoirs d'Orgus, il réussit à bloquer temporairement sa transformation en dragon, fait qui attira l'attention d'Eljared. Lorsque, intéressée, elle décida de lui rendre visite, celui-ci l'affronta. Pour la première fois, le sorcier sut ce que signifiait la terreur. Le voyant brisé à ses pieds, une Eljared amusée lui assura qu'il était déjà mort ; rien ne pouvait désormais changer cela. Cependant, s'il voulait, il pourrait prolonger l'agonie de son existence en entrant à son service. Zhoul devint ainsi un membre de la Nouvelle Confrérie et fit la volonté de sa dame avec une habileté irréprochable, car il savait qu'au moment où il ferait une erreur, Eljared mettrait fin à sa vie.

Tout semble indiquer qu'Orgus fut détruit lors de la Rupture des Cieux aux mains d'un groupe d'individus inconnus mais, à la différence d'Anne et de Voyager, sa mort n'a pas pu être entièrement confirmée.

Millenium

Des membres de la Nouvelle Confrérie, la femme appelée Millenium est la plus insondable. Personne ne sait exactement pourquoi elle s'est unie à Eljared, ni ce qu'elle attendait à son service. Elle prétend porter son nom en l'honneur de l'ancienne servante de Rah, même si certains affirment que c'est en réalité la même personne ; est-ce vrai ou pas, elle seule le sait.

Elle assume de nombreuses identités et apparences, quoique la plus connue soit celle d'une prestigieuse couturière d'Archange, nommée Miriel Gia. Néanmoins, elle se présente généralement à ses camarades déguisée en arlequin. Elle a une personnalité assez agréable, mais elle tend à être manipulatrice et pleine de malice, même sans avoir l'air méchante.

Ses pouvoirs, tout comme elle, sont un véritable mystère ; jusqu'à aujourd'hui, elle n'a jamais montré qu'elle possédait la moindre compétence surnaturelle, sauf celle d'apparaître dams les lieux les plus invraisemblables. Il est cependant hautement improbable qu'Eljared l'ait admise comme membre de la Nouvelle Confrérie sans autre capacité spéciale.

On ignore où elle se trouve actuellement, mais il semble peu vraisemblable qu'elle soit morte. On l'a vue pour la dernière fois en train de parler avec Eljared, quelques heures avant le début de la Rupture des Cieux.

Youko Kyubi

Youko est une puissante kitsune à neuf queues. Sa nature est considérablement moins sombre que celle de la plupart de ses compagnons. La seule raison pour laquelle elle s'est unie à la Nouvelle Confrérie est qu'elle sentait que le monde devait changer en mieux, et elle voulait faire quelque chose pour y parvenir. Elle avait connu Eljared autrefois et leurs chemins se croisèrent à plusieurs reprises, moments où s'éveilla en elle une véritable admiration pour celle-ci. Lorsque l'organisation se forma, elle reçut une invitation officielle pour se joindre à eux et elle ne tarda pas à accepter. Elle agit comme un agent très compétent, mais sa manière d'être la poussa à affronter continuellement Lilith et Dorian. Youko ne participa pas aux évènements de la Rupture des Cieux, mais elle arriva à temps pour recueillir Exode et le sauver d'une mort certaine. Elle reste actuellement dans l'organisation (ou ce qu'il en reste), mais elle tente de faire évoluer les choses positivement. Elle est généralement accompagnée d'Exode, qui la suit, n'ayant rien de mieux à faire.

De par son essence mystique, elle possède d'incroyables pouvoirs, mais ceux-ci furent énormément renforcés par Eljared au moyen de différentes expériences technomagiques. Elle dispose non seulement d'étonnantes capacités physiques, comme une énorme vitesse et une force titanesque, mais en plus elle contrôle le feu à volonté. Si elle le désire, elle est capable de consumer tout ce qui se trouve à des centaines de mètres à la ronde. Son feu est si intense et si chargé de force spirituelle qu'il affecte même les entités surnaturelles.

Bien que la véritable forme de Youko soit celle d'un immense renard de la taille d'une montagne, elle prend normalement l'apparence d'une jeune fille rousse. Parfois, lorsqu'elle se fâche ou est fortement surprise, elle ne peut éviter que ses oreilles ou ses queues apparaissent.

Anne Fatima et Voyager, les agents tombés

Fatima et Voyager furent deux des pertes confirmées durant la Rupture des Cieux. Fatima était une jeune femme à qui échut le commandement de la Nouvelle Confrérie. Apparemment, c'était la fille d'Eljared, quoiqu'on ignore si elle fut adoptée étant enfant. Ses pouvoirs, immenses, n'avaient aucune explication ; on sait qu'elle a pu éliminer quelques agents de Jürgand lors de la Rupture des Cieux, avant de trouver la mort aux mains de Lazarus. Comment ou pourquoi, cela reste un mystère. Voyager, en revanche, était le Dominus de l'escadron de Jürgand qui tomba sous l'influence d'Eljared. À la différence des autres agents, il fut complètement conscient dès le début que son seigneur avait été remplacé, mais l'archevêque suprême parvint à l'attirer dans son camp. Malgré ses grandes capacités, il fut détruit par le patriarche Vandercraün lors de l'affrontement entre escadrons.

AUTRES ORGANISATIONS

En plus de celles décrites jusqu'à présent, Gaïa est le foyer de nombreuses autres organisations et sociétés. Certaines, comme Requiem ou la Compagnie Akaryu, sont décrites au long du troisième chapitre, tandis qu'il n'y a qu'une brève référence à bien d'autres.

La Main de l'Empereur

C'est le nom que reçoit le service des renseignements du Sacro-saint Empire. Nombre de ses membres sont des chevaliers des Ordres du Quatrième et du Cinquième Ciel, bien qu'il compte dans ses rangs toutes sortes d'agents, des aubergistes aux courtisanes. L'influence de l'organisation s'étend à travers tout Gaïa, de la cour même d'Abel aux plus lointains confins de Varja. Le but de la Main est de maintenir l'empereur informé de tout détail important, ainsi que d'éliminer secrètement tout danger éventuel pour le trône. Ses membres utilisent un système de communication surnaturel, appelé Vortex de Paroles, grâce auquel ils peuvent transmettre des informations à grande vitesse d'un point à l'autre du monde.

Confrérie de Seth

C'est un groupe d'opérations spéciales qui travaille pour le roi-pharaon du Stygia. Il est constitué d'une multitude d'artistes martiaux spécialisés dans la maîtrise de tous les secrets du Ki. Leur organisation possède une structure rigide de maîtres et d'apprentis qui dépend du talent au combat de chaque membre. Il y a peu encore, elle était gardée secrète pour éviter les problèmes avec l'Empire mais, récemment, certains des composants de la Confrérie se sont fait connaître en public.

L'Ordre du Ciel

L'armée privée de l'impératrice, l'Ordre du Ciel, est une organisation constituée des meilleurs agents au service de la couronne impériale. Elle est divisée en sept niveaux différents, dont chacun reçoit une attribution différente qui va de protéger Elisabeth à voyager dans les diverses principautés afin de redresser des torts. Pour de plus amples informations sur l'Ordre du Ciel, consultez le Chapitre 19 du livre de base d'Anima.

Le clan Barakah

Également appelée la Confrérie du Sang, le clan Barakah est un ordre d'assassins surnaturels qui agissent sur tout Gaïa. Il n'y a pas deux membres identiques, ni deux qui œuvrent de la même manière ; la seule relation qu'ils aient entre eux est leur goût pour le meurtre. Ils sont terriblement efficaces, car ils n'ont d'autre but que d'éliminer leurs proies. Lorsque le clan accepte un travail, il envoie un assassin après l'autre pour remplir l'objectif avant l'arrivée du prochain solstice d'été. S'ils n'ont pas réussi à ce moment à en finir avec leur victime, le contrat est annulé. Ils sont souvent en concurrence avec les agents de Séléné, et il existe une forte inimitié entre les deux sociétés.

Tol Rauko

L'ordre des templiers de Tol Rauko est l'une des organisations les plus puissantes de Gaïa. Il s'agit d'une société ancienne, fondée par le premier empereur afin de conserver et de protéger les forces surnaturelles du monde. Ses agents se consacrent à voyager d'un lieu à l'autre à la recherche d'objets mystiques ou de créatures surnaturelles pour les emmener sur l'Île de Tol Rauko, leur forteresse principale, située dans la mer Intérieure. Une autre de ses fonctions essentielles consiste à surveiller et à sceller les vestiges de civilisations non humaines, empêchant quiconque de déchaîner de terribles dangers du passé. Pour de plus amples informations sur Tol Rauko, consultez le Chapitre 19 du livre de base d'Anima.

Wissenschaft

Il s'agit d'une société secrète au service de l'énigmatique prince Lucanor Giovanni, fondée dans le but de développer toutes sortes de recherches, tant scientifiques que surnaturelles, et de leur donner une application pratique. Wissenschaft dispose des plus grandes avancées technomagiques du monde entier mises au service de ses agents, ce qui permet à l'organisation de bénéficier du meilleur réseau d'espionnage de Gaïa. Pour de plus amples informations sur Wissenschaft, consultez le Chapitre 19 du livre de base d'Anima.

Belasarius

Bien que petite et discrète, Belasarius est une société remarquable de penseurs et de sages dont l'objectif est de découvrir toutes les connaissances cachées du monde. Elle est constituée de nombreux érudits archéologues et alchimistes qui désirent par-dessus tout révéler les secrets du passé. Ses membres se reconnaissent mutuellement grâce à un petit anneau en forme de livre, et se rendent habituellement visite pour partager ce qu'ils ont découvert. Ils voyagent à travers Gaïa dans le seul but de trouver de nouvelles choses qu'ils pourront partager avec les autres membres de la société. On suppose qu'il existe quelque part en Ilmora une grande bibliothèque où est écrit tout ce qu'ils ont découvert au fil des siècles.

Ordre de Michel

L'Ordre de Michel est une organisation de templiers qui entretient de forts liens avec l'Église. Elle se compose uniquement d'hommes et ses membres ont juré de protéger les plus grands idéaux de l'honneur et de la justice à travers le monde. Leur comportement dévoué et leur sens du sacrifice les ont rendus très populaires dans certains milieux défavorisés, car ils ont plus d'une fois défendu les intérêts des classes basses contre la noblesse, lorsqu'ils considéraient qu'une injustice était commise.

Soleil Noir

C'est une grande corporation mercantile qui, en secret, se consacre au commerce d'artefacts surnaturels. Elle possède des corps de Chercheurs qui voyagent d'un coin à l'autre de Gaïa en quête d'objets et de reliques du passé. Il y a quelques années, un de ces groupes trouva un dangereux artefact, le Livre des Morts, et depuis lors un secteur très important de la corporation, avec la famille Delacroix à sa tête, a commencé à développer des armes nécromantiques en utilisant ses connaissances secrètes. Pour de plus amples informations sur Soleil Noir, consultez le Chapitre 19 du livre de base d'Anima.

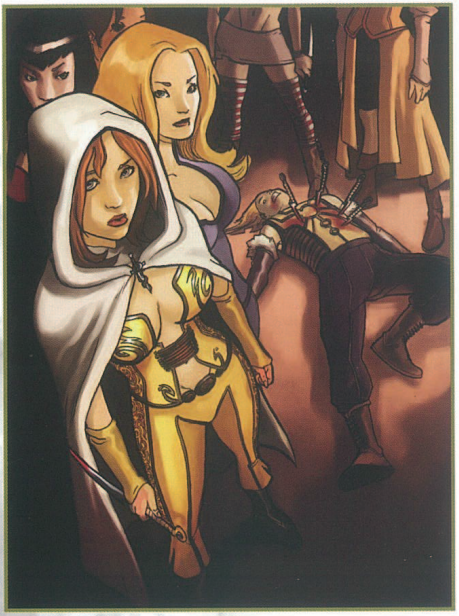


Illustration Salvador Espin

Séléné

C'est un ordre de mercenaires, de gardes du corps et d'assassins uniquement constitué de femmes. Ses agents sont aussi belles que mortelles, et sont entraînées en secret depuis toute petite pour tuer avec la même facilité que d'autres respirent. Elles sont expertes dans des arts martiaux complexes, de même que dans l'utilisation de techniques de combat surnaturelles. Pour de plus amples informations sur Séléné, consultez le Chapitre 19 du livre de base d'Anima.

L'Inquisition

Le corps de chasseurs de l'Église, l'Inquisition, est une société religieuse qui se consacre exclusivement à en finir avec tout vestige surnaturel dans le monde. Leurs objectifs habituels sont les sorciers et les entités non humaines, qu'elle poursuit sans trêve jusqu'à les faire disparaître. Loin d'être des personnes normales, les inquisiteurs sont de véritables machines à tuer, élevés dès l'enfance pour ne pas avoir de rivaux au combat. Certains d'entre eux, appelés hauts inquisiteurs, sont également doués de compétences surnaturelles, considérées comme un don divin offert pour en finir avec le mal. Pour de plus amples informations sur l'Inquisition, consultez le Chapitre 19 du livre de base d'Anima.

Entreprises Providence

La multinationale Providence est l'une des plus grandes entreprises privées du monde entier. Créée il y a plus de cent cinquante ans par le génie du commerce Morgan Graves, Providence est devenue l'une des compagnies commerciales, de manufacture et de distribution majeures de Gaïa. Elle a son siège à Archange, mais son pouvoir et son influence s'étendent partout. Dans toute ville qui se respecte, on trouve au moins un ou deux centres commerciaux Providence, des grandes surfaces où il est possible de trouver toutes sortes de produits. Bien entendu, tout ce qui porte sa marque fait preuve d'une excellente qualité, en particulier les armes qu'ils fabriquent. Ses magasins sont actuellement les seuls où l'on puisse acheter des armes à feu, et ils reçoivent donc d'importantes commandes de la part d'un tas de gouvernements. Providence est le principal concurrent commercial de Soleil Noir et possède un corps de mercenaires, dotés de compétences spéciales, prêts à affronter toute menace venant de cette organisation.

Chapitre 6
Contes de Gaïa

Chaque conte a déjà été raconté.
Chaque nouvelle légende naît d'une fable précédente.

Millenium

Gaïa est remplie d'histoires.

Dans chacune de ses villes, dans chacune de ses contrées, il y a d'interminables récits qui ne cessent d'être racontés encore et encore. Certains d'entre eux dépassent même les pays et les royaumes, car ce sont des évènements capables de changer le monde. Nous allons voir quelques fragments de ces histoires, une petite partie des centaines de secrets cachés à l'homme.

Voici les contes de Gaïa.

SYLVANIA

Bien des choses ont été dites sur la manière dont, la Guerre de Dieu finie, les peuples surnaturels moururent un par un. Il y a cependant une sombre histoire qui marque la fin définitive de cet âge et le début du règne absolu de l'homme, le jour où ceux qui marchèrent à nos côtés allaient être oubliés pour toujours.

Ceci est un récit fait de larmes, de trahisons et de rêves brisés.

La fin des contes de fées.

Ses origines

Lorsque la Barrière fut levée, la plupart des grandes capitales et bastions des autres races se retrouvèrent hors du monde des hommes. Isolés dans l'Enfer, tous ces peuples commencèrent leur propre histoire séparée de la nôtre. Les principales villes non humaines qui se trouvaient sur le Vieux Continent avaient été rasées par les armées de Rah, et il ne restait pas grand-chose d'elles à par les traces de leur ancienne gloire. Les survivants, dispersés et désorganisés, furent expulsés ou détruits par Zhorne Giovanni, le futur premier empereur d'Abel, sachant que la haine raciale entre ses peuples était trop forte pour qu'ils cohabitent.

Mais il y eut un endroit qui ne partagea pas le même sort, la seule grande cité non humaine qui resta debout sur le Vieux Continent : Sylvania Nuruel Cartagos.

Peut-être serait-il exagéré de dire qu'il s'agissait de la ville la plus notable des Sylvains, mais c'était en tout cas la capitale de toutes leurs nations. On dit que l'origine de cette merveille remontait à la naissance de Gaïa, et que les Béryls elles-mêmes intervinrent dans sa construction. Pendant la Guerre de l'Obscurité, ce fut la seule cité à résister à l'attaque des armées duk´zarists et c'est là que s'organisa la résistance qui les ferait reculer.

De plus, Sylvania se tenait sur l'un des nœuds mystiques les plus puissants de tout Gaïa, le Nexus Depranon. Même en ayant été affectée par la machine de Rah, elle retint suffisamment d'énergie magique pour permettre à son peuple d'y vivre. Le seigneur de la cité n'était autre que Taumiel Ul Del Sylvanus, empereur suprême des nations elfiques, qui avait combattu aux côtés des hommes contre Judas. Ainsi, lorsque Zhorne entama son unification du Vieux Continent, décidé à expulser tous les peuples surnaturels de ces terres, il ne sut que faire quand il trouva Sylvania.

Le jeune Giovanni et Taumiel avaient combattu ensemble pendant la Guerre de Dieu. Ils avaient pleuré, saigné et ri dos à dos, et c'était là un lien difficile à rompre. D'un autre côté, cette ville n'était pas un simple réduit d'une gloire passée, mais un véritable bastion du pouvoir que les Sylvains détenaient encore. Même si la plupart de ses habitants étaient des civils, Zhorne savait que sa destruction signifierait la mort de plusieurs centaines de milliers de soldats, un prix qu'il ne voulait pas payer de nouveau.

De plus, que restait-il d'autre à ces innocents ?

Où pouvaient-ils aller, sinon ?

Le premier empereur tourna donc le dos à Sylvania et tenta de l'oublier, priant quiconque pouvait se trouver au ciel pour que, un jour, les deux peuples puissent à nouveau se réunir en paix.

Durant les années précédant l'unification d'Abel, des milliers de Sylvains et d'autres races féeriques voyagèrent jusqu'à cette capitale perdue, qui ne tarda pas à devenir une légende, un paradis du salut pour ceux qui pourraient la trouver. C'est ainsi que Sylvania poursuivit son histoire de façon inaltérable, isolée derrière des murailles inexistantes de tout ce qui arrivait dans le monde extérieur, invisible à l'œil humain grâce à sa magie. C'était un verger de paix et d'harmonie, pour qui les jours de la guerre étaient déjà très loin.

Mais pour Taumiel Ul Del Sylvanus il n'y eut pas de tranquillité. Seigneur de toutes les nations elfiques, l'un des plus grands empires ayant jamais existé, il étouffait entre ces quatre murs qu'il appelait foyer. Ironie du sort, la ville qu'il avait un jour aimée de tout son cœur, et pour laquelle il avait été prêt à sacrifier tant de choses, était devenue sa prison.

La naissance des jumeaux

Au bout d'un temps, il arriva quelque chose qui donna matière à la célébration et aux larmes pour tous les habitants de Sylvania : l'impératrice Syljanas Ul Del Sylvanus, épouse de Taumiel, donna le jour à des jumeaux, un garçon et une fille. Malheureusement, la jeune mère mourut inexplicablement après avoir mis au monde la petite, sans qu'aucun des sortilèges et enchantements de ses sages-femmes ne puissent rien faire pour la sauver. Cela plongea encore plus l'empereur dans les ténèbres, mais voyant l'héritage laissé par son épouse au prix de sa vie, un sentiment d'espoir naquit en lui.

Ces enfants étaient spéciaux même entre les leurs. Ils étaient nés avec un don inexplicable, une capacité innée qui troublait ceux qui étaient autour. C'était comme si, en ses temps obscurs, C´iel en personne avait envoyé deux sauveurs qui ramèneraient la lumière sur le monde. L'aîné, qui naquit quelques minutes à peine avant sa sœur, fut baptisé Nérélas, tandis que la petite reçut le nom de Sylvia, en mémoire de sa mère.

Taumiel centra son intérêt sur Nérélas, l'élevant comme on devait le faire avec celui qui deviendrait un jour le seigneur absolu des nations sylvaines. En secret, l'empereur abritait l'espoir que cet enfant élu rendrait à son peuple son ancienne gloire. Adolescent, Nérélas avait déjà dépassé tous ses maîtres en compétence martiale, et seul l'empereur lui-même le surpassait. De même qu'avec les armes, son adresse dans les domaines mystiques était inconcevable, et il ne tarda pas à côtoyer les plus grands archimages d'égal à égal. Son pouvoir était tout simplement incommensurable.

Sylvia, bien qu'ayant hérité des mêmes dons, n'avait pas la volonté de fer de son frère et la couronne lui importait bien peu. Étourdie, amusante et rêveuse, elle vécut son enfance avec effronterie, se rebellant contre les normes que son père lui imposait. Elle était comme un rayon de lumière qui rendait heureux tous ceux avec qui elle était.

Un lien spécial se forgea entre le frère et la sœur. Aussi opposés que le jour et la nuit, chacun trouva chez l'autre le compagnon dont il avait besoin. Sylvia, espiègle et insouciante, semblait prendre plaisir à s'échapper et à ignorer les traditions. Et le plus curieux était que, d'une manière ou d'une autre, elle réussissait toujours à entraîner Nérélas avec elle, fourrant son frère dans toutes sortes de problèmes. Pourtant, le jeune homme essayait sans cesse de protéger sa sœur de tous les ennuis, et peu importaient que l'on soit dur ou sévère avec lui si de cette manière Sylvia n'avait pas à subir la même chose.

Ce furent sans aucun doute des temps d'espoir, pendant lesquels tous les habitants de la ville révèrent avec joie que ces moments heureux ne finiraient jamais. Mais comme pour tous les rêves, le moment du réveil allait bientôt arriver.

Les Jours de l'Éveil

Un peu plus d'un siècle après, vers l'an 899 de notre ère, deux inconnus se présentèrent en plein palais impérial, à la surprise et stupéfaction de ses gardes. Pour la première fois dans les centaines d'années de fermeture des frontières de Sylvania, des étrangers avaient forcé le passage à travers les murs invisibles de la cité. Sans aucun problème, comme s'ils n'étaient que des enfants s'amusant avec des jouets inoffensifs, ils avancèrent à travers les formidables protections impériales jusqu'à atteindre la salle du trône. Taumiel lui-même n'avait pas vu un tel déploiement de pouvoir depuis la Guerre de Dieu ; ils étaient comme des dieux vivants.

Aussi bien Taumiel que Nérélas s'apprêtèrent à les arrêter en personne, mais en se retrouvant face à face avec eux, les étrangers (qui n'avaient eu jusqu'alors aucune forme définie) se montrèrent comme une belle femme aux longs cheveux noirs et son silencieux compagnon. À la surprise de l'empereur et de son fils, les intrus s'inclinèrent devant eux, demandant asile à Sylvania. La femme expliqua qu'elle-même, à sa manière, se trouvait prisonnière dans le monde et que, en échange de l'aide de l'empereur, elle lui donnerait ce que personne d'autre n'avait à sa portée : « la possibilité de changer la vérité de ce monde ». Taumiel fut étonné par ses paroles et s'entretint longuement avec elle durant les jours suivants. Surpris, il découvrit avec une froide haine l'existence des puissances dans l'ombre et comment ceux-ci lui avaient volé le monde qu'il connaissait.

Son monde.

La colère qui commençait à le ronger de l'intérieur atteint son paroxysme lorsque la mystérieuse femme lui offrit de l'aide pour récupérer tout ce qu'il avait perdu, mettant à sa portée un pouvoir grâce auquel il pourrait briser les cieux mêmes. Elle lui donna en secret une étrange pièce de métal noir, et ensemble ils entamèrent diverses expériences dans le but de créer des choses telles que le monde n'en avait jamais vu jusqu'à présent.

En cachette, sans que les habitants de Sylvania soient conscients de ce qui se préparait, les agents de l'empereur s'aventurèrent dans le monde extérieur à la recherche de restes des Loges Perdues et enlevant certains individus précis, afin de les utiliser comme cobayes. Poussé par la haine, ce qu'il devrait sacrifier était bien égal à Taumiel, si parvenait ainsi à récupérer le monde qu'il avait un jour connu. Nérélas observa avec déplaisir des choses qui avaient rarement été à la portée des mortels, mais il garda le silence par devoir et par fidélité envers son père. Même aujourd'hui, il est difficile de déterminer quelle fut la portée des recherches et des expériences menées à bien.

Au cours de l'une des ses espièglerie, Sylvia rencontra l'un des sujets d'études et, ignorant totalement qui ou ce qu'il était, elle se lia aussitôt d'amitié avec lui. Pour elle, c'était chose de fantastique que de connaître un être humain, même si celui-ci n'avait aucun souvenir de son passé. Étant donné qu'elle avait établi le contact et que la réponse avait été plutôt positive, on permit à la jeune fille de fréquenter son nouvel ami, malgré les fortes objections de Nérélas.

Plusieurs semaines s'écoulèrent, et il semblait que les plans et projets de Taumiel donneraient très bientôt leurs fruits. Malheureusement, durant cette période, Imperium finit par prendre conscience de l'amplitude de ce qui se préparait, et le moment arriva où ils se virent obligés à intervenir.



Nérélas et Sylvia

Illustration Wen Yu Li

La Fin des Contes de Fées

La nuit connue comme la Fin de Contes de Fées est probablement l'une des histoires les plus chaotiques et les plus confuses dont on se souvienne. Apparemment, conscients que le temps pressait et que l'intervention des puissances dans l'ombre était imminente, les responsables des recherches décidèrent de mener à bien une expérience risquée sans posséder assez d'informations sur ses résultats ou sur les mesures de sécurité nécessaires. D'ailleurs, la raison pour laquelle les « bienfaiteurs » de Taumiel avaient choisi Sylvania comme lieu où mener leurs projets à terme n'était pas simplement son nœud magique ou ses caractéristiques naturelles exceptionnelles, mais le fait qu'un traité avec la Technocratie empêchait Imperium d'agir impunément dans cette ville. Ils gagnèrent ainsi un temps vital avant que ceux-ci ne se rendent compte de ce qui se passait.

On ne sait toujours pas exactement ce qui se passa, mais quoi qu'il en soit, la cité entière fut la proie des flammes. Profitant du chaos, Imperium introduisit un virus dans la structure de la réalité qui contrôlait le Nexus Depranon, provoquant une altération dans la magie qui empoisonna les habitants avec la plus terrible des maladies, tandis que quelques-uns de ses agents s'introduisaient dans la ville sans être vus.

Désespérée, alors qu'elle tentait d'aider les gens, Sylvia croisa son ami, qui errait en sang dans les rues et en état de choc. Ne comprenant pas très bien ce qui arrivait et alors qu'elle essayait de le sortir de là, celui-ci murmura que les barrières qui entouraient la ville étaient ce qui retenait le poison du nœud de magie. Ignorant ce qu'elle allait déclencher, elle abaissa les murs surnaturels de la ville, ouvrant un accès pour les armées impériales et ecclésiastiques qui attendaient à l'extérieur : Imperium, ne pouvant agir directement, avait préparé une contre-mesure appropriée à la situation. Une fois les habitants privés de leurs pouvoirs et leurs protections détruites, les assaillants s'abattirent sur Sylvania, exterminant tout ce qui se trouvait sur leur chemin.

Ainsi, la capitale que ni Rah ni Ghestalt Noah Orbatos n'avaient pu prendre, tomba en une seule nuit de tragédie.

Nérélas, Sylvia et quelques centaines de Sylvains survécurent à la Fin des Contes de Fées, même s'ils ne savent pas vraiment comment ni ce qui se passa exactement pendant les heures finales.

Quelques survivants se sont unis à Samael, tentant de survivre, alors que d'autres errent simplement de par le monde, essayant de cacher leur véritable identité aux hommes. Un petit groupe, dont les plus puissants, sont devenus les Perdus et sont au service de Nérélas.

Les ruines de Sylvania

Aujourd'hui encore, un siècle après, les restes de ce qui fut autrefois la capitale de toutes les nations elfiques sont encore debout, bien que ce que l'on peut trouver soit très différent de ce que racontent les légendes. Autrefois, la ville existait en parallèle dans la Veille et dans le monde réel, et s'étendait jusqu'aux cieux grâce à une multitude de châteaux volants et de bâtiments flottants, en une immense colonne d'énergie lumineuse. Actuellement, ce qu'il en reste se trouve dans la principauté de l'Albéria, au milieu d'immenses cataractes dans les monts de la Lumière. Elle a perdu sa blancheur pure d'antan et la plupart de ses édifices sont noircis par les cendres des corps calcinés. Les palais aériens ont disparu sans laisser de trace et la végétation entoure le tout complètement. À première vue, les ruines gardent encore le reflet de leur gloire passée, avec leurs belles cascades, leurs glorieux pics et leurs voûtes dorées et argentées. Malgré tout, elles exhalent un vague sentiment de mélancolie, le sentiment de n'être qu'un fragment de ce qu'elles ont été.

Cependant, les restes de Sylvania sont bien plus qu'une simple ville en ruine. Bien qu'elle semble entièrement inhabitée, durant les Jours de l'Éveil toute la structure de la réalité et le nœud de magie Nexus Depranon furent radicalement altérés, provoquant une immense rupture entre le monde et le flux des âmes. Des créatures impossibles ont pris ici forme dans le monde. Jamais des êtres comme eux n'avaient existé, et ils ne le feront plus jamais ; ce sont des erreurs dans la réalité même, des aberrations qui n'ont aucun sens et n'obéissent à d'autres règles que les leurs. À présent, ils dorment à l'intérieur des ombres des vermines qui pullulent librement dans la ville, ignorant leur propre condition (et peut-être même leur propre existence). Pour cette raison, les rats et les autres bestioles de Sylvania dégagent une étrange sensation de froid, et parfois les lois de la logique n'arrivent pas à fonctionner tout à fait correctement quand elles sont près d'eux.

On suppose que, dans les profondeurs de la cité, les restes de l'ancien nœud de magie subsistent encore, et que ses forces, bien que diminuées, continuent de croître exponentiellement jusqu'à récupérer tout leur potentiel. Quoique ce soit moins probable, il existe même la possibilité que l'une des créations des Jours de l'Éveil soit encore là.

Nérélas, le Prince Déchu

« Héritier de Ruines » ou « Souverain des Trahis » sont quelques-uns des titres sous lesquels on connaît Nérélas Ul Del Sylvanus, le Prince Déchu (Mage de bataille Nv 14, ♂ Sylvain).

Contrairement à ce qui habituel chez son peuple, Nérélas se laisse toujours guider par ses passions. C'est un individu plein de contradictions, capable d'un amour aussi intense que sa rage et sa rancœur peuvent être atroces. Il porte sur ses épaules le poids de nombreuses lamentations, de même qu'une haine profonde envers l'homme et tous ceux qui l'ont trahi. Même ainsi, il reste un peu de lumière dans sa nature et il n'a pas atteint le point de non retour dans ses actions, mais il sait que quand il le fera, il ne pourra plus revenir en arrière.

Avant la chute de Sylvania, il était très sérieux et discipliné. Son père ne lui a jamais facilité les choses ; il savait que c'était sur ce jeune homme que retomberait la responsabilité de relever l'empire qui gouvernait autrefois le monde. Seule sa petite sœur Sylvia, avec qui il passait presque tout son temps, était capable de lui arracher un sourire. À présent, Nérélas est devenu une personne sombre et mélancolique, qui n'hésite pas à avoir recours à n'importe quelle mesure, aussi radicale soit-elle, pour atteindre ses objectifs. Il désire par-dessus tout obtenir un pouvoir énorme, une force supérieure avec laquelle il pourra protéger les siens et se venger de ceux qui les ont détruits.

En utilisant les connaissances obtenues durant les Jours de l'Éveil, il rechercha pendant des années l'Œil de Dieu, un gigantesque artefact au pouvoir inégalable, et il crut l'avoir trouvé dans les profondeurs de Bekent. Pourtant, sachant qu'il ne serait pas capable d'y accéder, et encore moins d'obtenir une source d'énergie suffisante pour le faire fonctionner, il n'a pas encore essayé de l'atteindre par crainte de révéler ses objectifs aux puissances dans l'ombre. C'est pour cela qu'il a commencé à négocier avec Kagami, le légendaire agent renégat de Jürgand, afin d'obtenir une partie de sa technologie grâce à laquelle contrôler l'Œil. Nérélas est sûr que Kagami le trahira mais, en fin de compte, il prévoit de faire la même chose avec son associé dès qu'il aura obtenu de lui ce dont il a besoin. S'il réussit à contrôler l'objet, il compte utiliser son pouvoir pour détruire en un instant la civilisation de l'homme, plongeant tout dans un chaos de flammes, ainsi qu'il arriva autrefois à Sylvania. Il sait que, même avec le pouvoir que lui donnera l'Œil, une fois qu'il l'aura activé il sera arrêté par Imperium quelques heures plus tard, mais il aura au moins obtenu sa vengeance. Sera-t-il ou non capable d'oser la mener à bien, seul l'avenir nous le dira.

Nourris par les dons de C´iel et son incroyable talent inné, les pouvoirs de Nérélas frisent la divinité. Tant ses capacités magiques que son adresse au combat font de lui une véritable force de la nature pratiquement imparable.

Les Anges Déchus, seigneurs de Samael, l'ont cherché pendant des années pour lui offrir un poste prédominant parmi eux, mais il les a toujours rejetés. Il n'éprouve d'ailleurs pas le moindre intérêt à poursuivre d'autres fins que les siennes propres. Ce qui lui fait sans aucun doute le plus mal, c'est d'ignorer où se trouve sa sœur. Il éprouve envers elle des émotions très contradictoires et, bien qu'il souhaite la haïr de tout son cœur, ses sentiments le perturbent encore. Il veut la trouver, mais en même temps il craint cet instant, car il ignore ce qui arrivera lorsque finalement il le fera.

Sylvia Ul Del Sylvanus

Sylvia Ul Del Sylvanus (Exploratrice Nv 11, ♀ Sylvain) est appelée par son peuple la Porteuse de Malheur ou « Enfant des Trahisons et des Larmes ». Presque tous les Sylvains la considèrent comme la seule coupable principale de la destruction de Sylvania pendant les Jours de l'Éveil, et elle est traitée comme un paria partout où elle va.

Depuis qu'elle est née, son caractère a toujours été gai, amusant et jovial, même si après les Jours de l'Éveil, elle se comporte parfois de façon mélancolique. De même que quand elle était une petite fille, elle fait preuve d'une capacité spéciale pour être sympathique aux gens et éclairer la vie des autres.

Sylvia voyage à présent d'un lieu à l'autre sans but précis, cachant son identité à tout le monde tandis qu'elle visite différentes contrées de Gaïa. C'est vraiment quelqu'un de bien, même si elle se mêle de tout ; là où elle voit un problème, elle ne peut s'empêcher de faire quelque chose pour aider, même quand personne ne le lui demande. C'est sa façon de se sentir responsable de ses actes du passé. Fatiguée de voir du sang, elle cherche son frère pour essayer de freiner sa vengeance contre l'humanité, même si cela peut impliquer de l'affronter.

Bien qu'elle fût durant les premières années de sa vie instruite comme sorcière et qu'elle fît preuve de capacités similaires à celles de son frère, son manque de dispositions et de constance fit qu'elle ne pénétra guère dans le monde du surnaturel, même si ses connaissances et pouvoirs magiques continuent d'être exceptionnels. Elle possède en revanche une agilité et des compétences de combat incroyables, en partie grâce à ses dons naturels mais aussi à l'entraînement intensif auquel Nérélas l'a soumise.

Sylvia a beaucoup d'ennemis, car la plupart des êtres surnaturels qui connaissent son histoire la détestent, et ils n'hésiteraient pas à l'éliminer s'ils la trouvaient. En parallèle, son existence est devenue à plusieurs reprises évidente pour l'Inquisition et pour Tol Rauko, qui suivent sa piste pour la détruire ou la capturer. Par chance, elle a jusqu'à aujourd'hui toujours réussi à échapper à ses poursuivants, les abusant tous grâce à son habileté, à son ingéniosité et à sa chance.

Ironiquement, elle a connu il y a quelques mois l'impératrice Elisabeth sous l'identité d'Anna Never et toutes deux sont devenues très bonnes amies, bien qu'aucune ne sache vraiment qui est l'autre.

Les Perdus

Nérélas est à la tête d'un petit groupe de Sylvains qui se font appeler les Perdus, composé de survivants de Sylvania qu'il a placés sous son commandement. Certains d'entre eux sont des sorciers et des combattants d'élite, que Nérélas emploie souvent comme agents de ses différents plans et machinations. D'autres sont simplement des civils qui ont réussi à survivre et se trouvent sous sa protection.

Les Perdus ont fait don de leur vie au Prince Déchu, avec tout ce que cela implique. Ils n'hésiteraient pas à mourir pour lui s'il le leur demandait, et feraient n'importe quoi en son nom. Onze d'entre eux, les plus puissants, sont ses hommes de confiance, et ils exécutent ses désirs comme une extension de leur seigneur. Parmi eux se distingue une jeune convocatrice aveugle nommé Crystal Ul Del Shainan (Convocatrice Nv 10, ♀ Sylvain), qui a été bénie par la capacité de voir des fragments de l'avenir (ce qui est pour elle une malédiction). Crystal aime Nérélas depuis qu'elle était une enfant, même si elle ne lui a jamais avoué ses sentiments. En réalité, peu lui importe que ce soit réciproque ou pas, du moment qu'elle peut être près de lui à chaque fois que son bien-aimé a besoin d'un endroit où se reposer. Elle fait office de chef de file des Perdus, transmettant les ordres de Nérélas et coordonnant leurs actions.

Illustration Wen Yu Li

LE SEIGNEUR DES CIEUX

Il est de notoriété publique que l'Engelrazzer du Lucrecio fut le premier zeppelin de tout Gaïa. Cependant, la réalité est légèrement différente. Depuis un peu moins de dix ans existe le Himmelmeister, le Seigneur des Cieux, un vaisseau volant qui sillonne l'horizon en toute liberté et n'obéit à aucune loi ni autorité. Cependant, le Himmelmeister est bien plus qu'un simple dirigeable ; il s'agit du plus grand casino du monde.

Son existence est gardée secrète dans la plupart des pays et principautés, qui croient que ce n'est rien d'autre qu'un conte de fées. En fin de compte, il y a moins de trois ans, la seule idée qu'un navire puisse voler était pour le moins risible. Malgré cela, il y a près de dix ans que le casino fonctionne, visité par des nobles et de riches bourgeois qui se sont liés à lui comme s'il s'agissait d'un club privé où seul quelques chanceux peuvent entrer. Normalement, les joueurs habituels reçoivent une invitation qui leur permet de savoir où et quand se posera le Himmelmeister la prochaine fois, pour aller au rendez-vous s'ils le souhaitent. Ceux-ci peuvent emmener des accompagnateurs, du moment qu'ils sont également intéressés par le jeu. Normalement, ce sont des soirées d'une nuit, pendant laquelle le zeppelin voyage sans cap fixé. Les joueurs ne savent d'ailleurs jamais avec certitude où ils finiront par descendre.

Le capitaine et propriétaire du Himmelmeister est l'extravagant Allen Guybrursh (Guerrier acrobate Nv 8, ♂), un homme aussi excentrique qu'unique. Il s'agit d'un esprit libre qui gouverne sa vie uniquement par la chance. Il ne répond devant aucun autre seigneur que lui-même, et n'incline la tête que face au hasard. Insolite et amusant, il adore parier et se mettre en danger lorsqu'il croit que le défi va être à la hauteur. Il est diaboliquement adroit au jeu et dans les armes, mais ce n'est rien en comparaison avec sa chance miraculeuse ; il n'a d'ailleurs perdu aucune partie de toute sa vie.

L'équipage de l'appareil est principalement constitué de femmes (mis à part le capitaine, il n'y a que deux hommes de plus sur tout le zeppelin, et l'un d'entre eux est un enfant) qui s'occupent de faire fonctionner le casino et de sa sécurité. La plupart d'entre elles sont dotées d'une quelconque sorte de pouvoir surnaturel ou sont spéciales d'une manière ou d'une autre. Allen les a toujours rencontrées au moment où elles pouvaient avoir le plus besoin de lui : fuyant l'Inquisition, gravement blessées ou errant sans but précis. Ainsi que le capitaine le dit toujours, cela aussi fait partie de sa « chance ». Plusieurs d'entre elles ne sont même pas humaines, même si cela ne semble pas avoir véritablement d'importance pour les autres, car toutes s'entendent comme dans une grande famille heureuse. Naturellement, aucun client ne s'est jamais rendu compte de ce qu'elles sont.

Les principales responsables de la sécurité sont Sherley (Guerrière mentaliste Nv 7, ♀ Duk´zarist), une femme silencieuse et sérieuse qu'Allen a sauvée de l'Inquisition, et Kasumi Asakura (Sorcière Nv 6, ♀), qui échappa à sa famille pour éviter un mariage arrangé qu'elle ne souhaitait pas.

La naissance du Seigneur des Cieux

Les véritables origines du Himmelmeister sont très anciennes, car il s'agit d'un authentique transport aérien de l'empire de Salomon. Aussi bien cet appareil que la Dame disparue sont d'ailleurs des véhicules volants de cette période qui se trouvaient cachés dans les profondeurs de la mer Intérieure. Il y a un peu plus de dix ans, Allen Guybrursh, à l'époque joueur et aventurier, et son collègue Gill Bradley, un jeune mais génial inventeur, découvrirent par pure chance les restes de l'un d'entre eux. Après avoir découvert de quoi il s'agissait réellement, tous deux entreprirent de trouver un moyen de le réparer et de le rendre au ciel auquel il appartenait. Grâce aux connaissances de Bradley, ils réussirent à réparer la plupart des dégâts, mais pour le rendre entièrement fonctionnel, ils eurent besoin de l'intervention de Reist Ebersbacher, un important chercheur qui travaillait en secret pour Wissenschaft. Malheureusement, Ebersbacher avait ses propres projets pour le

Himmelmeister et, lors du premier vol d'essai, il tenta de s'en emparer en utilisant un groupe de Corbeaux qui étaient sous ses ordres. Allen parvint à s'échapper avec le dirigeable, mais Bradley subit de terribles blessures qui lui coûtèrent la vie peu après. Avant de mourir, Allen jura à son ami que son œuvre verrait les quatre coins du monde, et c'est ce qu'il a fait jusqu'à présent.

La décision d'en faire un casino fut pratiquement due au hasard, car le capitaine ne cherchait rien d'autre qu'un moyen de subventionner ses voyages, et son goût pour le jeu tombait à pic. Il tiendrait ainsi sa promesse tout en ayant une excuse pour voyager d'un bout à l'autre de Gaïa.

Le Casino des Cieux

Le Himmelmeister est considéré comme le meilleur casino du monde, et il y a de nombreuses raisons à cela. Le luxueux salon central du zeppelin abrite toutes sortes de jeux, des plus traditionnels, comme la roulette, les cartes ou les dés, à d'autres bien plus étranges. Là se retrouvent les hommes les plus riches, de même que quelques-uns des meilleurs joueurs de Gaïa, et les paris atteignent parfois des sommes vraiment exorbitantes. Par chance, le capitaine Allen s'assure que personne ne triche à bord du dirigeable, car ses filles sont non seulement des joueuses d'exception, mais elles utilisent en plus leurs compétences spéciales pour vérifier que personne n'emploie de pouvoirs surnaturels pour modifier les résultats. On pourrait d'ailleurs dire que le Himmelmeister est l'un des rares casinos du monde protégé contre les trucs magiques ou psychiques.

LAZARUS

Entre le mythe et la réalité, entre les fables et la plus sombre des vérités, il existe un être qui fait frémir de terreur les cauchemars eux-mêmes. Il n'a pas de nom, car pour en avoir un il faudrait que quelqu'un veuille l'appeler. Seuls les rares qui le connaissent vaguement ont décidé de se référer à lui comme Lazarus, l'Ange du Sang et du Silence.

Lazarus est une énigme sans solution. Dieu ou démon, son existence n'est guère plus qu'une légende gardée secrète, mais pour les plus grandes organisations et pouvoirs de Gaïa. Quelques individus ont entendu une partie de son histoire, et même ainsi, les informations le concernant sont toujours partielles et confuses.

La seule chose qui semble pouvoir être affirmée, c'est qu'au long de ces sept derniers siècles il s'est rarement manifesté dans le monde et, là où il l'a fait, des agglomérations entières ont disparu sans laisser de trace. Après chacune de ses apparitions, il a laissé des villes vides et silencieuses, sans autre signe d'avoir été habitées que des ombres sur le sol de gens qui semblent courir sans changer de place, comme si elles fuyaient éternellement d'une terreur à laquelle elles ne peuvent échapper. On ne sait pas exactement combien de fois il est apparu, mais on estime que ça a été entre cinq et dix.

Les descriptions concernant son apparence sont également très confuses, mais la plupart semblent être d'accord sur le fait qu'il possède une forme humaine et porte dans le dos d'immenses ailes de sang noir d'où sortent un tas d'yeux.

Certains le considèrent comme un être étranger à l'existence, qui n'obéit à aucune de ses règles, comme les Shajads ou les Béryls ; mais, tout comme d'autres théories à son sujet, ce ne sont que des conjectures confuses sans guère de fondement. Certains supposent même qu'il dort à l'intérieur d'un être humain immortel, ignorant son propre pouvoir, et qu'il ne se réveille qu'en de rares occasions lorsque l'âme de son devient excessivement instable.

Il est impossible de l'affirmer avec certitude, mais il semble qu'Imperium et Eljared se sont intéressés à lui durant une longue période. L'archevêque suprême suivit sa piste sans succès pendant un peu plus de trois siècles, et on soupçonne Némésis d'avoir été en partie impliquée dans au moins une de ses apparitions. Les détails à ce sujet son cependant inconnus. On présume que Lazarus a été d'une manière ou d'une autre présent aux heures finales de la Rupture des Cieux, et que son apparition a eu une répercussion quelconque sur les victimes du processus qui perdirent tout contrôle, provoquant de grandes destructions au Lucrecio.

ENTRE LA LUMIÈRE ET LES TÉNÈBRES

Pendant l'Ère du Chaos, lorsque Shajads et Beryls commençaient à se retirer des affaires de Gaïa et que leurs incarnations se faisaient moins fréquentes, les Seigneurs de la Lumière et des Ténèbres agissaient souvent au moyen d'agents et de demi-dieux. Néanmoins, afin d'éviter que des conflits tels que la Guerre de l'Obscurité ne se répètent à cause de leur interférence directe, aussi bien C´iel que Gaira créèrent certaines prérogatives que les envoyés des Shajads et des Béryls devaient suivre. Araxiel et Ilumina étaient deux de ces agents, ceux qui suivirent directement Noah et Azrael durant la majeure partie de cette période. Tous deux avaient servi leurs seigneurs de leur propre chef et avec une dévotion absolue, prouvant leur valeur tout au long de milliers d'années. Bien entendu, chacun avait beaucoup entendu parler de l'autre et, bien que ne se connaissant pas, ils développèrent une sorte de haine et de respect mutuel.

Chose extraordinaire, ils furent tous les deux chargés d'éviter l'éveil de la cinquième incarnation de Zemial, et durent collaborer pendant quelques temps. Évidemment, une fois qu'ils auraient réussi, leur mission était claire : ils devaient détruire l'autre dès que possible. Quelques semaines plus tard, ils affrontèrent directement le Porteur de Catastrophes, dont les pouvoirs étaient démesurés. Au cours du combat, Ilumina fut sérieusement blessée et, sans raison apparente, Araxiel la protégea, recevant l'attaque qui lui était destinée. Il donna ainsi le temps à la demoiselle de récupérer et d'éliminer l'incarnation obscure. Lorsque tout fut passé, Ilumina observa le corps d'Araxiel à côté d'elle, sachant que la seule chose qui lui restait à faire était de le détruire.

Dans son état de faiblesse, il ne pourrait se défendre, et la chance qui lui était offerte était donc parfaite. Pourtant, la dame élémentaire se trouva incapable de le faire. Pendant le temps qu'ils avaient passé ensemble, ils étaient tombés éperdument amoureux l'un de l'autre, avec une passion qui échappait à toute règle ou logique. Cette nuit même, ils firent l'amour et, comme preuve de leur lien indestructible, ils mêlèrent leurs essences, et elle s'imprégna d'obscurité tout autant que lui de lumière. Lorsqu'ils se séparèrent, ils se promirent mutuellement de se rencontrer à nouveau. Malheureusement, les actes du couple n'étaient pas passés inaperçus aux yeux de leurs seigneurs, et chacun dut affronter les conséquences des normes qu'il avait violées. À leur manière, aussi bien Noah qu'Azrael les appréciaient énormément et ne souhaitaient pas les voir détruits, mais la punition pour leurs actions devait être exemplaire.

Araxiel fut condamné à subir un supplice éternel à l'intérieur d'une interminable prison construite uniquement pour lui. Mais la peine reçue par Ilumina fut bien pire : ils la laissèrent libre dans le monde, maudite par la capacité d'entendre à tout moment les cris de douleur de son bien-aimé, sachant qu'elle ne pourrait jamais le retrouver. Pour la première fois de son existence, elle envia la capacité humaine de pleurer.

Ilumina

Ilumina n'oublia jamais la promesse faite à Araxiel et se mit en tête de le libérer de la terrible captivité dans laquelle il se trouvait. Coûte que coûte, tôt ou tard, elle le sortirait de là. Cependant, même en sachant où était sa prison, elle ne pouvait l'atteindre, car elle avait était scellée contre tout type d'entité surnaturelle. Elle mit longtemps à découvrir que seuls les mortels pouvaient y avoir accès. Ce n'est qu'après la création des barrières qu'elle eut enfin la possibilité d'agir. Après s'être assurée que Shajads et Béryls avaient abandonné le monde, elle essaya au début de trouver des gens pour la seconder, mais sans succès. Après l'activation de la machine de Rah, elle prit une identité humaine et participa à la création de la cité de libre commerce de Deimos, au-dessus de la prison. Son objectif n'était autre que de réunir un grand nombre de personnes afin de trouver des individus ayant suffisamment de pouvoir pour l'aider. Elle a de nombreuses façons d'obtenir des agents, mais la plus habituelle est d'utiliser le Tournoi des Seigneurs de la Lutte afin de trouver des serviteurs appropriés.

Étant l'une des elhayms les plus anciennes, et grâce à l'essence obscure qui parcourt son âme, Ilumina est considérablement plus puissante que toute autre Damoiselle de Lumière. Son apparence humaine est très belle, avec de longs cheveux blancs et une silhouette aussi sensuelle que délicate. Elle porte un tatouage en évidence sur la joue droite, semblable à une larme, qui remplace celles qu'elle ne peut verser. Sa véritable nature ne peut être perçue que lorsqu'elle laisse voir ses ailes, noires comme la nuit, ou lorsqu'elle invoque sa lame de lumière, une gigantesque faux de ténèbres.

Elle n'est pas de nature maligne, mais la peine et la souffrance dues à sa perte, en plus des cris de douleur qu'elle est obligée d'entendre continuellement, l'ont rendue sombre et machiavélique. Elle est par conséquent prête à sacrifier ce qu'il faudra ou qui il faudra pour réussir à ramener Araxiel.

Deimos

Deimos *(Métropole, 235 000 habitants)* est l'une des quatre grandes cités de libre commerce, située à la frontière même entre le Gabriel et le Phaion. Tout comme d'autres villes de ce type, c'est un lieu énorme, où se réunissent des centaines de milliers de personnes sans patrie qui vivent en toute liberté. Du fait de sa proximité avec les puissances commerciales de la Côte du Commerce, elle jouit d'une grande prospérité économique, et elle est aussi légèrement plus organisée que d'autres cités de libre commerce ; c'est d'ailleurs la seule à avoir quelque chose de semblable à un corps de garde. Ses rues n'en restent pas moins tout aussi dangereuses, et son taux de criminalité est si élevé que personne ne sait exactement ce qui peut vous attendre à chaque tournant.

Son architecture est très variée, et les tours et les bâtiments à grandes coupoles abondent. Elle est traversée par le Grebar, un fleuve qui la coupe proprement en deux par le milieu. Des centaines de petits bateaux circulent sur le large canal et, même si la plupart le font dans un but commercial, certains d'entre eux sont la résidence stable de gens qui vivent dans leurs embarcations comme s'il s'agissait de maisons.

Ce qui ressemble le plus à un gouvernement dans la ville, ce sont les Seigneurs Commerciaux de Deimos, un conseil composé de vingt-deux individus au grand pourvoir économique et présidé par Ilumina en personne. Un grand nombre d'entre eux appartient à Soleil Noir, à Samael ou aux Ordres de Yehudah ou de Magus.

Le Tournoi des Seigneurs de la Lutte

Le Tournoi des Seigneurs de la Lutte est l'une des compétitions de combat les plus importantes de Gaïa. Même s'il n'atteint pas la célébrité du Tao Zan et ne rapporte pas autant de gloire que le Maisen, il s'agit d'un évènement qui regroupe des combattants ne pouvant faire preuve de leurs compétences dans d'autres affrontements. Les participants peuvent utiliser publiquement toutes sortes de facultés surnaturelles pour gagner ; le seul résultat important est la victoire. Il y a donc eu des cas où sorciers et psy ont participé ouvertement face au public.

Le tournoi est organisé chaque année par les seigneurs de Deimos, mais la véritable promotrice en est Ilumina en personne, qui recherche des agents à soumettre afin qu'ils pénètrent dans les profondeurs de la prison de Noah. Quiconque souhaite s'inscrire doit payer mille écus d'or ou s'offrir lui-même en gage. Tous les perdants qui n'ont pu payer l'inscription sont obligés de travailler pour les seigneurs de la ville pendant un an, devenant mercenaires, gardes ou simples serviteurs.

Deimos a aménagé un immense stade à cette fin, et il est utilisé durant toute l'année pour y disputer des rencontres de moindre importance.

La prison de Noah

La prison dans laquelle se trouve Araxiel est une énorme tour inversée qui s'étend jusque dans les entrailles de la terre. Là, tout est à l'envers, comme s'il s'agissait d'un reflet du monde vu dans un miroir. Ce n'est pas un lieu physique, mais un plan créé uniquement dans le but de retenir le Seigneur des Ténèbres déchu. Afin d'éviter les interventions d'Ilumina ou d'autres entités, elle est totalement scellée contre tout type d'être entre mondes ou divin ; seuls les mortels sont capables d'y pénétrer.

La tour possède quatre-vingt-dix-neuf étages, et dans les profondeurs du dernier se trouve Araxiel, pendu la tête en bas à des dizaines de chaînes noires. Le prisonnier ressemble à un Seigneur des Ténèbres à visage humain et, bien que son corps soit composé d'obscurité, il possède de longs et chaotiques cheveux de pure lumière. Grâce à son union avec Ilumina, il est capable de créer une Lame de Lumière, qui prend la forme d'une grande faux de bataille.

Illustration Raúl Rosell



Deimos, la troisième cité de libre commerce.

La sombre geôle a des protections et des gardiens incroyables ; il est presque impossible d'y descendre. Pourtant, il est également vrai qu'il existe une manière de le faire. La raison pour laquelle Noah, au lieu de l'emprisonner complètement, donna à Araxiel la possibilité d'être libéré par quelqu'un est une énigme. Peut-être, seulement peut-être, que même le Shajad ne voulait-il pas vraiment le punir uniquement pour ses sentiments.

Les entrées se trouvent sous le château de Kalifax, dans la cité de libre commerce de Deimos, et seule Ilumina y a accès.

Pendant plusieurs décennies, Ilumina a envoyé ses chevaliers à l'intérieur de la prison, essayant inutilement d'arriver jusqu'à son bien-aimé. Jusqu'à présent, ils n'ont pas réussi à descendre au-delà du quarante-deuxième étage.

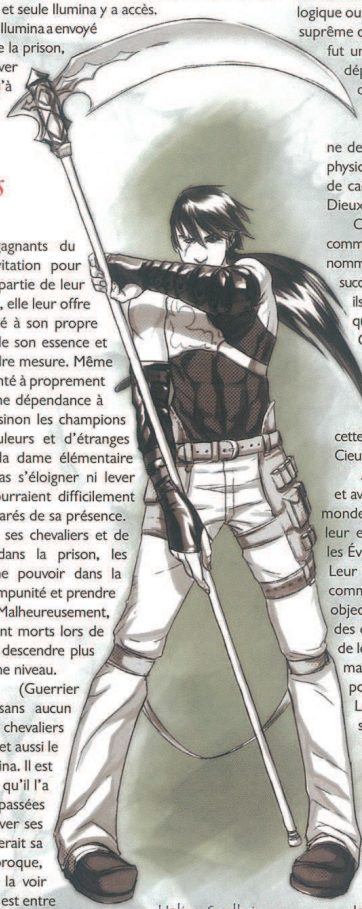
Les chevaliers d'Ilumina

Habituellement, les gagnants du tournoi reçoivent une invitation pour dîner avec Ilumina comme partie de leur récompense. S'ils acceptent, elle leur offre durant le repas du vin mêlé à son propre sang, ce qui les imprègne de son essence et les lie à elle dans une moindre mesure. Même si elle ne limite pas leur volonté à proprement parler, elle crée une certaine dépendance à la proximité avec elle, car sinon les champions ressentiront de fortes douleurs et d'étranges attaques d'anxiété. Ainsi, la dame élémentaire s'assure qu'ils n'oseront pas s'éloigner ni lever la main sur elle, car ils pourraient difficilement survivre très longtemps séparés de sa présence.

En échange de devenir ses chevaliers et de descendre régulièrement dans la prison, les héros reçoivent un énorme pouvoir dans la ville, pouvant agir en toute impunité et prendre tout ce qu'ils désirent. Malheureusement, jusqu'à aujourd'hui, tous sont morts lors de l'exploration, sans réussir à descendre plus bas que le quarante-deuxième niveau.

Halion Soulbringer (Guerrier acrobate Nv 8, ♂) est sans aucun doute le meilleur des trois chevaliers qui la servent actuellement, et aussi le partisan le plus fidèle d'Ilumina. Il est tombé amoureux d'elle dès qu'il l'a connue, et les deux années passées à ses côtés n'ont fait qu'aviver ses sentiments. Même s'il donnerait sa vie pour que ce soit réciproque, Halion souhaite avant tout la voir heureuse. Il fera donc ce qui est entre ses mains pour libérer Araxiel. Il y a peu, le chevalier a subi de graves blessures alors qu'il explorait la prison, et même les pouvoirs de sa maîtresse n'ont pas été capables d'accélérer sa récupération. D'après les médecins, il peut avoir besoin d'une longue période de repos, ce qui oblige Ilumina à chercher des remplaçants lors de la nouvelle compétition.

Parfois, Ilumina manipule d'autres personnes afin qu'elles s'introduisent au sein de la cellule par des conduits secondaires, sans rien leur dire de ce qu'ils pourront trouver là. Normalement, elle ne les utilise que pour évaluer le pouvoir de ce que peuvent contenir les étages inférieurs à chaque fois qu'elle parvient à atteindre un nouveau niveau ou salle.



Halion Soulbringer

LES ÉVEILLÉS

Au fil des siècles, Eljared a créé quantité de créatures au pouvoir démesuré. Certaines d'entre elles ont été des agents à son service, et d'autres guère plus que des armes vivantes. Cependant, de toutes ses œuvres connues, aucune n'a été plus terrible que le cauchemar répondant au nom des Éveillés. Il s'agit de trois monstruosités qui échappent à toute logique ou compréhension, composées il y a des siècles par l'archevêque suprême dans le but d'incarner une Nouvelle Confrérie. Leur naissance fut une aberration de la nature, car ils furent créés à partir des dépouilles de trois dieux morts à qui elle rendit la vie au moyen d'un complexe processus nécromantique et technomagique. On ne peut pas les appeler vraiment créatures divines, ni véritables non morts non plus ; ils sont quelque chose qui ne devrait pas exister. Leurs âmes flétries sont liées à des formes physiques dont les corps furent fabriqués en utilisant des milliers de cadavres comme matière première, ou les restes de quelques Dieux Primordiaux extraits de la cordillère des Vents.

Comme résultat, Eljared composa ce que beaucoup ont considéré comme étant sa propre version des Protodeus de Jürgand, qu'elle nomma Cardiguer, Sérénade et Heatseeker. L'expérience n'eut qu'un succès partiel ; bien qu'ils eussent détenu un pouvoir inconcevable, ils étaient si indépendants et leur soif de destruction si grande que leur créatrice eut de sérieux problèmes pour les contrôler. Craignant qu'ils ne finissent par être un problème pour elle, elle chargea Némésis de les arrêter immédiatement. Cependant, elle envisagea qu'ils puissent à nouveau lui être utiles un jour. Au lieu de les faire détruire, elle choisit de les enfermer pendant plusieurs siècles dans l'attente d'un moment plus propice. Et cette occasion se présenta lors des évènements de la Rupture des Cieux, où son besoin d'agents puissants la fit les détacher à nouveau.

Après la fin de la Rupture, les Éveillés perdirent leur maîtresse et avec elle leur raison d'être. Ils se retirèrent temporairement du monde réel afin de trouver quelque chose qui redonne un sens à leur existence. Ironiquement, malgré leur grande indépendance, les Éveillés conservent leur besoin originel de recevoir des ordres. Leur nature même les oblige à chercher un seigneur à servir car, comme ils le disent eux-mêmes, ils sont incapables de se fixer des objectifs propres. Ils suivent désormais des gens qui leur offrent des défis, car dans le cas contraire ils ne rempliraient pas le vide de leur vie sans but. Même s'ils essaieront toujours de trouver un maître exceptionnellement puissant, peu leur importe que leur pouvoir soit supérieur à celui de la personne qu'ils servent. Leur nature chaotique les pousse néanmoins à détruire leur seigneur une fois qu'ils ont rempli l'objectif demandé, ou simplement quand ils en ont assez de lui.

Heatseeker

Parmi les Éveillés, Heatseeker est le plus dangereux et le plus violent. Il s'agit d'une machine à tuer parfaite, une force destructrice illimitée qui dévaste tout ce qu'elle trouve sur son passage. Son apparence est celle d'un homme monstrueux de trois mètres et demi de haut, dont la peau est complètement brûlée et déformée. Contrairement à ses compagnons, il est sot, et son entendement se limite tout juste à tuer et à exterminer, chose pour laquelle il est sans rival.

Ses compétences de combat sont purement physiques, mais son pouvoir de destruction est atroce. Il possède une puissance incalculable qui lui permet de provoquer de petits tremblements de terre ou de pulvériser des montagnes avec ses poings nus. De plus, il s'alimente avec la mort, guérissant ses blessures avec chaque vie perdue autour de lui. La seule façon de l'arrêter est de détruire complètement sa forme physique. Cependant, plus il subit de dégâts et plus il est proche de la mort, plus sa force et son pouvoir augmentent. Même si son corps est réduit en cendres, il peut renaître complètement si quelque chose meurt à quelques kilomètres de lui des heures après sa destruction.

Illustration Salvador Espin

Sérénade

Sérénade est la seule des Éveillés à posséder une forme vaguement féminine. Elle porte ce qui semble être une robe faite avec sa propre chair et sa propre peau, collée à son corps avec un tas de crochets de métal. Elle n'a pas de visage et, là où devrait se trouver sa figure, elle porte un miroir comme masque. Bien qu'elle soit très intelligente, elle ne peut pas parler correctement ; elle ne fait que murmurer des mots avec beaucoup de difficulté.

Son corps fut confectionné avec des millions de cadavres, et sa forme d'origine était hors du commun. Afin de lui donner une apparence humaine, Eljared concentra tous les corps en un, les unissant grâce au masque-miroir que Sérénade porte à tout moment. Pour combattre sous cette forme, elle utilise deux petites faucilles de métal rouillé pour faire de petites coupures et blessures à ses ennemis en essayant de les faire souffrir avant de mourir. En d'autres occasions, elle peut aussi utiliser divers instruments de torture. Naturellement, ses compétences sont quasi divines ; ni sa vitesse ni sa force n'ont d'égal. Elle se déplace d'ailleurs si rapidement que l'œil humain n'est pas capable de la suivre et peut ainsi attaquer des centaines d'individus à la fois, qui verront leur corps se couvrir peu à peu d'entailles et de plaies. Sous cette forme, Sérénade est complètement immortelle ; elle peut recevoir n'importe quelle quantité de blessures sans que cela représente de véritables dégâts pour elle.

Au cas où le masque serait abîmé ou arraché, elle serait obligée de prendre sa terrifiante et colossale forme réelle : un immense champ de cadavres, de chair putréfiée et de sang qui s'étend partout sur des kilomètres. Dans cet état, elle est comme un monde de désolation, où elle peut animer n'importe lequel des corps qui la composent comme une extension d'elle-même. Au moment même où elle prend cette forme, quelque part au milieu de la pourriture se développe une immense colonne de chair qui contient son cœur, où elle commencera à confectionner un nouveau masque. Lorsqu'elle l'aura terminé, Sérénade récupérera son apparence précédente.

Cardiguer

Cardiguer est le chef du trio et probablement aussi le plus puissant des Éveillés. Il ressemble à un homme jeune auquel il manque la chair de la moitié du visage, et il est continuellement entouré de longs bras spectraux qui surgissent autour de lui. Il a dans le dos deux énormes ailes de chair sans os qu'il enroule sur sa poitrine comme s'il s'agissait d'une macabre tunique de peau noire. C'est le seul capable de parler avec fluidité, et aussi bien Heatseeker que Sérénade suivent toujours ses instructions, raison pour laquelle il est considéré comme la tête du groupe.

Les compétences de Cardiguer sont sans aucun doute les plus terrifiantes des Éveillés, car son pouvoir est sa propre imagination. Il est capable de créer à volonté toute créature qu'il imagine ; d'une pensée, il invoque des armées entières de monstres répondant automatiquement à ses désirs. Normalement, il produit des aberrations de chair putréfiée en forme de sphères pleines de bouches et de dents qu'il nomme « dévoreurs de la réalité ». On ignore si une telle compétence a des limites, car on l'a vu faire des milliers de créatures en un instant. Il semble néanmoins qu'il ne puisse pas les éloigner de plus de deux ou trois kilomètres de sa position, et la quantité de bêtes est aussi liée d'une certaine façon à leur pouvoir. S'il veut augmenter les capacités des dévoreurs, il doit réduire leur nombre.

Dépassant même ses compagnons, l'existence de Cardiguer est quasiment éternelle. Pour en finir avec lui, il faut réduire sa forme physique à néant et, même ainsi, au moment de sa mort, son essence renaît dans toute créature vivante se trouvant à moins de cinq kilomètres du lieu de sa destruction. Il faut donc, pour l'anéantir complètement, qu'il n'y ait rien de vivant à des kilomètres à la ronde à l'instant même où son corps est défait.

Curieusement, Cardiger a un goût étrange pour la musique et, à chaque fois que c'est possible, il évite de tuer quelqu'un dont l'interprétation lui est agréable à l'oreille. Au contraire, il déteste les gens qui chantent ou jouent sans talent.

L'ARBRE DES ÂMES

Il y a mille six cents ans, la côte de Pelegri se retrouva plongée dans un terrible conflit entre Sylvains et Duk´zarists, qui menaça de devenir le début d'une seconde Guerre de l'Obscurité. Néanmoins, les hostilités cessèrent subitement lorsque la cité de Mnémosite, la plus grande des métropoles duk´zarists du Vieux Continent, disparut complètement. Presque tout le monde pensa qu'elle avait été détruite par les Sylvains, mais la vérité qui se cache derrière ces évènements est bien plus sombre.

Car il y a parfois des histoires qui devraient rester plongées dans les ténèbres.

Le début de la fin

Dans l'antiquité, Mnémosite fut l'une des villes les plus importantes de son époque, ayant été bâtie autour du plus grand arbre de Ghestal du monde, l'Arbre Mère, qui était à son tour un énorme nœud de magie. Tout cela donnait à ses habitants, qui se considéraient supérieurs aux autres peuples de Gaïa, un incroyable pouvoir.

Lorsqu'elle entra des années plus tard en guerre contre les cités sylvaines de la côte, le conseil de nobles qui gouvernait la ville ourdit un plan qui leur permettrait d'obtenir une supériorité absolue sur toute autre force du monde. Le projet avait pour but de relier les âmes de tous les habitants de la métropole à l'Arbre Mère, leur permettant ainsi d'avoir un accès direct aux forces du nœud de magie où qu'ils se trouvent. De plus, en utilisant l'essence même de l'Arbre Mère, on créa une âme artificielle nommée Pistis Sophia afin de contrôler cette énergie, une sorte de système central qui se chargerait de la distribuer et de tout superviser. Pistis Sophia deviendrait ainsi l'arme connue la plus puissante de l'histoire.

La conceptrice du projet était la grande prêtresse Fortimbras Adelheid, dame du conseil de nobles de Mnémosite. Malgré le soutien de la majorité, une minorité ne tarda pas à apparaître, commandée par le frère cadet de Fortimbras, Raine Adelheid, qui considérait comme démesuré le danger qu'impliquait le projet. Ses paroles n'eurent cependant aucun poids au conseil, car les autres ne voyaient en Pistis Sophia qu'une porte ouverte vers un pouvoir sans égal.

C'est alors qu'un couple d'Ebudans, nommés Sandalphon et Mineth, prirent contact avec le groupe de détracteurs menés par Raine. Apparemment, tous deux avaient reçu un Sue´Aman en rapport avec l'Arbre Mère et assuraient que son activation défierait le destin et ne pouvait entraîner que mort et destruction. Sandalphon avait pour mission de garantir que Raine arrête la mise en marche de Pistis Sophia, tandis que Mineth était chargée de faire entendre raison à Fortimbras en personne. Les paroles des Ebudans ne firent que confirmer les pires craintes de ceux qui étaient opposés au projet, et ils se mirent en tête de l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard. Malheureusement, le destin fut tronqué par les mains de ses propres agents.

En fin de compte, rien ne se passa comme prévu.

Lors de la dernière étape de la mise en route de Pistis Sophia, Mineth réussit à pénétrer dans les salles étanches du temple de l'éternité, atteignant la grande prêtresse quelques secondes avant qu'elle ne branche le système. La prenant pour un agent des cités sylvaines, Fortimbras n'écouta pas ses paroles et s'apprêta à la détruire sans autre forme de procès. En se défendant, la jeune Ebudan causa par accident la mort de son opposante, juste au moment où Raine et Sandalphon apparaissaient pour neutraliser l'Arbre Mère. Après avoir été le témoin, horrifié, de la fin de sa sœur, et croyant que Mineth ne souhaitait en réalité que s'emparer du contrôle du système, Raine se jeta sur elle et la blessa mortellement. Voyant mourir la femme qu'il aimait, Sandalphon perdit la tête et tua Raine de ses propres mains, fermant ainsi la sombre chaîne de morts dénuées de sens qui provoquèrent la catastrophe finale.

Sans personne pour l'arrêter, à l'instant même où le sang de Fortimbras se mêlait aux racines de l'arbre, Pistis Sophia prit conscience d'elle-même. Se sentant incomplète, au lieu de céder le pouvoir à Mnémosite, elle utilisa son lien avec les habitants de la ville pour absorber leur âme, réunissant en son sein toutes les émotions et connaissances



Illustration Sergio Melero

Une manifestation de Fortimbras

des gens. Se rendant compte de la terreur qui venait de se déchaîner, les onze compagnons de Raine, les seuls à ne pas avoir fait de pacte de sang avec Pistis Sophia, activèrent le système d'annulation ; mais le pouvoir de l'Arbre Mère était déjà trop puissant pour être arrêté de façon aussi simple. Désespérés, ils supplièrent Sandalphon de partir en emportant les clés de contention, tandis qu'eux-mêmes tentaient de bloquer le mécanisme avant qu'il ne soit trop tard. Au prix de leur vie, ils parvinrent on ne sait comment à enterrer la cité entière dans les profondeurs de la terre, obligeant Pistis Sophia à entrer en hibernation.

Depuis lors, tout ce qui concerne Mnémosite ne sont que des histoires et des racontars, car personne n'arriva jamais imaginer comment une des plus grandes métropoles de cet âge de splendeur avait pu disparaître du jour au lendemain sans laisser de traces.

L'Arbre Mère

L'Arbre Mère est le premier de tous les arbres de Ghestal connus. On suppose qu'il remonte même avant la Guerre de l'Obscurité et que les autres sont nés de ses graines. Après l'activation de Pistis Sophia, il prit consciente de lui-même et absorba les âmes des trois millions d'habitants de Mnémosite, devenant ainsi une entité à l'immense pouvoir spirituel. Grâce à cela, ses racines s'étendent à présent dans la majeure partie des profondeurs du Dwänholf, englobant la quasi-totalité de la principauté ; c'est en toute certitude le plus grand être vivant de la surface de Gaïa. Les sceaux du système de sécurité le gardent en sommeil et ses capacités sont limitées, mais au cas où il finirait par se réveiller, il pourrait faire sortir ses appendices à travers tout le pays et transformer complètement des milliers de kilomètres carrés. Pour l'instant, dans son état actuel, la seule chose qu'il puisse faire est de relier certaines racines à celles d'autres arbres, créant des avatars artificiels de quelques-unes des âmes se trouvant en lui. Ce processus l'épuise énormément ; il ne peut le faire qu'en de rares occasions. Sa représentation la plus fréquente et la plus dangereuse est celle de Fortimbras, qu'il a autrefois utilisée pour détruire des incarnations des treize âmes en désaccord avec le chemin que Pistis Sophia souhaitait.

Les treize âmes

Seules les âmes des onze insurgés, en plus de celles de Raine et de Mineth, réussirent à échapper à la catastrophe. Elles créèrent cependant au moment de leur mort un lien impossible à briser avec Pistis Sophia qui les empêcha d'atteindre le flux des âmes. Durant plus de sept cents ans, leurs esprits errèrent à la dérive entre les mondes sans aucune conscience, jusqu'à ce que la rupture de la réalité provoquée par la machine de Rah et la Barrière les fasse renaître en tant que Nephilims. Six d'entre eux sont des Duk´zarists, tandis que les cinq autres appartiennent à des races différentes.

Pour une raison inconnue, l'Arbre Mère a besoin de leurs esprits afin de terminer le processus entamé il y a des siècles et devenir un être complet. Il utilise le lien qui les unit afin de les attirer à ses côtés au moyen de rêves et de visions. Ne se rendant pas compte qu'ils sont utilisés, les treize recherchent une façon de retourner auprès de l'arbre, sentant qu'un destin inachevé les attend dans les entrailles de la terre. Naturellement, le principal objectif de Pistis Sophia est qu'ils trouvent les quatre clefs qui scellent son système et le libèrent complètement.

Contrairement aux autres Nephilims, les treize sont morts en de nombreuses occasions, mais leur lien avec Pistis Sophia les fait revenir encore et encore jusqu'à ce qu'ils remplissent finalement leur mission. Néanmoins, de même que ces âmes sont liées à l'Arbre Mère, pour le meilleur et pour le pire ce sont aussi les seules à pouvoir l'arrêter définitivement. Grâce à l'affinité, ils pourraient pénétrer son cœur même et détruire Pistis Sophia avant que celle-ci ne réussisse à les absorber définitivement.

L'héritage de Sandalphon

Aujourd'hui encore, Sandalphon (Mage de bataille Nv 10, ♂ Ebudan) continue de vivre dans le seul but de corriger l'erreur qu'il a commise, son « péché », comme il l'appelle. Après avoir échoué dans son Sue´Aman et éliminé Raine, il est parvenu à survivre pendant plus de mille six cents ans en employant toutes les méthodes à sa portée, allant jusqu'à dévorer l'âme de créatures obscures. Il a passé les derniers siècles à rechercher les âmes perdues afin d'éviter qu'elles ne libèrent l'Arbre Mère, tout en essayant de trouver une incarnation capable d'en finir définitivement avec le cauchemar.

Lorsqu'il découvre que l'une des treize âmes est revenue à la vie, il la soumet depuis les ombres à une suite d'épreuves et de difficultés, tentant de la préparer à l'obscur destin qui l'attend. Si elles meurent en chemin, même s'il ne le désire pas, c'est un résultat préférable à ce qui pourrait arriver dans le cas où elles atteindraient l'Arbre. Dans son cœur, il désire toujours retrouver l'incarnation de Mineth et, même si elle ne se souvient pas de lui, pouvoir la voir une dernière fois. Il sait qu'à présent elle devrait déjà être revenue, mais il n'a pas encore pu la localiser.

Sandalphon possède la quatrième clef de Mnémosite, s'assurant ainsi que personne ne pourra libérer le système de Pistis Sophia sans auparavant l'affronter, même s'il parvenait à réunir les trois autres.

Mnémosite

Les restes de Mnémosite (Métropole, sans habitants connus) se trouvent ensevelis dans les profondeurs de la terre, à quelques kilomètres de la Plaie du Martyr. La cité gît à l'intérieur d'une grotte colossale, scellée par les incroyables forces surnaturelles libérées ici. Elle est encore en assez bon état, mais la plupart de ses rues sont abîmées par les gigantesques racines qui s'étendent partout. Au centre de la ville se trouve le temple de l'éternité, qui entoure le monstrueux Arbre Mère ; il est si grand que l'on ne peut voir qu'une partie de son tronc et que ses feuilles recouvrent la voûte de Mnémosite tel un ciel vert.

Pour pouvoir se déplacer librement dans la ville, les quatre clefs avec lesquelles fut scellé le système de Pistis Sophia sont nécessaires. Les deux premières donnent accès à différentes sections de la cité, alors que la troisième peut ouvrir le temple de l'éternité. La quatrième clef, finalement, peut libérer complètement l'Arbre Mère en personne. À chaque fois que l'une d'elles est utilisée, une partie de l'Arbre se réveille, augmentant ses pouvoirs et sa capacité à intervenir dans le monde.

L'Ombre de l'Empereur

Le personnage répondant au nom d'Ombre de l'Empereur est l'un des mystères les mieux gardés du Sacro-saint Empire. Il s'agit du titre que reçoit le quatrième seigneur de la guerre, à qui échoit le contrôle des territoires du nord. Depuis l'époque de Zhorne Giovanni, son identité a toujours été gardée secrète pour tout le monde sauf pour l'empereur lui-même, afin de réserver un pouvoir anonyme comme mesure de sécurité.

En tant que seigneur de la guerre, l'Ombre a plus d'une centaine de châteaux et forteresses dans tout le nord du Vieux Continent, réunissant à eux tous une armée impressionnante. Il dispose également d'une foule d'agents et d'espions camouflés dans nombre des régiments des principautés qu'il surveille.

Les Zélotes de l'Ombre

De par le simple fait que personne ne connaisse son identité, le contrôle des armées de l'Ombre de l'Empereur a toujours été quelque chose de problématique. Comme dans le cas des autres seigneurs de la guerre, de nombreux généraux et d'Arbitres le servent directement, et il communique secrètement avec eux en utilisant un code chiffré qu'eux seuls connaissent. Ainsi, ses hommes peuvent être sûrs qu'ils suivent ses ordres au pied de la lettre.

Les soldats du quatrième seigneur de la guerre, qui reçoivent généralement le nom de Zélotes de l'Ombre, sont fanatiquement loyaux à leur seigneur bien qu'ils ignorent qui c'est. Tous dirigent leur vie par un système complexe de serments, plus que disposés à verser leur sang pour quelqu'un qu'ils n'ont jamais vu. Ils vivent reclus dans des forteresses et des châteaux avec leurs familles, s'entraînant quotidiennement à tous les types de combat existants. Certains les comparent souvent à des moines cloîtrés, dont la seule religion serait la discipline militaire et la loyauté. Normalement, les enfants des Zélotes suivent les pas de leurs parents, car cela représente pour la plupart une tradition qui passe de génération en génération.

Si quelqu'un d'extérieur aux Zélotes veut s'unir à leur armée, on l'oblige à passer par un tas d'épreuves, et il doit passer des années entières à prouver sa fidélité à l'Ombre avant d'être formellement accepté.

Aujourd'hui

L'existence de l'Ombre de l'Empereur est un véritable problème vu la situation dans laquelle se trouve Abel. Actuellement, on ignore si Elisabeth connaît l'identité du quatrième seigneur de la guerre et si celui-ci (ou celle-ci) s'est révélé à l'enfant. Il n'est pas non plus possible d'affirmer si l'énigmatique personnage lui est favorable ou bien à ses propres projets personnels. Nombreux sont ceux qui prétendent que l'un des facteurs pour lesquels Gaul n'a pas ouvert de conflit direct avec le Sacro-saint Empire d'Abel est qu'il ignore si, le moment venu, il se retournerait contre lui, empêchant toute possibilité de victoire.

Naturellement, son identité est sujette à de nombreuses spéculations. Certains pensent qu'il n'est autre que le maréchal Malakias Graft de Tol Rauko ; d'autres assurent que c'est une femme tout comme Elisabeth, et il y même une étrange théorie qui affirme catégoriquement que l'Ombre est un immortel qui a gardé son titre depuis l'aube de l'Empire. Ce ne sont bien sûr que des histoires et des hypothèses sans fondement, car même ses propres généraux ne savent pas qui ils servent réellement.

La plupart des principautés du nord à s'être proclamées indépendantes du Sacro-saint Empire ne se sentent pas très à l'aise avec autant de soldats au sein de leur territoire, mais comme ils sont restés jusqu'à présent silencieux et inactifs, presque tout le monde préfère ne pas risquer de déchaîner un conflit inutile. En fin de compte, c'est bien mieux que de lancer un combat que personne n'est sûr de gagner.

La Fausse Ombre

Quelques semaines à peine après la mort d'Elias, l'Arbitre Sydonai (Paladin noir Nv 9, ♂) annonça publiquement qu'il était le quatrième seigneur de la guerre, demandant à tous les Zélotes de l'Ombre de l'appuyer afin de réclamer le titre de Sacro-saint Empereur qui, d'après ce qu'il affirmait, lui revenait de droit. Se démasquant devant tous, il affirma être de la lignée Giovanni, raison pour laquelle sa famille avait toujours été obligée de rester cachée durant tout ce temps. La nouvelle fut prise au début avec scepticisme, et ses paroles démenties quelques semaines après, lorsque le véritable seigneur de la guerre prit contact avec ses généraux.

Aujourd'hui encore, la Fausse Ombre (titre sous lequel on le connaît) maintient son affirmation et a réussi à ce que ses subordonnés directs, environ cinq mille hommes répartis entre le Dwänholf et le Hendell, le suivent avec dévotion. Sydonai est un homme ambitieux, mais pas stupide. Son expérience en tant qu'Arbitre lui a permis de se préparer à toute éventualité et, s'il a suffisamment de temps, il compte instaurer son propre royaume dans la petite zone d'influence qu'il contrôle.

Cette situation est devenue terriblement tendue, car les autres généraux de l'Ombre ne supportent pas l'insubordination de Sydonai et prévoient de l'éliminer. Pour le moment, ils attendent de recevoir l'ordre d'attaquer pour se lancer enfin sur le traître avant qu'il ne soit trop tard.



Sydonai, la fausse Ombre

Illustration Salvador Espin

ELJARED

Plus qu'une personne réelle, la femme répondant au nom d'Eljared a été une ombre imperceptible dans l'histoire de l'homme. Depuis les ténèbres, dans le dos du monde même, elle a ourdit des trames impossibles dans un but encore inconnu.

La majeure partie de son histoire est aussi mystérieuse que ses origines. Elle est apparue au fil des siècles en différents endroits du monde pendant de courtes périodes, menant à bien toutes sortes de projets ou d'actions sans lien apparent entre eux. Son identité était à chaque fois différente, s'assurant que rien, pas même Imperium, ne serait capable de la découvrir. Eljared n'est d'ailleurs que l'un des nombreux pseudonymes qu'elle a utilisés au fil des ans, une anagramme de son véritable nom. Malgré tout, comme c'est celui sous lequel elle s'est fait connaître en public, on l'appelle généralement ainsi. À chaque fois qu'il existait le moindre risque que sa présence soit détectée, elle disparaissait sans laisser de traces, créant un rideau de fumée parfait. Il est très difficile de préciser tous les évènements dans lesquels elle a été impliquée de façon plus ou moins directe, mais elle a sans aucun doute participé aux Jours de l'Éveil de Sylvania. On suppose qu'elle a également voyagé dans les Enfers, où elle dut mettre en route des projets similaires. En réalité, tous semblent avoir été de simples préparatifs à la Rupture des Cieux, des essais qui n'avaient d'autre but que de lancer certains processus ou de réunir des données pour l'activation de quelque chose à une échelle bien plus grande. Quoi qu'il en soit, on ne peut suivre la piste de ses actes que durant un peu plus de six siècles ; c'est comme si, avant, elle n'avait pas existé.

La portée réelle de ses capacités est inconnue, mais on estime qu'elles doivent être pour le moins équivalentes à celles d'un vrai dieu. Au fil du temps, on vit son pouvoir s'accroître considérablement par rapport à ce qu'elle possédait auparavant, bien que pas de manière intentionnelle. En fait, plutôt que d'essayer d'amplifier ses forces, Eljared semblait faire tout son possible pour ralentir son ascension.

L'une des choses que l'on sait d'elle, c'est qu'elle était en possession de plusieurs des trente pièces de métal d'Iscariote, les plus grandes manifestations des Loges Perdues. A lieu de les utiliser pour elle-même, elle en distribua durant ces derniers siècles un grand nombre parmi des gens de différentes origines, toutes capables de leur trouver une utilité.

Eljared est une femme à la beauté saisissante. Elle a de longs cheveux noirs et ses yeux sont de couleurs différentes : l'un est rouge et l'autre doré. Froide, sans pitié et manipulatrice en apparence, ses partisans ont toujours ressenti envers elle une terreur mêlée de fascination. Elle était capable de faire preuve d'une incroyable cruauté lorsqu'il le fallait, ou de sacrifier n'importe quoi pour obtenir ce qu'elle désirait. Le manque de clémence de son comportement semblait pourtant parfois la troubler elle-même.

L'Archevêque Suprême

Sa dernière apparition connue fut sous l'identité d'archevêque suprême, avec laquelle elle décida manifestement de mettre en route les plans qu'elle avait projetés des siècles durant. Comme préparatifs finaux, elle fit un an avant quelque chose qui était jusque alors impensable : elle élimina en secret un patriarche de Jürgand et le supplanta. Ainsi, même en sachant qu'elle ne pourrait faire durer la supercherie très longtemps, elle profita de l'influence de sa position nouvellement acquise afin de cacher ses actions dans le monde.

En tant qu'archevêque suprême, son intervention sur Gaïa fut très intense et elle commença à agir sur plusieurs fronts tout en déchaînant un grand nombre de forces ancestrales, sans raison apparente, grâce à ses agents de la Nouvelle Confrérie. De plus, elle provoqua intentionnellement le début d'une guerre contre plusieurs principautés, sous prétexte d'insultes et d'affronts qui lui importaient bien peu.



Illustration Wen Ya Li

Au fond, elle semblait exclusivement intéressée par le chaos et la mort que provoquerait le conflit. Finalement, elle mit en route les évènements auxquels l'histoire récente donna le nom de Rupture des Cieux, pendant lesquels la structure même de l'existence se vit énormément altérée par ses actes. Pour gagner du temps, elle usa de son domaine sur l'escadron de Jürgand qu'elle présidait afin de se protéger des attaques d'Imperium, provoquant un affrontement qui, faisant honneur à son nom, déchira véritablement le firmament.

Aujourd'hui...

Il est plus que probable que la personne ou entité connue sous le nom d'Eljared ait été détruite lors des évènements qu'elle-même déchaîna lors de la Rupture des Cieux. Comment et aux mains de qui, c'est chose difficile à préciser. Même maintenant, il est impossible de préciser la finalité ultime de ses objectifs ou de mesurer la répercussion de ses actes, mais elle a sans aucun doute provoqué de sérieux dégâts dans les systèmes d'Imperium, à une échelle très semblable à ce qui arriva lors de l'activation de la machine de Rah. Malgré tout, on ignore toujours quelle est « l'héritage » laissé par Eljared et si, dans une plus ou moins large mesure, elle est parvenue à ses fins.

Némésis

Il se peut que, plus encore qu'Eljared elle-même, la personne ou entité connue sous le nom de Némésis soit la créature la plus énigmatique de l'histoire. Elle a été à ses côtés durant des siècles en tant que compagnon et serviteur, ne se séparant pas d'elle tandis qu'il la suivait en silence. De tous les alliés et agent qu'elle a eu, c'est le seul dont Eljared ne se soit jamais passée, et elle parle habituellement de lui comme de son seul ami. On ignore où ils se rencontrèrent pour la première fois, mais elle dit toujours mystérieusement que c'est elle qui l'a trouvé et « réveillé ».

Il est difficile de définir la personnalité de Némésis ; il est même possible qu'il n'en ait pas. Presque comme un automate, il a toujours suivi les instructions de sa dame sans jamais mettre en doute rien de ce qu'elle disait. Il a déclaré en plus d'une occasion qu'il n'a pas lui-même d'émotions et en ignore le concept. Malgré cette affirmation, il a plusieurs fois prouvé qu'il était capable de refléter de brèves lueurs de sentiments humains. Par rapport à cela, il a expliqué que la raison pour laquelle il est resté auprès d'Eljared, est que celle-ci a éveillé en lui quelque chose de semblable à la curiosité.

Physiquement, il ressemble à un jeune homme aux longs cheveux blancs et aux yeux sombres. Il porte toujours la même gabardine blanche, légèrement défraîchie et râpée par les ans. Malgré sa froideur, il a en permanence un air vaguement mélancolique, bien qu'il ait lui-même insisté sur le fait qu'il ne comprend pas ce sentiment.

De même que pour sa nature ou sa personnalité, il est très difficile de définir le pouvoir de Némésis. Il n'a jamais fait preuve de grandes compétences surnaturelles, comme de recréer la réalité ou même de projeter l'énergie autour de lui. Pourtant, absolument rien n'a jamais été capable de lui faire front. Il a détruit le corps et l'âme de dizaines d'agents de Jürgand avec une remarquable facilité, et a résisté à l'attaque d'armes de magnitude divine sans même être blessé. Avec humour, Eljared elle-même a prétendu qu'elle doutait sérieusement du résultat d'un éventuel affrontement entre eux deux.

Il est possible que, tout simplement, il n'existe aucune force de l'existence capable de l'arrêter.

Némésis a disparu avec Eljared, mais on ne peut préciser s'il a été inexplicablement détruit (ce qui est douteux) ou s'il est simplement parti. Quoi qu'il en soit, on ignore où il se trouve actuellement. Même les membres de la Nouvelle Confrérie n'en savent rien.

LOGES PERDUES

Il y a approximativement trois mille cinq cent ans, l'empire de Salomon développa un niveau de technologique jamais vu sur la surface de Gaïa. En quelques décennies seulement, ils créèrent des merveilles, des œuvres qui échappaient à l'imagination de l'homme. Ils eurent assez de pouvoir pour défier les dieux.

Cependant, leur gloire fut éphémère. En une seule nuit, leur civilisation s'éteignit, et toutes leurs connaissances se perdirent dans la mémoire du temps. Mais, inconnus de l'homme, cachés dans les ombres, il existe encore des restes de leurs travaux, des fragments d'une science aujourd'hui disparue.

Les Loges Perdues.

La science perdue

Avec les rares restes endommagés qui perdurent aujourd'hui de cette époque, il est difficile de préciser qu'elle fut la véritable étendue de la science de Salomon. Tout ce qui est sûr, c'est que leurs connaissances dépassaient de loin celles de toute autre culture de l'histoire. La base technologique des Loges Perdues est surnaturelle, mais éloignée de simples formules magiques. Les forces mystiques sont utilisées comme source d'énergie, et leurs effets épurés à travers de complexes programmes et mécanismes. Les machines de Salomon peuvent ainsi altérer ou ignorer en partie les règles de la réalité, car elles sont en même temps bien plus que de simples artefacts magiques.

Le docteur Schwarzwald, généralement considéré comme le plus grand expert en Loges Perdues, a fait un classement détaillé de la science de Salomon, distinguant deux périodes (les débuts de Salomon et son époque de splendeur) et trois niveaux de technologie. Le premier niveau est appelé Genum, ou science civile. C'est celle à laquelle tous les citoyens avaient accès, la plus rudimentaire et la plus simple des Loges. Elle leur permettait de créer des marionnettes artificielles comme serviteurs, des systèmes de communication à longue distance et des véhicules à moteur surnaturel, tels que des navires, des trains ou des zeppelins. De plus, leur science médicale disposait d'énormes avancées grâce auxquelles ils pouvaient éliminer toute sorte de maladie ou greffer des membres organiques ou artificiels. Bien entendu, il y avait également d'autres éléments à caractère domestique, tels que des aliments transgéniques ou de simples machines à écrire.

Le second niveau est appelé Archanum, et son développement et usage était réservé uniquement aux sénateurs et aux forces armées de Salomon. Il représentait une application supérieure de la science, comme l'implantation de nanomachines dans le flux sanguin, des dispositifs permettant de contrôler le climat ou même de terraformer de grandes surfaces. Cette catégorie englobe également la technologie militaire : golems de guerre, exoarmures de combat ou plateformes flottantes (énormes aéronefs technomagiques fortement armés), parmi de nombreuses autres choses.

On trouve finalement le troisième degré, que les experts nomment vaguement Dyeus. Il n'y a pas de preuves qu'il ait réellement existé, car presque tout ce qui est connu sur ce niveau technologique se base sur des conjectures. Théoriquement, c'est le nom donné aux projets secrets que le Sénat de Salomon mit en marche peu de temps avant que son empire ne soit dévasté, le zénith de toute la science des Loges. On y trouve des armes expérimentales extrêmement puissantes, telles le satellite laser Gravestone, ou des systèmes d'intelligence artificielle comme le programme Unique, capable de contrôler et de diriger des milliers de machines à l'unisson.

La volonté de pouvoir

L'existence des Loges Perdues reste plongée dans le secret le plus complet pour la société, plus encore que le surnaturel. Cependant, de nombreuses forces et organisations de Gaïa ont entendu parler du pouvoir qui se cache derrière la technologie de Salomon, sachant qu'il s'agit de bien plus que d'une simple légende. Par conséquent, nombreux sont ceux qui tentent de s'emparer de toutes celles se trouvant à leur portée, quel que soit le prix à payer.

En ce moment, les deux principaux concurrents sont le Sacro-saint Empire et l'Alliance Azur, car les deux puissances en ont besoin pour obtenir une véritable supériorité sur l'autre. Elles ont envoyé en secret de nombreux agents et chercheurs pour découvrir et développer de nouveaux éléments technologiques basés sur les Loges. Ces groupes agissent dans l'anonymat le plus complet, dans le dos même des forces militaires de leur pays, car ni l'impératrice ni les seigneurs de l'Alliance ne souhaitent qu'on les associe à de telles découvertes. Seuls les membres les plus hauts placés de la Main de l'Empereur et des Jaegers surveillent de près ces avancées.

De par sa situation, Abel dispose de la plus grande quantité de restes archéologiques de Salomon, parmi lesquels se trouvent de nombreuses Loges non encore découvertes. Autrefois, certains empereurs s'y intéressèrent, mais le danger de ces trouvailles les inquiéta et ils finirent par les abandonner. Elisabeth a décidé d'entamer ses recherches il y a quelques mois seulement, et ses avancées ne sont donc pour l'instant guère remarquables. Ce qu'ignorent la plupart, c'est que les plus grands vestiges se trouvent sous Archange et ses quatre Anges protecteurs. Quant à Gaul et à l'alliance, il se peut que leur territoire ne dispose pas d'autant de Loges, mais cela fait très longtemps que l'ancien seigneur de la guerre les étudie. Il est ainsi parvenu à réparer et à modifier plusieurs marionnettes de combat et d'autres armes semblables basées sur les mêmes principes. Afin de vérifier leur efficacité et corriger toute erreur de conception, il les met secrètement à l'épreuve dans la guerre commencée au Nanwe.

Bien au-dessus d'Abel et d'Azur, Wissenschaft est probablement l'organisation qui possède actuellement les plus grandes connaissances et avancées des Loges Perdues. Sachant qu'elle fut créée par Lucanor et Schwarzwald, les deux plus grands experts en la matière, il est logique que ses membres possèdent des connaissances bien supérieures à celles de toute autre société. Néanmoins, non contente de réutiliser simplement les Loges existantes, l'organisation a elle-même fait de grands progrès, les prenant uniquement comme source d'inspiration. Certains de ses engins sont des exoarmures de combat, des implants de pierres psychiques dans le cerveau humain ou des membres artificiels. Se distinguant entre tous, on trouve le Processus, un projet avancé qui remplace le sang par une étrange substance sombre. En fonction du degré de pureté, les capacités offertes augmentent, mais aussi le risque de devenir fou, de subir des altérations physiques ou même de mourir. Jusqu'à présent, Wissenschaft n'a développé qu'une vingtaine de modifiés de pureté supérieure à vingt-cinq pour cent, bien que les résultats n'aient jamais été exactement ceux souhaités. Les agents d'élite de Lucanor, les corbeaux, qui ne reçoivent même pas le nom de modifiés, ont un niveau inférieur à trois pour cent.

On sait avec certitude que, en ce moment, plusieurs chefs scientifiques de Wissenschaft sont en train de développer d'autres projets similaires de grande envergure.

De façon similaire, Tol Rauko possède de considérables connaissances sur les Loges, car il est fréquent qu'ils en découvrent dans leurs missions. Cela leur a permis de développer certains éléments technomagiques, en particulier ceux ayant rapport avec les systèmes de sécurité et de contention, même s'ils les utilisent très rarement, sauf pour s'assurer que personne n'entre ni ne sort des lieux considérés comme les plus dangereux. Parfois, pénétrer dans des ruines scellées par Tol Rauko peut impliquer d'affronter bien plus que les protections magiques laissées par ses habitants.

Les autres forces intéressées par le pouvoir des Loges sont Soleil Noir, qui en a fait commerce en quelques occasions, ou l'Église, qui ne souhaite pas rester en arrière dans l'escalade militaire entre Abel et l'Alliance. Pour l'instant, aucune d'entre elles n'a obtenu de grandes avancées, mais cela fait longtemps qu'elles analysent de façon limitée la science perdue.

En plus des grandes organisations, de nombreux individus ont pris contact d'une manière ou d'une autre avec les Loges Perdues sous une de leurs formes. Parmi de nombreuses autres choses, on sait que l'on a trouvé au moins un prototype de chevauchevent technomagique au Galgados, d'archaïques marionnettes de combat au Remo et un véhicule capable de sillonner les sables du désert du Salazar comme si c'était de l'eau. De telles œuvres sont des trouvailles fortuites de personnes isolées, ou de petits groupes de chercheurs sans liens.

Les trente pièces

D'après les mythes, toute la technologie du Salomon avait pour base trente pièces de métal noir d'origine mystérieuse. Il s'agissait apparemment de récipients à informations capables d'évoluer par eux-mêmes et de révéler peu à peu de plus grandes connaissances. Ce qui provoquait leur changement était l'avancée même du monde ; à mesure que de nouvelles œuvres étaient construites, les pièces révélaient d'autres merveilles.

Après la chute de Salomon, les trente pièces se perdirent et on ignora pendant de nombreux siècles où elles se trouvaient, jusqu'à ce qu'elles tombent entre les mains de l'apôtre Iscariote. On suppose par conséquent que le niveau technologique élevé dont Rah fit preuve durant la Guerre de Dieu provenait de la science des Loges. Pour des raisons également inconnues, la plupart d'entre elles finirent en possession d'Eljared, qui en distribua la moitié aux quatre coins de Gaïa à des gens capables d'en tirer profit, et cacha les autres dans divers endroits afin qu'elles fussent trouvées par hasard le moment venu.

Chaque pièce contient différentes sortes de connaissances, de même que plusieurs méthodes d'activation et d'interprétation sont nécessaires. Leur forme, ronde à l'origine et de la taille d'une pièce de monnaie, s'est beaucoup modifiée tandis qu'elles évoluaient au fil des ans. Bien que la plupart conservent la même morphologie, d'autres ne ressemblent en rien, sauf par la couleur, à leur aspect primitif.

Le Sang Ancien

Les deux cent quatre-vingt-quatre sénateurs de Salomon et leurs familles créèrent un lien de sang avec les systèmes de contrôle des Loges. Ce lien leur permettait de brancher leurs consciences aux machines, leur donnant des ordres à travers des pensées, ce qui faisait que celles-ci leur répondaient comme des serviteurs. Il est difficile de préciser la nature d'une telle union, mais si l'on en croit les études du docteur Schwarzwald, elle pourrait être due à de toutes petites nanomachines surnaturelles dans le flux sanguin.

Il existe aujourd'hui encore des descendants des sénateurs dans les veines desquels circule ce sang : les Anciens. La plupart d'entre eux ne sont pas conscients de leur héritage et vivent sans savoir qu'ils sont spéciaux. S'il est vrai qu'il n'y a plus de système auquel donner des ordres, les machines de Salomon les reconnaissent encore comme étant leurs seigneurs, répondant à leur présence dans une plus ou moins large mesure. Les Anciens développent en plus un lien spécial avec les Loges qui leur donnent de vagues connaissances sur la façon de les faire fonctionner. Ils ne sont pas vraiment conscients de la manière dont ils y parviennent ; simplement, ils savent instinctivement ce qu'ils doivent faire au bon moment.

Bien entendu, le Sang Ancien n'a aucun pouvoir sur les dérivés des Loges Perdues fabriqués à partir d'elles, comme les œuvres de Wissenschaft. Les Anciens n'en conservent pas moins leur talent inné pour les faire fonctionner.

Avantage Special

Avantage : Sang Ancien

Bien qu'il l'ignore sans doute, le personnage possède du Sang Ancien de Salomon. Il possède une affinité naturelle avec la technologie des Loges Perdues, ainsi qu'il est expliqué dans ce chapitre.

Effets : les effets exacts de cet avantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu.

Coût : 2

Loctus Khan Schwarzwald

Le docteur Loctus Khan Schwarzwald est, sans aucun doute, le plus grand expert en Loges Perdues de tout Gaïa ; ses connaissances sur la technologie disparue de Salomon sont sans égal. Malheureusement, son génie ne peur être comparé qu'à son absolue démence.

Depuis tout petit, Schwarzwald fit preuve d'un incroyable talent et d'une imagination débordante grâce auxquels il obtint une bourse de l'Ordre Illustré d'Ilmora. Il ne tarda pas à devenir un brillant chercheur, mais après avoir fortuitement découvert des restes de Loges Perdues, son intérêt se porta bientôt sur l'ancienne technologie de Salomon. Après avoir voyagé dans différents endroits du monde et réalisé de nombreuses découvertes sur la science du passé, sa route croisa celle d'un mystérieux jeune homme appelé Donoban, un érudit comme lui qui désirait son aide afin d'analyser les étranges qualités de son sang. À eux deux, ils avancèrent dans des domaines inconnus jusqu'alors, même si le caractère de leurs expériences les obligea à les garder secrètes. Lors des recherches sur le flux sanguin de son collègue, Schwarzwald développa l'avant-projet du Processus original, même s'il fut à ce moment-là incapable de le mener à terme. Trois ans plus tard, Donoban disparut aussi mystérieusement qu'il était apparu et Schwarzwald poursuivit seul ses expériences. Pendant près d'une décennie, ses avancées dans les branches technomagiques furent incroyables ; il alla jusqu'à réparer et reproduire des marionnettes artificielles de Salomon. Tous ses livres furent cependant catalogués comme mensonges et stupidités (même si ce sont aujourd'hui les meilleurs traités sur les Loges Perdues que l'on puisse trouver), et il reçut même des menaces de l'Inquisition, le pressant d'abandonner ces domaines d'études.

Afin de préserver sa bourse d'études, il commença à donner des cours dans les universités de l'Ilmora, même s'il était si brillant que bien peu pouvaient reconnaître son véritable talent. C'est alors que son destin allait être lié à celui de Lucanor Giovanni, un étudiant qui éveilla son intérêt. Il comprit dès la première rencontre que le jeune Lucanor n'était pas comme les autres, car il vit en lui un potentiel quasiment illimité. Il devint son tuteur personnel et, à eux deux, ils mirent en marche des expériences comme on n'en avait pas vu depuis des siècles. Schwarzwald finit par accompagner le prince au Lucrecio, où il l'aida à créer Wissenschaft et participa à des centaines de projets.



Illustration Luis NCT

Le docteur Loctus Khan Schwarzwald

C'est alors que Khan, après que Lucanor obtint l'une des trente pièces de métal noir, put mettre en route la plus ambitieuse de toutes ses idées : le Processus. L'expérience avait pour but de forcer l'être humain à faire un nouveau pas dans l'évolution, donnant à l'homme des pouvoirs et des capacités comme il n'avait jamais pu imaginer. Bien qu'ils aient au début durement travaillé ensemble, Lucanor se vit obliger de dévier son attention vers d'autres domaines tandis qu'il laissait le reste aux mains de son collègue. Mais la moralité de Schwarzwald l'empêcha d'essayer l'étape finale de son Processus avec un autre être humain et, convaincu que tout allait bien se passer, il s'y soumit en personne. Paradoxalement, ce fut à la fois son plus grand succès et son échec le plus terrible. Non seulement l'expérience augmenta ses capacités physiques jusqu'à des niveaux frisant la divinité, mais elle altéra en plus son intellect, lui offrant un génie incomparable. Par malheur, son esprit ne put le supporter, plongeant dans la plus sombre et la plus épouvantable des folies.

Après avoir détruit la majeure partie de ses recherches sur le Processus, il abandonna l'organisation et disparut sans laisser d'adresse. Complètement dérangé, il commença à voyager sans but précis d'un bout à l'autre de Gaïa, se laissant guider par son instinct et ses pulsions.

Il est même aujourd'hui difficile de continuer à considérer Schwarzwald comme un être humain. Ayant perdu la conception du bien et du mal, il semble obsédé par la découverte des bases du « désir » comme sentiment primaire de l'homme. C'est pour cela qu'il va d'un lieu à l'autre, jusqu'à ce qu'il trouve quelqu'un qui attire son attention et se trouve dans une situation précaire. Il lui demande alors ce qu'il désire, et il utilise ses

incroyables connaissances technomagiques pour l'aider. Il ne donne jamais rien directement, il ne fait qu'offrir à l'individu les moyens nécessaires pour l'atteindre. Il peut ainsi analyser « le véritable sens du désir », ce qui, d'après lui, différencie les hommes des dieux. Peu lui importe que ce qu'il fait provoque ou non des milliers de morts ; pour lui, sa recherche est bien plus importante.

À première vue, personne ne peut se rendre compte de sa folie car, quand il veut, il peut se comporter de façon sérieuse et mesurée. Ironique, excentrique et philosophe, il adore concevoir de longs monologues existentialistes. Physiquement, son aspect peut être différent à chaque fois, car il modifie son corps de temps à autre par pure diversion, utilisant des Loges Perdues. Quoi qu'il en soit, son apparence la plus courante est celle d'un homme grand, au visage en lame de couteau et à l'air dégingandé. Il s'habille généralement d'une blouse blanche et il adore porter des lunettes, une manie qu'il avait déjà avant de devenir fou.

Ses pouvoirs et ses capacités sont aussi variables que son humeur : il peut parfois s'enfuir, terrifié, devant un simple groupe de gardes de la ville, ou alors écraser n'importe quelle entité d'un simple claquement de doigts. Il préfère éviter le combat au corps à corps, envoyant l'une de ses créations démentielles tandis que lui s'éclipse dans l'ombre. C'est ainsi qu'il s'amuse le plus.

LES MESSAGERS

Il y a plusieurs siècles, la sainte Harael Grimoire, une Inquisitrice qui possédait le don de la prophétie, eut une inquiétante vision où vingt et une créatures apparaissaient dans le monde en présage de l'Apocalypse. Étant donné qu'Harael ne s'était jamais trompée, l'Église prit cette menace très au sérieux, et elle a depuis lors essayé de trouver et d'éliminer ces entités, qu'elle nomma « Messagers ». En se basant sur les prédictions de la sainte, ils établirent une liste de vingt et un êtres qui représentaient d'après elle la plus grande menace pour le monde et devaient par conséquent être ses principaux objectifs. L'Inquisition insiste tout particulièrement sur leur capture et leur destruction, mais étant donné leurs pouvoirs et leur intelligence considérable, c'est bien plus difficile qu'il n'y paraît.

Les Messagers

I	Deymos, Celui qui ne meurt pas
II	Desdémone
III	Tiamat, Mère des démons
IV	Orgueil
V	Ra-Me-Tek
VI	Ambroisie, la Reine Sombre
VII	Bringreus
VIII	Svalkislavos
IX	Ergo Mundus
X	Glaudio Fenstermacher
XI	Le Chevalier de l'Ange
XII	Le Sans Nom
XIII	Hringham, Roi de la Non Vie
XIV	Jonathan Kappel
XV	Malachi, le Démon
XVI	Yami no Tsubasa
XVII	Le Premier chaos
XVIII	Malekith, Prince des Corbeaux
XIX	Eltheldrea
XX	Void
XXI	Baal, la Porte de l'Enfer
0	L'Inconnu ?

En général, les créatures que l'Église appelle Messagers sont des êtres immortels de grand pouvoir qui, dans une plus ou moins large mesure, ont été liés à plusieurs évènements importants de l'histoire. Ils n'ont aucun lien entre eux mais, ayant vécu aussi longtemps, la plupart se connaissent au moins de vue. Comme ils sont vingt et un, on les associe souvent aux Arcanes Majeures du Tarot, bien qu'il ne semble pas y avoir le moindre rapport avec les Invocations. Leur nombre est toujours au complet : même si dans le passé certains d'entre eux ont été chassés et détruits, comme cela est déjà arrivé trois fois, l'Église a simplement rempli le blanc en inscrivant une autre entité dans la liste.

Les noms qui les désignent ne sont pas nécessairement les vrais, car ce n'est que l'appellation ou le titre que l'Église a décidé de leur donner dans chaque cas.

I Deymos, Celui qui ne meurt pas : autrefois sorcier humain, Deymos fut le premier d'entre eux à atteindre l'immortalité par ses propres moyens. Il possède un monstrueux corps de cauchemar et un pouvoir terrifiant, bien qu'il semble que ce ne soit pas suffisant pour lui. Pendant plus de cinq mille ans, il a dormi sous un sceau créé par d'anciens dieux, mais il fut libéré par Rah afin qu'il le serve durant la Guerre de Dieu. Son principal objectif est de trouver le moyen d'exister éternellement, car plus il devient puissant, plus la mort le terrifie.

II Desdémone : dame des morts, Desdémone est une sorcière immortelle qui cache sa figure derrière un masque d'argent. Personne n'a vu son véritable visage, et on ne peut donc dire ce qui se trouve derrière. Elle se considère elle-même comme une artiste et apparaît toujours accompagnée de musique et de chœurs. Elle adore créer des choses, surtout de nouvelles formes de vie (ou de non vie), ce qu'elle appelle « l'art ultime ». Il semble qu'elle ait voyagé dans les enfers et qu'elle soit consciente qu'il existe d'autres mondes.

III Tiamat, Mère des démons : on dit que Tiamat est la dernière des démons de la première hiérarchie existant encore dans le monde. Elle est appelée « Mère » car c'est d'elle que sont nés la plupart des diables les plus puissants. Elle voyage à travers le monde sous la forme d'une dame de la haute société accompagnée de ses fils, qui sont à la fois ses gardiens et ses amants.

IV Orgueil : dernier des princes-démons originels, Orgueil est une entité obscure née des sentiments de la vanité humaine. Il a des ailes grises tachées de sang et porte une immense faux. Il est hautain et suffisant, représentant tous les principes qui l'incarnent. Il est ouvertement opposé à Tiamat et à sa progéniture, qui tentent de le détruire en vain depuis des siècles.

V Ra-Me-Tek : c'est le Prêtre de l'Apocalypse. Ra-Me-Tek était l'un des gardiens de Zemial jusqu'à ce qu'il fut baigné par le sang du Shajad déchu. Complètement dément, il cherche des moyens de détruire le monde et de tout plonger dans le silence. Il possède six ailes dans le dos et l'Église le considère comme un ange sombre. Ayant le pouvoir d'annihiler tout ce qu'il regarde, il a généralement les yeux fermés.

VI Ambroisie, la Reine Sombre : fille métisse d'un Seigneur des Ténèbres et d'une reine duk´zarist devenue l'incarnation de la Béryl Barakiel, la Reine Sombre est une créature mystérieuse, dont les objectifs sont aussi déconcertants que son comportement est erratique. Elle est capable de créer des armes par la pensée et peut en brandir des dizaines en même temps par sa seule volonté. Normalement, elle voyage en compagnie de Svalkislavos et de Glaudio.

VII Bringreus : c'est le plus récent des vingt et un. L'entité connue sous le nom de Bringreus se manifesta sur Gaïa il y a quelques années seulement. Au moment de son apparition, il détruisit avec une terrible facilité Nascal, le précédent numéro VII, et prit sa place comme Messager. Il est de forme humanoïde (imitant peut-être vaguement celle de sa première victime) mais il n'a pas de visage et sa structure physique lui permet de modifier son apparence à volonté. Son pouvoir en combat direct est incommensurable, peut-être supérieur à celui de tous les Messagers.

VIII Svalkislavos : c'est l'un des dragons les plus anciens de la création. On soupçonne Svalkislavos d'être vivant depuis la Guerre des Cieux. Il signa autrefois un pacte avec un mortel mais, inexplicablement, il le dévora et, au lieu de mourir, il mêla sa forme à celle de son Élu. Son apparence est à présent vaguement humaine, bien qu'il conserve ses caractéristiques de dragon. Avec Ambroisie et Glaudio, ils forment un groupe qui reçoit souvent le nom de Triumvirat.

IX Ergo Mundus : c'est un Messager immortel dont le corps fut autrefois détruit par l'Inquisition et qui se retrouve à présent obligé d'exister sous la forme d'un grand grimoire de magie. L'Église est parvenue à un accord avec lui et, en échange de continuer à exister, il l'aide contre ses compagnons. Ses connaissances et pouvoirs surnaturels sont disproportionnés, mais il faut un individu pour l'utiliser (qu'il appelle couramment « porteur ») s'il veut en faire usage.

X Glaudio Fenstermacher : surnommé le Chevalier Sombre, Glaudio est en réalité un esprit immortel qui réside à l'intérieur d'une marionnette mécanique des Loges Perdues. Son apparence est celle d'une énorme armure noire, ce qui lui a valu son curieux titre. Malgré sa taille humaine, il contient en son sein des armes au pouvoir dévastateur, capables de vaincre facilement tout ce qui se trouve autour de lui à plusieurs kilomètres à la ronde.

XI Le Chevalier de l'Ange : c'est un énigmatique Messager d'origine et de nature inconnues. Il se présente sous la forme d'un chevalier revêtu d'une armure rouillée, décorée d'un tas d'ailes. Il monte un cheval vieux et malade qui semble l'accompagner partout. On ignore l'étendue de ses pouvoirs, mais Malekith en personne a déclaré ouvertement que c'était la dernière entité contre laquelle il aimerait se battre.

XII Le Sans Nom : il n'y a aucune information le concernant ni sur ses origines. Pour des raisons inconnues, il voyage en chassant des Messagers comme lui et d'autres créatures des ténèbres. Il porte toujours la même gabardine élimée et son bras droit est enchaîné dans son dos. Apparemment, sa main droite est celle de la mort : lorsqu'il se bat avec elle, il ne peut éviter de tuer quiconque croise sa route, raison pour laquelle elle est généralement immobilisée. On dit que, lorsqu'il brandit une arme avec son bras droit, il peut éliminer n'importe quelle créature d'un seul coup.

XIII Hringham, Roi de la Non Vie : c'est un être immortel qui défit la Mort de ses propres mains. Condamné à exister éternellement, il reste en sommeil durant de longues périodes et, lorsqu'il se réveille, il voyage aux quatre coins de Gaïa. Il réside dans un château de la Veille qui se manifeste pendant de courts moments dans le monde réel. Il a à son service une immense armée de créatures non mortes et d'autres êtres de cauchemar.

XIV Jonathan Kappel : ce Messager a la forme d'un enfant. Il est très capricieux et imprévisible ; il peut parfois être extrêmement cruel et d'autres très agréable. Il a la capacité de voyager entre la Veille et le monde réel à volonté, de même que de se déplacer d'un lieu à l'autre du monde en seulement quelques instants. C'est ce même pouvoir qui lui permet d'ouvrir des portails vers divers endroits et d'attirer n'importe quelle créature pour le servir. Il vit dans une forteresse bâtie sur le dos de l'Aeon Xanathos, qu'il appelle son château vivant.

XV Malachi, le Démon : Malachi, nommé le Démon de la Guerre, est considéré comme une force primaire de la destruction. C'est le seul de tous les princes sombres à ne pas s'être agenouillé devant les Shajads. Au lieu de le punir, Gaira lui-même fut surpris de son courage à affronter l'impossible. C'est pour cela qu'il lui donna une rognure de son ongle que Malachi mit à la place de son bras droit. Cela fait des siècles qu'il marche à travers les champs de bataille sous forme humaine, luttant indifféremment dans l'un ou l'autre camp.

Son seul but est de trouver des adversaires qui puissent être à sa hauteur, car ce n'est qu'au combat qu'il trouve un sens à sa vie. Si quelqu'un est capable de vaincre sa forme mortelle, il prendra sa gigantesque apparence réelle, jamais défaite jusqu'à aujourd'hui. Son bras possède un pouvoir de destruction quasi illimité.

XVI Yami no Tsubasa : fils préféré des ténèbres, la nature de Yami no Tsubasa est si étrange qu'elle est une énigme même pour lui. Ce n'est pas une entité maligne et il adore vivre aux côtés des hommes, mais il a la particularité d'apporter le malheur, la douleur et le chaos partout où il se trouve. Il voyage en permanence d'un lieu à l'autre afin d'éviter de causer de graves dommages. Il fuit tout combat, car lorsqu'il utilise son pouvoir il détruit tout ce qui se trouve à des kilomètres à la ronde. D'après la prophétie, c'est lui qui a entre ses mains les portes de l'Apocalypse.

XVII Le Premier Chaos : la nature du Premier Chaos est difficile à expliquer, car il s'agit d'une créature qui ne se manifeste dans le monde qu'à travers les pensées des fous. Lorsqu'un grand nombre de déséquilibrés ou de déments se réunit, la force de leurs idées est même capable de matérialiser son corps : une femme sans visage avec douze paires d'ailes noires. Ses pouvoirs sont incertains mais, à chaque fois qu'il se présente dans le monde, il crée une distorsion dans la réalité qui rend les gens fous. On ignore s'il peut mourir.

XVIII Malekith, Prince des Corbeaux : on ne sait pas grand-chose sur lui, sauf qu'il fut autrefois un mortel, avant de devenir le plus puissant des Seigneurs des Cauchemars. Il règne sur la sombre cité de Graven et est servi par une horde de cauchemars, qu'il nomme exécuteurs sombres. Même si ses pouvoirs sont partout immenses, ils deviennent quasi divins dans son royaume. Le nom de Prince des Corbeaux provient du fait qu'il apparaît toujours entouré d'un grand nombre d'entre eux ou qu'il adopte une de leurs caractéristiques, que ce soit des ailes, des serres ou des yeux.

XIX Eltheldrea : généralement appelée « la Première Sorcière », Eltheldrea est la plus ancienne pratiquante connue de la magie. Elle a l'apparence d'une adolescente aux cheveux rouges, bien qu'elle ait sans aucun doute vécu plusieurs milliers d'années. Elle est considérée comme l'une des créatrices de l'empire de Yehudah, détruit par le Christ il y a des siècles, même si elle n'a aucun lien avec l'Ordre de Yehudah actuel. Amie intime d'Ambroisie, elle a eu récemment une relation romantique avec Le Sans Nom qui ne s'est pas très bien finie.

XX Void : son histoire personnelle est inconnue. On sait seulement qu'il se manifeste dans les moments qui précèdent une grande catastrophe. Son aspect est celui d'un homme très grand, dont la tête ressemble à celle d'un requin avec des dents de métal. Il possède la capacité de créer des vortex de néant dans l'existence, capables d'avaler n'importe quoi à part lui-même. Il est mort d'innombrables fois, avant de renaître inexplicablement lorsqu'une nouvelle crise approchait.

XXI Baal, la Porte de l'Enfer : c'est seulement un nom parmi tant d'autres que reçoit cette entité atroce. Il s'agit d'une représentation du mal dans son état le plus pur, née de l'union involontaire de milliers de démons. Son apparence n'est pas humaine, car il se manifeste généralement comme une porte de chair, de sang et de métal, couvert de visages déformés par la douleur. Théoriquement, comme son nom l'indique, c'est un portail vivant vers l'enfer lui-même. Il peut prendre une forme mortelle et certains le considèrent comme l'un des plus puissants Messagers.

0 L'Inconnu : on ne sait rien de cette entité, pas même si elle existe réellement ou a existé à un quelconque moment de l'histoire. Le nom d'Inconnu n'est rien d'autre qu'un titre donné par l'Église afin de couvrir le numéro zéro du Tarot.

CHAPITRE 7
RÈGLES OPTIONNELLES

Viens, laisse-moi te montrer un fragment de ce que nous avons perdu.
Laisse-moi te montrer comment tu peux changer le monde.

Schwarzwald

Même si le livre de base d'Anima présente toutes les règles nécessaires pour se servir du système, il existe quelques compléments pouvant être utilisés afin de situer les parties sur Gaïa. Nous allons dans ce chapitre nous concentrer sur une série de règles qui élargissent et complètent celles qui sont exposées dans le manuel de base et l'écran. Toutes ne sont que des éléments optionnels que le Meneur de Jeu est libre d'appliquer selon qu'il les considère nécessaires ou pas.

PASSÉ DES PERSONNAGES

Un des principes du système d'Anima est que les joueurs sont libres d'imaginer le passé de leur personnage. Le plus important dans une partie est toujours de sentir à l'aise dans le rôle que l'on va jouer, et il est mieux de ne pas le limiter dans ce sens. Néanmoins, il est également vrai que certains historiques représentent un véritable avantage ou un inconvénient pour les personnages. Afin de pallier à de tels déséquilibres, le Meneur de Jeu peut appliquer un nouveau groupe d'avantages et de désavantages que nous appellerons « de passé ».

Il s'agit d'éléments liés à l'histoire d'un personnage, de ses antécédents en début de partie. Ce sont des choses qui peuvent parfaitement être obtenues ensuite, mais les avoir dès le début représente de gros bénéfices ou problèmes. Par exemple, les actions d'un personnage pourraient pousser l'Église à reconnaître avec le temps son statut de saint sans qu'il soit nécessaire de l'acquérir avec des Points de Création. Cependant, en choisissant cet avantage, il peut commencer directement en étant considéré comme tel sans avoir rien d'autre à faire.

Les désavantages de passé donnent des Points de Création pouvant seulement être utilisés pour choisir des avantages de passé.

Avantages de passé

Voici une liste des nouveaux avantages de passé auxquels ont accès les personnages. En plus, les avantages Artefact, Biens de départ et Chevronné qui se trouvent dans le livre de base sont également considérés comme étant de passé, dans le cas où vous voudriez appliquer cette règle optionnelle.

Allié puissant

Quelqu'un ayant un certain pouvoir ou influence est prêt à aider le personnage à tout moment. Ce peut être un noble important, un grand seigneur du crime ou un puissant sorcier, qui ne s'arrêtera devant rien pour appuyer le personnage lorsque ce dernier en aura besoin.

Effets : les effets exacts de cet avantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu. Naturellement, plus l'investissement sera grand, plus son allié aura de pouvoir personnel. Comme référence, vos pouvez utiliser le Tableau 33.

Coût : 1, 2, 3

Contacts

Le personnage a des connaissances pouvant lui donner des informations, voire une aide limitée, au moment où il le demandera. En fonction du niveau de cet avantage, ils seront plus ou moins utiles ou puissants. S'il le souhaite, le personnage peut également avoir des liens avec une organisation de Gaïa.

Effets : à chaque fois que ce sera nécessaire, un individu possédant cet avantage pourra utiliser ses contacts afin d'obtenir des informations ou une aide limitée dans leur domaine d'influence. Par exemple, s'il a des accointances dans l'Ordre de Magus, ceux-ci pourront le renseigner sur des sujets surnaturels, mais bien peu en politique ou en rumeurs de la rue. Il y a dans le Tableau 33 une petite liste indiquant les valeurs recommandées afin de disposer de contacts avec différentes forces de Gaïa. Ce sont des chiffres minimums ; un joueur peut investir une plus grande quantité de PC pour les augmenter. Par exemple, si quelqu'un dépense 3 Points de Création pour l'Ordre de Magus, cela voudra dire que ses contacts se trouvent dans les plus hautes sphères de l'organisation, et seront par conséquent capables de lui donner bien plus d'aide et d'informations.

Coût : 1, 2, 3

Tableau 33 : Contacts

Organisation	PC
Inquisition	2
Église	1
Tol Rauko	2
Wissenschaft	2
Séléné	2
Ordre de Magus	2
Ordre de Yehudah	2
Soleil Noir	2
Hautes sphères d'un pays	2
Bas fonds	1
Noblesse locale	1
Grand seigneur du crime	1

Position sociale

Cela signifie que le personnage appartient à la plus haute classe de la société, un statut supérieur de la noblesse. Il commencera donc en détenant un titre prestigieux et une fortune personnelle considérable. Il est important de signaler qu'il n'est pas nécessairement le chef de famille ; il peut être l'un des héritiers.

Effets : en plus de ses effets sur le plan de l'interprétation, cet avantage donne accès au personnage aux classes réservées de chaque principauté sans qu'il ait besoin de faire un quelconque jet de dés. Sa valeur en Points de Création dépend par conséquent du niveau de ces classes.

Coût : 1, 2

Racines culturelles

Le personnage est très attaché à la culture de son pays et possède de vastes connaissances sur les traditions et les coutumes de sa terre.

Effets : cet avantage offre un bonus spécial à plusieurs compétences secondaires en fonction de la position sociale et du pays d'origine du personnage. Il y a pour chacune des nations de Gaïa une liste des différents modificateurs que donnent les racines culturelles.

Coût : 1

Réputation

Pour une raison ou pour une autre, le personnage est un individu exceptionnellement connu partout. Il se peut qu'il s'agisse d'un acteur illustre ou que des légendes circulent sur ses compétences martiales (qu'elles soient vrais ou pas), mais c'est en tous les cas une véritable célébrité.

Effets : les effets exacts de cet avantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu. Le joueur doit établir la raison de la renommée de son personnage au moment de sa création. Au cas où on utiliserait les règles optionnelles de Réputation de ce même chapitre, cet avantage donne 40 ou 65 points de réputation, en fonction des PC investis.

Coût : 1, 2

Saint

Le personnage a reçu la distinction de saint de la part de l'Église, ce qui signifie que ses pouvoirs sont officiellement un don divin et n'émanent pas du démon. Il est par conséquent libre d'utiliser ses compétences surnaturelles de manière limitée sans crainte d'être poursuivi par l'Inquisition ou de subir d'autres conséquences. Il est important de signaler que, même si l'Église tend à être très réticente à admettre qu'elle s'est trompée sur une nomination, cela ne donne pas au personnage une liberté d'action totale. Non seulement il est obligé d'utiliser le moins possible ses capacités en public, mais en plus tout agissement que l'Église pourrait considérer comme négatif lui ferait perdre immédiatement ce statut.

Effets : les effets exacts de cet avantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu.

Limite : le personnage doit être doté d'un type quelconque de compétence surnaturelle pour pouvoir accéder à cet avantage.

Coût : 2

Désavantages de passé

Voici une liste des désavantages de passé que peut choisir un personnage. Les Points de Création que vous obtiendrez ainsi ne pourront être utilisés que pour acheter des avantages de passé. Rappelez-vous que le total de désavantages ne peut pas être supérieur à trois ; donc si vous avez donc déjà choisi trois désavantages généraux, psychiques ou mystiques, vous ne pourrez en choisir aucun ici.

Code de conduite

Là où il a été élevé, le personnage vécut suivant un strict code de conduite qui pèse toujours sur lui. Il ne peut pas y désobéir et se verra obligé de le suivre en toutes circonstances. Il ne sait tout simplement pas vivre autrement.

Effets : le personnage doit suivre un strict code de conduite, lié d'une certaine manière à son pays d'origine.

Bénéfice : 1

Dettes

Pour son malheur, le personnage a contracté une dette gigantesque qu'il est incapable de payer. Elle lui a déjà coûté tout ce qu'il possédait, mais il est encore obligé de débourser bien plus. Il revient au joueur et au Meneur de Jeu de déterminer la nature exacte de la dette : peut-être qu'il doit la payer tous les mois afin de couvrir les frais d'hôpital de sa mère, ou que sa famille s'est ruinée, la lui léguant.

Effets : quel que soit son statut social, le personnage ne commence avec aucune autre possession que ce qu'il porte, se voyant obligé à amortir une dette fixée à plus de 10 000 écus d'or. Une autre possibilité est qu'il doive obligatoirement payer 500 écus d'or tous les mois.

Bénéfice : 1

Ennemi puissant

Au cours de sa vie, le personnage s'est fait un dangereux ennemi qui le poursuit sans relâche afin de le détruire. Il se peut qu'un important seigneur du crime soit à ses trousses, ou que l'Inquisition le considère comme un sorcier et le recherche dans le but de l'éliminer.

Effets : les effets exacts de ce désavantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu. Naturellement, plus le bénéfice est élevé, plus le pouvoir de l'ennemi ou de l'organisation qui le poursuit sera grand. Vous pouvez utiliser le Tableau 33 comme référence.

Bénéfice : 1, 2

Paria

Pour une raison quelconque, le personnage est totalement rejeté par la société. Où qu'il aille, les gens le méprisent et fuient toujours sa compagnie. Il se peut qu'il appartienne à une famille connue pour être coupable de haute trahison, qu'on l'ait accusé d'un tas de crimes horribles ou toute autre raison pouvant causer le rejet.

Effets : le personnage est automatiquement considéré comme un paria dans tous les cercles sociaux.

Bénéfice : 1

Secret innavouable

Le personnage cache un sombre et terrifiant secret, quelque chose qui pourrait signifier sa ruine et celle de ceux auxquels il tient s'il était révélé au grand jour. Il se peut qu'il soit coupable d'un crime affreux, ou qu'il ait été utilisé étant petit pour mener à bien un terrible rituel ayant causé la mort de milliers de gens, auquel cas les membres de la secte déchaîneraient un enfer sur lui s'ils découvraient qu'il est encore vivant.

Effets : le joueur et le Meneur de Jeu doivent décider ensemble de la nature du secret et des conséquences de son éventuelle révélation.

Bénéfice : 1



Alba Zimmerman

Illustration Salvador Espin

Nouvelles compétences secondaires

Voici une liste de nouvelles compétences secondaires, liées à différentes capacités traitées précédemment dans ce livre. Toutes sont considérées comme étant des compétences spéciales, regroupées dans les domaines et caractéristiques indiqués.

Commerce *(Social, Intelligence)*

Cette compétence mesure les connaissances commerciales d'un personnage. Elle permet de mieux traiter avec les clients et les distributeurs, d'avoir l'intuition des fluctuations du marché et de prendre les décisions adéquates afin d'obtenir les plus grands bénéfices marchands. Il est possible de se spécialiser dans un type d'affaire en particulier, auquel cas on appliquera un +40 aux tests.

Connaissance de la rue *(Social, Intelligence)*

Comme son nom l'indique, cela englobe l'habileté à se déplacer dans les bas-fonds, à connaître les individus appropriés et à chercher des informations dans les rues. Un bon chiffre dans cette compétence permettra de disposer de contacts avantageux auxquels avoir recours, ou d'apprendre facilement les rumeurs circulant dans les bas quartiers. Un personnage obtiendra automatiquement un bonus de +40 dans cette compétence au sein de sa ville natale. Dans les cités lointaines et de culture différente, il faudra au contraire appliquer un malus d'entre -10 y -40, en fonction de ce que le Meneur de Jeu croit convenable.

Étiquette *(Social, Intelligence)*

Cela représente les connaissances d'un personnage en ce qui concerne le protocole et l'étiquette sociale. Plus cette compétence sera élevée, mieux il saura se tenir à table, participer aux réunions de la haute société ou être un hôte parfait.

Loi *(Intellectuel, Intelligence)*

Elle implique l'érudition dans la connaissance de la loi et des processus juridiques. C'est la compétence de base que tout avocat ou expert en loi doit avoir. Étant donné qu'il existe sur la plus grande partie de Gaïa une base légale très semblable grâce à l'influence du Sacro-saint Empire, cette compétence est utile presque partout dans le monde, même si le Meneur de Jeu est libre d'appliquer les malus pertinents lorsque le personnage se trouve hors de sa principauté.

Tactique *(Intellectuel, Intelligence)*

Cela implique toutes les connaissances concernant les tactiques ou les méthodes militaires. C'est la compétence qui permet à un personnage de connaître la meilleure manière d'attaquer une forteresse, de placer des formations dans une grande bataille ou de couper le plus efficacement les vivres à l'ennemi.

RÉPUTATION ET RECONNAISSANCE

La réputation est un facteur très important dans vie d'un personnage sur Gaïa. Même s'il se peut que ses actions passent totalement inaperçues aux yeux du monde, il est également possible qu'elles lui donnent une grande notoriété, pour le meilleur ou pour le pire. Voici une série de règles que le Meneur de Jeu peut appliquer s'il le souhaite, afin d'évaluer la réputation et la reconnaissance des personnages dans sa partie.

Points de réputation et niveaux de reconnaissance

La notoriété d'un personnage se mesure par un chiffre situé entre un et cent, ce que nous appellerons points de réputation. Plus il sera élevé, plus grande sera la renommée dans le monde. En fonction du nombre de points que possède un individu, il sera situé à un niveau de reconnaissance ou à un autre, selon le **Tableau 34**. Par exemple, quelqu'un ayant 35 points de réputation est un individu Renommé, tandis qu'avec 50 il aura déjà atteint le niveau Célèbre. Les huit niveaux de reconnaissance sont les suivants :

Inconnu : ce sont des individus sans la moindre importance ou reconnaissance.

Connu : le personnage a une certaine importance dans son cercle social ou professionnel, dans une agglomération ou groupe en particulier.

Populaire : la réputation du personnage s'étend jusqu'à quelques agglomérations proches. Il se peut même qu'il soit connu hors de son milieu habituel.

Renommé : le personnage est déjà un individu notable dans son pays ou dans son cercle professionnel. Presque tout le monde a entendu parler au moins une ou deux fois de lui.

Fameux : la reconnaissance du personnage dépasse même les frontières. Il est probablement connu dans plusieurs sphères de nombreux pays voisins.

Célèbre : comme le nom l'indique, le personnage est une véritable célébrité. Des gens du monde entier le connaissent, est son nom est fréquemment cité à tous les niveaux de la société.

Légendaire : le nom du personnage a déjà une place au sein des légendes. Où qu'il aille, les gens le connaîtront, du plus petit enfant au plus grand noble. Tout le monde connaît son histoire et il se peut qu'il existe des dizaines de versions différentes de sa vie.

Au-delà des légendes : la réputation du personnage dépasse tout ce que l'on peut imaginer. Il est plus qu'une légende, il est un véritable mythe qui traversera les siècles. Il n'y a probablement aucun endroit au monde où son nom ne soit murmuré, honni, vénéré ou craint.

Tableau 34 : Réputation et reconnaissance

Réputation	Niveau de reconnaissance	Difficulté
0	Inconnu	-0
10	Connu	-1
20	Populaire	-3
30	Renommé	-5
40	Fameux	-10
50	Célèbre	-15
70	Légendaire	-25
100	Au-delà des légendes	NA

Gagner en réputation

Le Meneur de Jeu est chargé d'attribuer les points de réputation qu'il considère appropriés à chaque situation. Le plus souvent, il les donnera lorsque les personnages effectuent des actions remarquables, capables d'éveiller l'intérêt de gens et d'être la source de rumeurs. Il faut cependant tenir compte du fait que la réputation ne s'obtient pas seulement par de grandes prouesses ou de terribles infamies, mais par leur répercussion et la connaissance que les autres en auront. Un individu réussissant à éviter le réveil du Filisnogos et à sauver ainsi la vie de millions de gens ne gagnera aucun point si personne n'est conscient de son exploit. En revanche, quelques ragots peuvent exalter ou détruire la réputation de quelqu'un.

En toute logique, plus un individu est célèbre, plus il lui est difficile d'accroître sa notoriété. Les actes qui auparavant lui rapportaient du prestige seront devenus pour lui routiniers et les gens ne sentiront plus impressionnés. Chaque niveau de reconnaissance a donc une difficulté de base soustraite aux points de réputation désormais obtenus. Cela veut dire que si une action rapporte 10 points de réputation, un Inconnu obtiendrait directement ces 10 points, quelqu'un de Connu n'en gagnerait que 9, un individu Populaire 7, quelqu'un de Renommé 5 et, pour finir, une personne Fameuse ne recevrait aucun point. Lorsqu'un personnage a assez de points pour passer à un autre niveau de reconnaissance, les points restants subissent les malus du nouveau niveau auquel il vient d'accéder. Bien sûr, un résultat négatif ne le fait pas redescendre de son nouveau statut. Au cas où l'augmentation serait assez grande pour lui faire passer plusieurs niveaux à la fois, il faudra appliquer, l'un après l'autre, tous les malus pertinents.

Exemples de réputation

Voici quelques indications comme exemple pour donner des points de réputation.

Actes mineurs *(Variable)*

Les actes ayant une certaine portée peuvent rapporter entre 1 et 15 points de réputation. Ce sont des évènements mineurs, comme de se distinguer tout particulièrement dans une bataille, sauver un petit village des bandits, gagner une compétition régionale...

Actes importants *(Variable)*

Les actions plus importantes peuvent donner entre 15 et 25 points. Il s'agit d'évènements ou d'actes de plus grande importance qui se remarquent particulièrement et attirent immédiatement l'attention des gens : éviter publiquement l'assassinat d'un prince, commettre un attentat notoire, voler un chef-d'œuvre dans un célèbre musée...

Actes d'importance maximale *(Variable)*

Il s'agit d'actions d'immense importance, très remarquées, qui éveillent instantanément l'attention de tout le monde. Elles peuvent aller jusqu'à donner entre 25 et 40 points. Cela consisterait par exemple à rester seul aux portes d'une forteresse pendant une bataille et arrêter l'avancée des forces ennemies, à sauver une ville d'un grand cataclysme, à gagner une compétition comme le Tao Zan...

Actes legendaires *(Variable)*

Ce sont des évènements sans égal, avec une répercussion qui traversent le monde à l'instant. Ils donnent une réputation allant de 40 à 60 points, en fonction de leur importance possible. Cela consisterait à assassiner l'impératrice en public, ou à dévaster Aldibion à dos de dragon tout en criant votre nom.

Vaincre au combat un adversaire prestigieux *(Habileté, Honorabilité ou Infamie)*

Vaincre publiquement un adversaire donne une quantité de réputation différente en fonction du prestige de ce dernier. En général, un personnage gagne la moitié des points de réputation de son rival, du moment que celui-ci possédait un niveau de reconnaissance supérieur ou égal au sien. En revanche, si la réputation du personnage est supérieure, il n'obtient pour cela aucun point. Son adversaire doit bien sûr être connu pour son habileté au combat.

Creer une œuvre celebre *(Habilité)*

Créer une œuvre incomparable provoque une forte augmentation de la reconnaissance d'un individu. Il peut s'agir de toute chose imaginable, tel que des tableaux, des sculptures, des bâtiments, des pièces musicales... du moment qu'elle est connue et admirée par les autres. La quantité de points peut varier entre 10 et 40, en fonction de la magnificence de l'œuvre. Concevoir une série de sculptures de grande beauté qui décoreraient une allée d'une ville pourrait rapporter 10 points, tandis que créer un chef-d'œuvre admiré dans la meilleure salle du musée Impérial pourrait en donner jusqu'à 25 ou 30. Des travaux réputés dans le monde entier, tels que concevoir et construire le palais de l'impératrice, pourraient donner jusqu'à 40 points.

Un personnage ayant 18 points de réputation est l'auteur d'un acte si notoire que le Meneur de Jeu considère qu'il en mérite 10 de plus. Après avoir appliqué le malus de Connu (ce qui ôte un à son total), il réussit à atteindre Populaire en en utilisant deux ; il lui en reste encore 7. Il devra enlever à ces points le malus de son nouveau niveau de reconnaissance (qui est de trois), et il se retrouvera finalement avec une réputation totale de 24 points.

Perdre de la réputation

Il est beaucoup plus difficile de perdre de la réputation que d'en gagner. En général, la seule manière de s'en débarrasser et de faire que les gens oublient votre nom avec le temps, bien que ce ne soit pas nécessairement une règle fixe. Parfois, les années renforcent le souvenir de quelqu'un, au lieu de provoquer l'oubli. En règle générale, un personnage perd un point de réputation tous les deux mois passés sans rien faire de marquant, mais c'est au Meneur de Jeu de décider d'accroître ou de réduire cette quantité à sa convenance.

Les cinq groupes

Toute réputation n'est pas nécessairement obtenue par des actes positifs. Un individu exceptionnellement cruel peut être très connu, de même qu'un parfait lâche peut mériter que son nom soit cité partout. Les points de réputation se divisent donc en cinq groupes différents : Audace, Lâcheté, Honorabilité, Infamie et Habileté. La somme de tous ceux-ci est la réputation totale du personnage. À chaque fois qu'il obtient des points de réputation, le Meneur de Jeu lui dit de quelle manière il doit les distribuer dans les différents domaines.

La réputation d'un personnage doit être interprétée en fonction du rapport existant entre ces valeurs. Par exemple, un individu ayant une réputation de 55 qui a 30 points en Infamie, 20 en Habileté et 5 en Audace serait connu comme étant quelqu'un de cruel et de dangereux qu'il vaut mieux ne pas croiser.

Audace : elle représente la réputation obtenue par les actions courageuses et hardies. Elle est directement liée au courage du personnage et s'obtient par des actes audacieux qui surprennent ceux qui en sont témoins.

Lâcheté : elle mesure l'appréhension de l'individu face aux situations demandant du courage. C'est la réputation obtenue en se comportant de façon pusillanime ou en fuyant lâchement le danger.

Honorabilité : c'est la réputation obtenue par des actes corrects, honnêtes et vertueux. C'est la plus positive, celle qui obtient l'admiration sincère des gens.

Infamie : c'est la reconnaissance obtenue en réalisant des actes cruels, scélérats et terrifiants. C'est la réputation la plus sombre, qui inspire la crainte et intimide les autres.

Habileté : c'est la reconnaissance de la capacité du personnage. Elle peut mesurer tout ce qui le mérite, de son adresse au combat à son talent pour forger des armes.

LE POUVOIR DU DRAGON

À mi-chemin entre le mythe et la réalité, les créatures ancestrales que l'homme appelle dragons sont l'une des forces primaires de la création. Certains affirment qu'ils sont nés à l'aube de l'histoire et qu'ils nous ont accompagnés aussi loin que l'humanité s'en souvienne. Ils sont bien plus que des simples reptiles gigantesques : leur âme appartient à Gaïa, fragment de l'esprit même du monde dont le pouvoir ne peut être contenu.

L'ère des Seigneurs du Dragon

Les dragons furent autrefois l'une des races les plus puissantes de Gaïa, et pas seulement à cause de leur incomparable pouvoir physique. Ils possédaient une culture et une science très avancée, même si leur caractère solitaire les empêcha toujours de former un empire. Néanmoins, pendant l'ère du Chaos, certains des dragons les plus anciens scellèrent des pactes avec des individus au pouvoir énorme, lançant ce qui serait connu sous le nom de Guerre des Chevaliers aux Dragons. Le conflit déboucha sur une catastrophe lors de laquelle la plupart des dragons et leurs cavaliers furent détruits.

L'activation de la machine de Rah provoqua un choc énorme chez les dragons, dont l'essence était très fortement liée au surnaturel. Tous plongèrent dans un profond sommeil, cachés d'une manière ou d'une autre dans les profondeurs de la terre. De même, les Élus furent affectés, endormis comme leurs compagnons pendant des siècles. À présent, de nombreux jeunes dragons viennent de se réveiller et tentent de faire reprendre conscience à leurs géniteurs, les nourrissant de l'énergie de quantité d'objets surnaturels.

Les Pactes du Dragon

La nature inhabituelle des dragons fait qu'ils ne peuvent être liés comme familiers. Il existe néanmoins une façon de créer un lien avec eux, une méthode ancestrale dont les grands reptiles disposent de manière innée : les Pactes.

Un Pacte est l'union entre un dragon et un mortel, un compagnon pour la vie qui devient une partie indispensable de la créature. L'union est entièrement volontaire et doit être sciemment acceptée par les deux. Le rituel est en réalité très simple et ne demande que quelques instants : le dragon prend la moitié de son âme et l'introduit à l'intérieur du mortel, fusionnant son essence avec lui, qui devient désormais un Élu du Dragon.

Malheureusement, pour sceller le Pacte, l'Élu sacrifie un aspect fondamental de son existence. Cet élément peut être toute chose imaginable et rarement deux fois la même ; quelqu'un peut perdre sa capacité à avoir des enfants, tandis qu'un autre peut se retrouver aveugle dans les mêmes circonstances. Le sacrifice n'est pas une chose volontaire, et on ne sait pas ce que l'on va perdre jusqu'au moment où les âmes se fondent en une seule. Simplement, quelque chose chez l'Élu se retrouve entièrement consumée par le pouvoir du dragon. Normalement, c'est le Meneur de Jeu qui établit la nature du sacrifice quoiqu'il puisse, s'il le souhaite, utiliser le **Tableau 35** pour déterminer au hasard la faculté.

Tableau 35 : Sacrifice du Pacte

Résultat	Perte
1-4	Son sens de la vue
5-8	Son bonheur (il est incapable de le ressentir)
9-12	Son sens du goût
13-16	Sa chance
17-20	Son sens du toucher
21-24	Sa capacité à parler
25-28	Son sens de l'odorat
29-32	Sa capacité à conserver les choses
33-36	Son sens de l'ouïe
37-40	Son charisme ou son charme
41-44	Sa capacité à rêver
45-48	Son espoir ou son envie de vivre
49-52	Sa santé mentale (seulement s'il est sain d'esprit)
53-56	Sa capacité à aimer
57-60	Sa capacité à créer ou à concevoir
61-64	Sa moralité (il est incapable de distinguer le bien du mal)
65-68	Sa mémoire (il oublie tout à la fin de la journée)
69-72	Sa jeunesse (seulement s'il est jeune)
73-76	Son existence (personne ne se souvient de lui)
77-80	Sa capacité à haïr
81-84	Son intelligence (réduite irrémédiablement de moitié)
85-00	Sa raison d'être (l'artiste perd son art, le musicien son sens de la musique...)

Une fois scellé, le Pacte ne peut être brisé en aucune manière et seule la mort des participants en finit avec l'union. Étant donné qu'il n'est possible d'en signer qu'un et qu'il entraîne l'alliance éternelle, les dragons sont toujours très réticents à le faire. Très peu acceptent, et on compte moins d'une centaine de cas dans toute l'histoire.

Mais, malgré ses désavantages, le Pacte est une énorme source de pouvoir, tant pour le dragon que pour son compagnon. Au moment où se fait l'union, tous deux accroissent leurs compétences de manière disproportionnée. Ainsi, lorsqu'il scelle le Pacte, un Élu gagne autant de niveaux que la moitié de la différence entre son niveau actuel et celui du dragon. Si le résultat est impair, on arrondit vers le bas. Cela signifie qu'un personnage de troisième niveau réalisant un Pacte avec un dragon de niveau neuf gagnerait automatiquement trois niveaux. Dans les rares cas où c'est l'Élu qui possède un niveau supérieur à celui du dragon, c'est le reptile qui obtient les bénéfices. S'il n'y a entre eux qu'un niveau de différence, tous deux en gagnent un.

En plus de l'éventuelle augmentation de niveau, un Élu obtient divers pouvoirs spéciaux, généralement appelés les Cinq Liens.

Lien de l'appel : l'Élu peut invoquer son dragon où qu'il se trouve, et celui-ci apparaîtra à ses côtés en quelques secondes. Chacun arrive de manière différente, que ce soit à travers un vortex, dans une explosion de flammes ou en brisant la réalité. L'appel épuise le personnage ; il devra dépenser un point de fatigue à chaque fois qu'il l'utilise.

Lien des sens : le dragon et son compagnon peuvent communiquer au moyen d'un lien spécial. Au lieu de mots, ils se transmettent directement des idées et des pensées, même si de grandes distances les séparent. De même, chacun est capable de prêter ses sens à l'autre, voyant et écoutant à volonté à travers ses yeux et ses oreilles.

Lien des Résistances : aussi bien le dragon que l'Élu peuvent utiliser les Résistances de l'autre lorsqu'ils effectuent un test.

Lien du temps : l'Élu du dragon cesse de vieillir à l'instant même où il scelle le Pacte. Comme le reptile, il ne meurt que de causes non naturelles.

Lien de vie : le Pacte a aussi des conséquences très dangereuses pour tous les deux. Étant donné qu'ils partagent une seule âme, s'il l'un d'entre eux meurt, l'autre aussi, irrémédiablement.



Illustration Wen Yu Li

Le coût du pouvoir peut parfois être très élevé

AFFAIRES ET COMMERCE

Les aventures ne sont pas seulement basées sur les dangers, les enquêtes et l'action frénétique. En de nombreuses occasions, il est possible qu'un groupe souhaite monter une affaire pour tirer profit de leurs gains. Les règles suivantes sont conçues pour que les personnages créent un négoce pour leur compte, tout en poursuivant leurs aventures. Cela leur permet d'avoir un fond pour investir leur argent tandis qu'ils sont en voyage ou n'ont simplement pas le temps (ou l'envie) de s'en occuper.

Naturellement, pour monter n'importe quelle affaire, la première chose à faire est d'y investir une grosse somme d'argent. Cette valeur doit comprendre le local (ou locaux, au cas où il s'agirait de plusieurs bâtiments), le matériel, le salaire des employés et tout autre facteur nécessaire. La moitié de la valeur totale sera le capital de l'entreprise, celui qui sera vraiment mis en mouvement. Connaissant ce chiffre, il faudra décider qui sera le responsable principal, l'individu qui prendra les plus grandes décisions et traitera avec les clients et les distributeurs les plus importants. Ainsi qu'on l'a déjà dit, un des personnages peut s'en occuper personnellement ou, au contraire, engager un employé. En tous les cas, son salaire n'est pas compris dans les gains comme dans le cas précédent.

Une fois les deux facteurs connus, nous pourrons enfin calculer les gains. Les résultats sont mesurés par trimestre ; autrement dit, on fait tous les trois mois un bilan des profits et pertes du commerce.

La première chose à faire afin de calculer les profits et pertes est de regarder la situation marchande. Il faut pour cela consulter le **Tableau 36** et appliquer les différents modificateurs pertinents. Par exemple, une affaire prometteuse dans une région ayant un bon flux commercial obtiendrait un total de +20. Il faut ensuite prendre en considération la fluctuation du marché pendant ce trimestre. Pour la calculer, nous ferons un jet dans le **Tableau 37** et nous regarderons le résultat obtenu, de valeur positive ou négative. Finalement, le responsable du négoce devra faire un test dans sa compétence Commerce dans le **Tableau 38**, ce qui donnera le dernier modificateur.

En additionnant ou en soustrayant ces trois valeurs, nous obtiendrons un bonus ou un malus que nous appliquerons au jet dans le **Tableau 39** afin de découvrir quels sont les résultats finaux du trimestre. Cela nous donnera un pourcentage de profits ou de pertes applicable au capital de l'entreprise. Les valeurs finales comprennent déjà tout paiement d'impôts et dépense externe. Par exemple, si le capital du commerce est de 150 écus d'or et que le trimestre se révèle bon (c'est-à-dire 30%), on obtiendrait des gains nets de 45 écus d'or. Naturellement, l'usage de cet argent est libre : il peut être dépensé à volonté ou bien être réinvesti afin de grossir le capital de l'affaire pour les trimestres à venir.

Tableau 36 : Situation commerciale

Situations commerciales	Modificateur
Affluence commerciale quasi nulle	-30
Mauvaise affluence commerciale	-10
Bonne affluence commerciale	+10
Affaire prometteuse	+10
Affaire avec peu d'avenir	-20
Premier trimestre	-30
Deuxième et troisième trimestre	-10
Vol	-10 à -40
Catastrophe mineure	-20
Catastrophe majeure	-50
Attaque commerciale rivale	-10 à -30

Tableau 37 : Évolution du marché

Résultat	Effet	Modificateur
1	Faillite du marché	-60
2 à 10	Trimestre tragique	-40
11 à 30	Trimestre négatif	-20
31 à 70	Trimestre normal	+0
71 à 90	Trimestre positif	+10
91 à 99	Trimestre exceptionnel	+20
100	Trimestre miraculeux	+30

Tableau 38 : Habileté en Commerce

Difficulté	Modificateur
Routinière	-20
Facile	-10
Moyenne	0
Difficile	+10
Très Difficile	+20
Absurde	+30
Presque Impossible	+40
Impossible	+50

Tableau 39 : Résultat du Trimestre

Résultat	Effet	Gains
-30	Faillite totale	-100%
-29 à 1	Désastreux	-50%
2 à 10	Mauvais	-20%
11 à 20	Négatif	-10%
21 à 40	Neutre	+0%
41 à 80	Positif	+10%
81 à 99	Bon	+30%
100 à 129	Exceptionnel	+50%
130+	Miraculeux	+100%

Imaginons que Célia et Lêmures décident de monter une affaire pour utiliser tout l'argent qu'ils ont gagné durant ces dernières années. Après avoir bien réfléchi, ils se mettent d'accord pour un grand magasin d'armes à Chaville, la capitale du Gabriel, un des ports plus importants ports marchands du monde. C'est une décision intelligente, mais s'agissant d'un secteur métropolitain très luxueux, l'investissement à réaliser est lui aussi extrêmement élevé. Après avoir déboursé tout ce qu'il fallait, ils ont dépensé dans le magasin (qu'ils appellent D´elafeur) la quantité de 12 000 écus d'or, ce qui représente un capital de 6 000. Étant donné qu'ils ne souhaitent pas se charger personnellement du commerce, ils engagent un marchand nommé Lecleck pour diriger la boutique tandis qu'ils continuent à voyager. Voyons comment se passe leur premier trimestre.

Regardons d'abord le Tableau de Situation Commerciale. Ayant investi dans un endroit comme Chaville, nous considérons qu'ils ont une Bonne affluence commerciale (+10), mais comme c'est leur premier trimestre (-30), on se retrouve avec -20. Nous faisons ensuite, un jet dans le Tableau 37 pour voir comment a évolué le marché ce mois-ci au Gabriel. Malheureusement pour la boutique, le résultat est de 27, ce qui représente un trimestre négatif pour les affaires (-20). En troisième lieu, nous vérifions le talent de Lecleck

pour s'occuper de tout. Par chance, il a 80 en Commerce et parvient à dépasser le résultat Difficile sur le Tableau 38, ce qui lui donne +10. Au total, en appliquant le malus du trimestre, le Tableau de Situations Commerciales et le bonus obtenu par Lecleck, nous obtenons un résultat de -30 pour vérifier le résultat du trimestre.

Finalement, nous faisons un jet dans le **Tableau 39** en appliquant le -30 et nous obtenons une valeur finale de 60 ; cela a malgré tout été un trimestre positif, qui donne un profit de 10% du capital. Lorsqu'ils passeront par Chaville quelques jours plus tard, Lémures et Célia découvriront 600 écus d'or qui les attendent.

PROCÈS ET PROCÉDURES LÉGALES

En de nombreuses occasions, il est possible que les personnages aient des démêlées avec la justice ; il est d'ailleurs très fréquent qu'ils soient accusés de crimes très divers (qu'ils les aient commis ou pas). Afin de résoudre ces situations, voici quelques règles qui permettront au Meneur de Jeu d'affronter tout type de procès. Tenez compte du fait qu'elles ne peuvent s'appliquer que dans les principautés ou pays ayant une véritable structure judiciaire. Des endroits comme le Salazar ou le Haufman, où les chosent se résolvent par des traditions ou la force brute, ne requièrent aucune sorte de jugement.

Il est également important de se rappeler que, bien que ce soit exposé comme règle, on ne devrait en aucun cas tout résoudre par de simples lancés de dés. C'est aux joueurs de faire tout leur possible pour donner une tournure favorable à la situation, par exemple en cherchant des témoins clé ou des preuves fondamentales.

Entamer un procès

Il y a toujours deux parties dans un procès : la défense, qui peut être l'accusé en personne ou son représentant légal, et l'accusation. Afin de déterminer le résultat, les représentants des deux parties doivent faire un test opposé, en utilisant comme total la moyenne de leurs compétences de Persuasion et de Loi. Par exemple, quelqu'un ayant Persuasion 80 et Loi 40 ferait son lancer avec une total de compétence de 60. Cela est dû au fait qu'aussi bien la loi que l'éloquence sont des facteurs cruciaux afin d'établir la résolution d'un procès. Bien entendu, en fonction du délit et de la situation où se trouve l'accusé, il y a aussi beaucoup de modificateurs supplémentaires qui doivent être appliqués à ces valeurs. Vous avez dans le Tableau 40 une liste des situations les plus courantes, mais ce ne sont naturellement pas les seules qui existent. Il est possible que le juge ressente une aversion envers le personnage, ou qu'un autre facteur inconnu intervienne dans les évènements. Si c'est le cas, c'est au Meneur de Jeu de déterminer quelle serait la valeur à appliquer dans chaque situation.

Tableau 40 : Procès

Situations	Modificateur
Opinion publique favorable	+20
Opinion publique défavorable	-40
Témoin clé	+60/-60
Nombreux témoins	+30/-30
Bouc émissaire	-20
Crime horrible	-20
Position sociale inférieure	-50
Position sociale supérieure	+50
Indices douteux	+20/-20
Preuves mineures	+60/-60
Preuves écrasantes	+120/-120

Si un procès est extrêmement long et complexe, il convient généralement de faire plus d'un jet ; dans un tel cas, chaque test détermine un résultat positif ou négatif qui donne peu à peu aux assistants une idée du cours pris par l'affaire. La somme finale de ces valeurs établit le verdict.

Opinion publique favorable : les gens de la rue pensent que l'accusé est innocent ou le trouvent tout simplement sympathique et ne souhaitent pas le voir condamné. Ce modificateur s'applique uniquement en faveur du défenseur, et seulement dans des procès aux grandes répercussions sociales.

Opinion publique défavorable : les gens de la rue détestent l'accusé ou sont contre lui. Ils souhaitent le voir condamné, qu'il soit ou non coupable. Ce malus s'applique uniquement contre le défenseur. Comme dans le cas précédent, on ne l'utilise que dans des procès d'intérêt public particulier.

Témoin clé : ce modificateur est appliqué par n'importe laquelle des parties disposant d'un témoin clé pour ratifier sa position, que ce soit en faveur ou contre l'accusé. Ce serait le cas de quelqu'un ayant clairement vu ce qui est arrivé, et qui n'aurait aucun intérêt « apparent » à bénéficier à l'une ou l'autre partie.

Nombreux témoins : il y a une grande quantité de témoins mineurs qui peuvent, dans une plus ou moins large mesure, bénéficier à l'une ou l'autre partie.

Bouc émissaire : la société cherche quelqu'un qui paie pour le crime, et peu importera aux autorités si l'accusé est réellement coupable ou pas, du moment qu'ils se libèrent de cette pression.

Crime horrible : ce dont on l'accuse est qualifié de crime horrible, d'après les principes du pays dans lequel il se trouve. Il pourrait s'agir d'un assassinat rituel brutal ou d'une accusation de sorcellerie dans une principauté aux fortes croyances religieuses.

Position sociale inférieure : l'accusé appartient à la classe basse, tandis que la partie contraire est directement liée à la noblesse ou à l'Église.

Position sociale supérieure : l'accusé appartient à la classe aisée et la partie contraire à la basse.

Indices douteux : il y a certains indices en faveur de ou contre l'accusé, mais rien de vraiment déterminant.

Preuves mineures : les preuves tendent clairement vers la culpabilité ou l'innocence de l'accusé.

Preuves écrasantes : il y a des preuves écrasantes de l'innocence ou de la culpabilité de l'accusé. Ce sont des évidences indéniables, comme le fait d'être découvert sur la scène du crime, une arme pleine de sang à la main, en train de crier « C'est moi qui l'ai fait ! ».

Le verdict

Une fois que nous connaissons le total, il faut trancher avec les indications du **Tableau 41** afin de connaître le verdict du juge ou du tribunal. Plus la différence contre l'accusé sera grande, pire ce sera pour lui.

Tableau 41: Verdict

Résultat	Verdict
0 ou plus	Absous
-1 à -20	Peine minime
-21 à -80	Peine normale
-81 ou moins	Peine maximale

Absous : l'accusé est déclaré innocent du crime.

Peine minime : l'accusé est condamné pour les crimes ou délits, mais certaines circonstances atténuantes font que la peine appliquée par le juge ou le tribunal est la plus basse possible.

Peine normale : l'accusé est condamné. La peine applicable sera normale pour un crime ou délit de cette nature.

Peine maximale : l'accusé est condamné sans l'ombre d'un doute, et la peine sera la plus terrible établie pour son crime ou délit.

NATURA

Natura est le terme utilisé pour parler de la Gnose ordinaire d'une race naturelle. C'est la valeur minimale que possèdent tous les membres d'une espèce pour le simple fait d'y appartenir. Sur Gaïa, chaque race à une valeur gnostique habituelle ou Natura, qui indique leur degré d'affinité avec les forces surnaturelles. Voici une petite liste des valeurs de base.

Tableau 42 : Natura

Race	Natura
Humain / Nephilim	0
Animal naturel	0
Sylvain	5
Duk´zarist	5
Jayan	0
Daimah	5
Ebudan	10
D´Anjayni	5

Même si chaque ethnie possède ainsi une Gnose minimale, il est également vrai qu'en certaines occasions surgissent des personnes extraordinaires, des individus dont la nature même les rend différents, « spéciaux » aux yeux de l'existence. Ces sujets uniques possèdent une Gnose supérieure au reste de leurs congénères, plus élevée que la Natura de leur race. Par conséquent, ils possèdent également des capacités ou des avantages exceptionnels, propres à leur importance particulière. Même si la présence surnaturelle de celui qui a plus de Gnose restera supérieure, l'importance de celui étant le plus éloigné de sa Natura sera bien plus forte pour l'existence. Par exemple, si un Sylvain et un humain ont tous deux une Gnose de 15, le second aura de loin un plus gros impact dans l'histoire.

Lorsque le Meneur de Jeu débute une campagne, il doit donner aux personnages la Gnose qu'il considère appropriée, en fonction des projets qu'il a pour eux. Cette valeur est unique et ne variera pas au long de toute leur existence ; c'est l'importance qu'ils ont dans la destinée au moment de leur naissance. Bien entendu, en tant que Meneur, vous devez simplement être fidèle à vous-même. Si, au début d'une campagne, vous aviez certaines attentes, mais qu'elle se prolonge en ouvrant de nouvelles perspectives de jeu, vous n'êtes absolument pas obligé de conserver la valeur de Gnose que vous aviez considérée comme convenable pour les personnages. Augmentez-là ou réduisez-là tout simplement à votre goût. Vous devez seulement considérer que, dès le début, cela a toujours été sa valeur réelle. Habituellement, la Gnose conseillée pour les personnages joueurs est de leur Natura plus 10.

Rappelez-vous que Gnose et Natura sont des concepts complètement indépendants du niveau d'un personnage. Il est parfaitement possible qu'un individu dont la Gnose est très supérieure à sa Natura ait un niveau très bas ; ce sont les conséquences et l'importance de ses actions qui feront vraiment la différence.

Application de la Natura

Les règles de la Natura ne s'appliquent qu'aux créatures naturelles. Les êtres entre mondes ou les esprits ne les utilisent pas, du fait que leurs caractéristiques de base les rendent animiquement différents. Un être entre mondes ou un esprit ayant une Gnose élevée peut avoir de façon innée un plus grand pouvoir existentiel, mais ce n'est pas pour autant que ses décisions et ses actions auront une plus grande répercussion dans l'histoire. Certains sorts ou compétences, tels que Chimère ou Vaincre la Mort, sont capables de modifier l'essence des personnages et donc leur Gnose. Dans ces cas-là, en passant à un état d'existence différent, ils conserveront la même importance qu'ils avaient avant, mais ne pourront pas continuer à utiliser les avantages de leur Natura.

Gnose = Natura

Il s'agit d'individus normaux, les membres les plus communs de leurs races respectives, dont les actes n'auront jamais de véritable répercussion ; ce sont des gens qui mènent des vies simples et normales, sans la moindre importance. Cette valeur n'est pas conseillée pour des personnages joueurs.

Limite de jets : les personnages ayant une Gnose de 0 sont incapables de réaliser de grandes œuvres ou de réaliser des actions au-delà de ce que leur habileté leur permet. Ils limitent par conséquent leurs jets ouverts à un seul niveau, quel que soit leur second résultat. Si par exemple quelqu'un ayant une Natura de 0 obtient un Jet Ouvert, même s'il obtenait un 91 à son second lancer il ne pourrait rejeter les dés.

Résistance : un résultat de 100 à un Test de Résistance ne signifie pas qu'il est automatiquement réussi.

Gnose = Natura +5

Ce sont des gens dont l'existence se distingue de manière particulière parmi les autres ; leur vie sera remplie d'évènements importants. Ce niveau de Natura ne donne aucun bénéfice supplémentaire mis à part l'interprétation.

Gnose = Natura +10

Ceux ayant ce niveau de Natura sont des individus de grande importance. Où qu'ils aillent, des faits significatifs auront lieu (ou plutôt, l'histoire les attirera là où ça se passera) et pour eux, ce qui est inconcevable pour les personnes normales sera courant.

Points de Destin : le personnage possède 3 Points de Destin.

Gnose = Natura +15

Les gens ayant cette Natura ont entre leurs mains la capacité de modeler le destin même. Ce sont des individus ayant la faculté de réaliser des actes extraordinaires, dont la répercussion affectera à divers niveaux le monde entier. Pour le meilleur ou pour le pire, leurs actions marqueront la vie de milliers de personnes.

Jet ouvert supplémentaire : lorsqu'un personnage ayant cette Natura obtient un jet où les deux chiffres sont identiques (11, 22, 33, 44...), il peut lancer un dé de plus ; s'il obtient le même chiffre une troisième fois, son jet est considéré comme étant équivalent à un 100.

Points de Destin : le personnage a 6 Points de Destin.

Gnose = Natura +20

C'est le niveau maximum par lequel un individu peut dépasser sa Natura raciale. Quelqu'un dont la Gnose est de vingt points supérieure à celle de son ethnie ne vit pas dans l'histoire : c'est elle qui tourne autour de lui. Dès l'instant où il naît, ces actes auront une importance hors du commun pour l'existence, et grâce à eux il établira le destin du monde. Pour insignifiantes qu'elles paraissent, chacune de ses décisions entraîneront des conséquences colossales, capables de créer un revirement dans l'histoire et la vie de tous les habitants de Gaïa.

Noyau transcendantal : l'importance du personnage est telle que cela augmente la répercussion de tous les actes des individus normaux se trouvant à ses côtés. Pour le meilleur ou pour le pire, tant qu'ils seront près de lui, ceux ayant une Natura de 0 peuvent ignorer les règles de Limite de jets et de Résistance propres à leur Gnose, tant qu'ils n'effectuent pas de tests directement opposés au personnage.

Points de Destin : le personnage a 9 Points de Destin.

Points de Destin

Les personnages ayant une Gnose bien plus élevée que leur Natura ont à leur disposition des Points de Destin, des « jokers » qu'ils peuvent utiliser pour influencer certains évènements de façon spéciale. Ces points sont un élément très rare et limité ; ils ne doivent pas être utilisés à la légère. En général, ils ne peuvent pas être récupérés une fois dépensés. Ce n'est que si le MJ le considère approprié qu'il peut y avoir

des moments dans la campagne où l'on permettra à un personnage de récupérer un Point de Destin, mais seulement après des évènements suffisamment importants. En tous les cas, le mieux est que le MJ garde toujours en secret le nombre de points restant au joueur.

Voici une liste des options offertes par les Points de Destin.

Moment destiné : si, avant de faire un jet, le personnage déclare qu'il souhaite y dépenser des Points de Destin, il obtient un bonus de +20 à son résultat final. Cette compétence peut être utilisée pour tout type de test, y compris ceux d'Attaque, de défense et de Résistance. Si on l'utilise pour un test de caractéristiques, il donne un bonus de -2 au résultat. La quantité maximale de Points de Destin que l'on peut dépenser pour une seule action ne peut dépasser 3.

Je réussirai : un personnage peut dépenser un Point de Destin pour s'assurer que son prochain jet ne soit pas une Maladresse. Afin d'utiliser cette capacité, il doit le déclarer avant d'avoir tiré les dés. Ainsi, obtenir 1, 2 ou 3 ne représente pas un échec automatique.

Résistance du destin : en dépensant un Point de Destin, tout personnage peut avancer un test de Résistance afin de se libérer d'un effet ou état négatif. Par exemple, si quelqu'un a été affecté par un sort de paralysie et ne peut refaire de jet avant cinq rounds, il pourrait dépenser un point au second round pour tenter de se libérer. Cette option est limitée à une utilisation par effet négatif.

ANIMAUX

Voici une série de fiches génériques des animaux naturels les plus répandus sur Gaïa. Toutes montrent son archétype de base : un spécimen adulte et en pleine possession de ses moyens.

Renard

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 0
Ini 65 ; **PV** 55 ; **IP** Non ; **Att** 55 ; **Esq** 35 ; **Armes** Griffes et gueule ; **Dégâts** 25
AGI : 8 DEX : 7 CON : 4 FOR : 4 PER : 7 INT : 4 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 20, Discrétion 25, Escalade 25, Observation 45, Pistage 55, Saut 10, Vigilance 55.
Spécial : Arme naturelle : Morsure et griffes (PER) limitée, Sens aiguisé : odorat, Vision nocturne.
Résistances : RPhy 15, RMal 15, RPoi 15, RMys 20, RPsy 20.

Lion

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 65 ; **PV** 90 ; **IP** non ; **Att** 90 ; **Esq** 70 ; **Armes** Griffes, Morsure ; **Dégâts** 60
AGI : 7 DEX : 6 CON : 7 FOR : 8 PER : 7 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 50, Camouflage 35, Discrétion 45, Escalade 15, Intimidation 10, Nage 10, Observation 65(35), Pistage 70(40), Saut 25, Vigilance 70(40).
Spécial : Arme naturelle : Morsure et griffes (Dégâts accrus +10, PER), Sens aiguisé : odorat.
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35.

Hibou

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 0
Ini 30 ; **PV** 70 ; **IP** Non ; **Att** 30 ; **Esq** 5 ; **Armes** Griffes et bec ; **Dégâts** 10
AGI : 5 DEX : 5 CON : 4 FOR : 3 PER : 7 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Discrétion 50, Observation 50(20), Pistage 65(35), Vigilance 70(40).
Spécial : Arme naturelle : Griffes et bec (PER) limitée, Sens aiguisés : vue et ouïe, Vision nocturne, Vol naturel 10.
Résistances : RPhy 15, RMal 15, RPoi 15, RMys 20, RPsy 20.

Ilona

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 70 ; **PV** 875 ; **IP** 3 ; **Att** 80 ; **Déf** Encaissement ; **Armes** Ruade ; **Dégâts** 60
AGI : 12 DEX : 4 CON : 9 FOR : 11 PER : 6 INT : 5 VOL : 8 POU : 6
Compétences : Athlétisme 200, Nage 15, Prouesses de force 50, Saut 140, Style 40, Vigilance 50.
Spécial : Arme naturelle : Ruade (CON), Caractéristiques physiques surhumaines, Encaissement, Lien spirituel avec le cavalier.
Résistances : RPhy 50 RMal 50, RPoi 50, RMys 45, RPsy 50.

Cheval pur-sang du Baho

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 65 ; **PV** 875 ; **IP** 3 ; **Att** 70 ; **Déf** Encaissement ; **Armes** Ruade; **Dégâts** 55
AGI : 12 DEX : 3 CON : 9 FOR : 10 PER : 4 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 200, Nage 15, Prouesses de force 30, Saut 135, Style 20, Vigilance 40.
Spécial : Arme naturelle : Ruade (CON), Caractéristiques physiques surhumaines, Encaissement.
Résistances : RPhy 50 RMal 50, RPoi 50, RMys 40, RPsy 40.

Yoürgoulat

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 55 ; **PV** 975 ; **IP** 4 ; **Att** 120 ; **Déf** Encaissement ; **Armes** Gueule et griffes ; **Dégâts** 100
AGI : 6 DEX : 6 CON : 12 FOR : 12 PER : 5 INT : 3 VOL : 4 POU : 5
Compétences : Athlétisme 75, Escalade 20, Nage 35, Pistage 50, Prouesses de force 190, Saut 45, Vigilance 40.
Spécial : Arme naturelle : Gueule et griffes (Dégâts accrus +20, TRA), Caractéristiques physiques surhumaines, Encaissement.
Résistances : RPhy 60 RMal 60, RPoi 60, RMys 40, RPsy 35.

Nya Leusi

Classe Assassin ; **Niveau** 3
Ini 100 ; **PV** 110 ; **IP** Non ; **Att** 135 ; **Esq** 110 ; **Armes** Gueule et griffes ; **Dégâts** 50
AGI : 11 DEX : 9 CON : 7 FOR : 8 PER : 8 INT : 5 VOL : 5 POU : 65
Compétences : Acrobaties 40, Athlétisme 50, Camouflage 80, Discrétion 155, Intimidation 10, Observation 100(70), Pistage 100(70), Vigilance 100(70).
Spécial : Arme naturelle : Morsure et griffe (TRA), Caractéristiques physiques surhumaines, Sens aiguisé : odorat, Voir le surnaturel.
Résistances : RPhy 45 RMal 45, RPoi 45 RMys 40, RPsy 40.

Acinonyx

Classe Assassin ; **Niveau** 3
Ini 100 ; **PV** 110 ; **IP** Non ; **Att** 125 ; **Esq** 120 ; **Armes** Griffes et gueule / Tentacule ; **Dégâts** 90 / 25
AGI : 11 DEX : 9 CON : 7 FOR : 9 PER : 9 INT : 5 VOL : 5 POU : 7
Compétences : Acrobaties 50, Athlétisme 60, Camouflage 45, Discrétion 110, Escalade 50, Nage 25, Observation 90(50), Pistage 80(50), Saut 30, Vigilance 90(60).
Spécial : Arme naturelle : Griffes (Dégâts accrus +40, TRA) et tentacule (Immobilisation 10, CON), Caractéristiques physiques surhumaines, Sens aiguisé : odorat, Voir le surnaturel.
Résistances : RPhy 45 RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 40.

Mammouth

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 4
Ini 25 ; **PV** 2 100 ; **IP** 6 ; **Att** 80 ; **Déf** Encaissement ; **Armes** Charge et écrasement ; **Dégâts** 100
AGI : 5 DEX : 5 CON : 14 FOR : 14 PER : 4 INT : 2 VOL : 4 POU : 5
Compétences : Athlétisme 60, Nage 20, Pistage 15, Prouesses de force 170, Vigilance 30.
Spécial : Arme naturelle : Charge et écrasement (CON) limitée, Caractéristiques physiques surhumaines, Encaissement.
Résistances : RPhy 60 RMal 60, RPoi 60, RMys 40, RPsy 40.

Singe

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 0
Ini 60 ; **PV** 70 ; **IP** Non ; **Att** 20 ; **Esq** 40 ; **Armes** Morsure ; **Dégâts** 5
AGI : 10 DEX : 7 CON : 5 FOR : 4 PER : 6 INT : 4 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 75, Athlétisme 25, Escalade 45, Nage 25, Observation 20, Pistage 10, Saut 30, Vigilance 20.
Résistances : RPhy 20 RMal 20, RPoi 20, RMys 20, RPsy 20.

Tigre à dents de sabre

Classe Assassin ; **Niveau** 3
Ini 100 ; **PV** 110 ; **IP** Non ; **Att** 130 ; **Esq** 100 ; **Armes** Gueule et griffe ; **Dégâts** 60
AGI : 11 DEX : 8 CON : 7 FOR : 8 PER : 8 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 30, Athlétisme 75, Camouflage 60, Discrétion 105, Escalade 50, Intimidation 10, Observation 100(70), Pistage 100(70), Vigilance 100(70).
Spécial : Arme naturelle : Gueule et griffes (Dégâts accrus +10, TRA), Caractéristiques physiques surhumaines, Sens aiguisé : odorat.
Résistances : RPhy 45 RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 40.

Tyrannosaure

Classe Guerrier ; **Niveau** 6
Ini 55 ; **PV** 2 765 ; **IP** 6 ; **Att** 165 ; **Déf** Encaissement ; **Armes** Griffes et gueule ; **Dégâts** 165
AGI : 6 DEX : 5 CON : 13 FOR : 13 PER : 6 INT : 2 VOL : 3 POU : 5
Compétences : Athlétisme 35, Intimidation 60, Observation 25, Pistage 60, Prouesses de force 140, Résistance à la douleur 50, Vigilance 45.
Spécial : Arme naturelle : Griffes et gueule (Dégâts accrus +40 PER), Caractéristiques physiques surhumaines, Encaissement, Seuil d'invulnérabilité 60.
Résistances : RPhy 80 RMal 80, RPoi 80, RMys 55, RPsy 45.

Crocodile

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 35 ; **PV** 930 ; **IP** 3 ; **Att** 70 ; **Déf** Encaissement ; **Armes** Morsure ; **Dégâts** 70
AGI : 3 DEX : 5 CON : 8 FOR : 8 PER : 4 INT : 2 VOL : 3 POU : 5
Compétences : Camouflage 50, Discrétion 20, Observation 20, Pistage 20, Prouesses de force 55, Vigilance 30.
Spécial : Arme naturelle : Morsure (Dégâts +20, Immobilisation 8, PER), Encaissement, Mouvement aquatique, Seuil d'invulnérabilité 40.
Résistances : RPhy 45 RMal 45, RPoi 45, RMys 30, RPsy 20.

Mesagardon

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 3
Ini 40 ; **PV** 1 675 ; **IP** 6 Naturelle ; **Att** 100 ; **Déf** Encaissement ; Armes Morsure ; **Dégâts** 80
AGI : 4 DEX : 5 CON : 12 FOR : 12 PER : 6 INT : 2 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Intimidation 70, Observation 50, Prouesses de force 110, Résistance à la douleur 40, Vigilance 50.
Spécial : Arme naturelle : Morsure et griffes (PER), Armure naturelle 4 (Ouverte : panse), Caractéristiques physiques surhumaines, Encaissement, Seuil d'invulnérabilité 60.
Résistances : RPhy 60 RMal 60, RPoi 60, RMys 40, RPsy 40.

Chat

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 0
Initiative 60 ; **PV** 40 ; **IP** Non ; **Att** 20 ; **Esq** 40 ; **Armes** Griffes et gueules ; **Dégâts** 10
AGI : 8 DEX : 5 CON : 3 FOR : 2 PER : 8 INT : 3 VOL : 3 POU : 5
Compétences : Acrobaties 30, Athlétisme 25, Camouflage 15, Discrétion 20, Escalade 25, Observation 20, Pistage 25, Saut 25, Vigilance 40.
Spécial : Arme naturelle : Griffes et gueule (PER) limitée, Voir le surnaturel.
Résistances : RPhy 10 RMal 10, RPoi 10, RMys 20, RPsy 10.



¡Miaou!

Chien

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 0
Ini 55 ; **PV** 55 ; **IP** Non ; **Att** 30 ; **Esq** 20 ; **Armes** Morsure ; **Dégâts** 30
AGI : 6 DEX : 5 CON : 4 FOR : 4 PER : 8 INT : 3 VOL : 3 POU : 5
Compétences : Athlétisme 20, Intimidation 10, Nage 10, Observation 60(30), Pistage 80(50), Saut 10, Vigilance 90(60).
Spécial : Arme naturelle : Griffes et gueule (PER) limitée, Sens aiguisé : odorat.
Résistances : RPhy 15 RMal 15, RPoi 15, RMys 20, RPsy 10.

Loup de Wulfgar

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 65 ; **PV** 140 ; **IP** Non ; **Att** 90 ; **Esq** 70 ; **Armes** Morsure et griffes ; **Dégâts** 60
AGI : 9 DEX : 6 CON : 8 FOR : 9 PER : 10 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Camouflage 60, Discrétion 75, Escalade 25, Intimidation 20, Nage 25, Observation 85(55), Pistage 95(65), Saut 20, Vigilance 110(80).
Spécial : Arme naturelle : Morsure et griffes (Dégâts accrus +10, PER), Sens aiguisé : odorat.
Résistances : RPhy 45 RMal 45, RPoi 45, RMys 35, RPsy 35.

Tigre

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 2
Ini 65 ; **PV** 90 ; **IP** Non ; **Att** 80 ; **Esq** 60 ; **Armes** Morsure et griffes ; **Dégâts** 50
AGI : 9 DEX : 5 CON : 6 FOR : 8 PER : 7 INT : 3 VOL : 4 POU : 5
Compétences : Athlétisme 65, Camouflage 45, Discrétion 65, Escalade 30, Intimidation 5, Nage 15, Observation 65(35), Pistage 70(40), Saut 25, Vigilance 75(45).
Spécial : Arme naturelle : Morsure et griffes (PER), Sens aiguisé : odorat.
Résistances : RPhy 40 RMal 40, RPoi 5040 RMys 35, RPsy 30.

Belette

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 0
Ini 60 ; **PV** 40 ; **IP** Non ; **Att** 30 ; **Esq** 30 ; **Armes** Morsure ; **Dégâts** 10
AGI : 7 DEX : 6 CON : 3 FOR : 3 PER : 6 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Escalade 35, Nage 15, Observation 55, Pistage 55, Saut 20, Vigilance 55.
Spécial : Arme naturelle : Morsure (PER) limitée, Sens aiguisé : odorat, Vision nocturne.
Résistances : RPhy 15 RMal 15, RPoi 15, RMys 20, RPsy 20.

Culastis

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 70 ; **PV** 260 ; **IP** 2 Naturelle ; **Att** 50 ; **Déf** Encaissement ; **Armes** Morsure ; **Dégâts** 5
AGI : 8 DEX : 6 CON : 4 FOR : 4 PER : 7 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Camouflage 35, Discrétion 50, Escalade 45, Intimidation 15, Nage 30, Observation 15, Pistage 35, Vigilance 35.
Spécial : Arme naturelle : Morsure (Poison Niveau 60 [RPoi 80 ou mort instantanée] PER) limitée, Encaissement.
Résistances : RPhy 25 RMal 25, RPoi 25, RMys 30, RPsy 30.

Roussette du corail

Classe Touche-à-tout ; **Niveau** 1
Ini 65 ; **PV** 40 ; **IP** Non ; **Att** 50 ; **Esq** 40 ; **Armes** Gueule ; **Dégâts** 50
AGI : 7 DEX : 6 CON : 3 FOR : 4 PER : 8 INT : 2 VOL : 3 POU : 5
Compétences : Athlétisme 35, Observation 70, Pistage 70 (sang), Vigilance 100.
Spécial : Arme naturelle : Morsure (Dégâts accrus +30, PER), Mouvement aquatique, Sens aiguisé : odorat.
Résistances : RPhy 20 RMal 20, RPoi 20, RMys 30 RPsy 20.

Illustration Wen Yu Li

APPENDICE
INDEX

13 205
Abbadon Belius Shajad 138, 172
Abbé Nevin Roxis 97
Abdel Majid Al Karjah 28, **173**
Abel **18**, 19
Académie d'Astria 151
Académie de Hrolfeir 128
Académie des armes 171
Accès 74, **75**
Acinonyx **169**,226
Adam 244
Adel Razzag 180
Adlan **194**,198
Adrian Magdalus 252
Adrien Delacroix **129**,155
Aeon 23,30,197,213,216,235,265,287
Aerevah Nul Beryl 42,76,261
Agata 172
Agihwan **192**,193
Ahovira 215
Ahrinan 265
Aidem Roy 65,**68**,69
Aigle du Ciel 201
Ailish **15**,39,64,65,66
Aimi **228**,229,230
Aisha 110,122,262
Aityr 116, 118, 119, 120, 121, 124, **259**, 260, 261, 262
Akalaxis 97
Akari Eiorios 128
Akhematen 184
Akio Takeshi **155**, 159
Akira Tachibana No Mikoto 226,**228**
Al Kairr 30, 183, 184, **186**, 187, 188
Alanis 243
Alaxa 244
Alba Zimmerman **153**, 289
Albéria 9, 15, 31, 58, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 112, 188, 255, 274
Albert Minster 79
Albert Schulz 97
Albidion 12, 30, 162, 163, **165**
Albini 122
Albino 98, 99,**100**
Aldina Ul Del Salias 180
Al-Djinn **177**, 185
Aldon 87
Al-Enneth 8, 10, 14, 15, 18, 26, 168, 170, **173**, 174, 175, 177, 179, 181, 186, 199, 208, 264
Alessa Delacroix 129
Alexei Magus 226
Alexias 87
Alfaruth 177
Alfjorn 125
Alfrothul 122
Algiz 261
Alice 246
Alkaiser 122
Allée de l'Eau 201
Allée de l'Éternité 158
Allée des Âges 44
Allée des Sages 52
Allen Guybrursh 275
Allen Konagar 69
Alliance Azur 18, 29, 34, 39, 43, 44, 55, 57, 73, 77, 80, 83, 86, 87, 88, **89**, 90, 91, 96, 98, 99, 103, 104, 106, 146, 153, 162, 175, 194, 199, 243, 268
Almasi 197
Almir al Nasser 177
Almir Faruk 180
Alosyus 94
Alystaire Fardelys 112, 116, **153**, 243
Amadeus Bergion 243
Amador 172
Amaterasu no Mikoto **218**, 219, 220, 226, 233, 235, 257, 258, 265
Ambroisie **286**, 287
Ambrose Magus 266
Americh 87, 106, 108, 200
Ancién 45, 95, 244, **284**
Andrei Bercello d'Albino 102
Andromalius 95, **253**
Andvaranut 119
Ange de Fer 62
Ange Fantôme 129
Anges Déchus 94, 142, 163, **166**, 200, 274
Anges Gardiens d'Abel 43, 44, 62
Animistes 213
Anluin **61**, 62, 63
Anna Never **45**, 79, 275
Annar 120
Anne Fatima 270
Anthrax 246
Antoinette de Rouan 151
Anzus **260**, 261, 262
Apollion 262
Apôtres 20, 21, 22, 105, 171, 175, 252, 253
Arabal 82, 98, 201
Aramis Malik 143
Arata Kamyu 230
Araxiel 276, **277**, 278
Arbitre Aizen 90
Arbitre Alastor 104
Arbitre Arkaid 101
Arbitre Dandalion 207, **208**, 211, 212, 215, 216
Arbitre Eligor 159
Arbitre Kariagne 90
Arbitre Raimi 94
Arbitre Sydonai 281
Arbitres d'Azur 89, **90**, 98, 100
Arbitre Balthassar 96
Arbre de l'Illumination 177
Arbre Mère **279**, 280, 281
Arbres Sacrés 255
Arcanes 213, 223, 225, 232, 286
Archange 10, 12, 13, 18, 22, 25, 28, 29, 30, 35, 39, 40, 42, 43, **44**, 62, 80, 94, 139, 151, 158, 171, 201, 206, 244, 270, 271, 284
Archanum 283
Archevêque suprême Jud 163
Archevêque suprême Magnus 34, 35, 89, 162, **165**, 166, 253
Archibald del Pietro 44
Archichancelier **146**, 148, 149, 152, 153, 237, 239
Archiduc Aldan William III **155**, 158
Archipel de Forneo 246
Archipel de Hild **126**, 129
Archonte de Samael 96, 97, 143, 128, 159, 172, 200, 266
Archonte suprême 90, 91, 94, **95**
Argos 30, 31, 103, 104, 162, 163, **167**, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 177, 180, 184, 212
Aricin Bjorg **112**, 115
Arishu Hasegawa 229
Arium 265
Arkandy Vale **59**, 61
Arkès 15, 110, 111, 116, 117, 148, 124
Arlan 9, 11, 13, 31, 35, 42, 73, **77**, 79, 80, 82, 83, 93, 97, 98, 99, 101
Armand Leconte **151**, 153
Arnleif 122
Arrangeurs 268
Arrivée de la Nuit Blanche 31, **119**, 122
Arthur Roy 66
Arturia 40
Arukanah 99
Asad Ad Arauk 172
Asagiri 70, 82
Ascani 103, 106, **107, 108, 201,**
Asdis Kyrbreger 122
Ashriel 262
Ashura-gati 221
Ashuras 221
Asim Bomani 186, **189**
Askell Grimsson 119
Asphasia 30, 31, **51**
Association de Marchands d'Eien 31, **155**, 157, 158, 159
Atem 188
Athalux Geilth 96
Aubrey **93**, 94
Augustus Reig 247
Ayakashi **18**, 258
Aylia Sear 107
Azathoth 96, 97, 266, **267**
Azrael Béryl 255, 276
Baal 286, **287**
Baho 9, 10, 15, 17, 30, 31, 54, 89, 208, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 231, 239, 296
Baldemar 28, **166**,
Baldisung 111, **112**, 115, 116, 117,
Baldius Okad 63
Balthasar Dux **143**, 145
Balthasar Ender 64
Balthus Webner 42
Banlieue de Neustadt 206
Baoling 236
Barakiel 152, 286
Barde d'Albéria 69
Barion Montego 143
Baron Akërman 205
Baron Gerick 88
Baron Lugvid Asaln 136
Baron Paul Hurley 79
Baron Taid 87
Baronne Gizella 88
Baronne Olesia 87
Barons de Mérello 107
Barons de Scaldaferro 107
Barons de Somer 143
Barrière 24, 120, 272, 280
Basil Octavius 52
Basilique de Celès 166
basilique des Serfs de Dieu 165
Basilique du Cœur 138
Bastel 99
Bastion Hymir, le Faucon 128
Bastion Karlsrude, le Dragon 128
Bastion Olafer, le Géant 129
Bastionblanco **172**, 173
Bataille des Mémoires 31, **142**
Beauregard Poubel 149
Bekent 274
Belasarius 271
Belfort 64, 67, **68**, 70
Beigenmir **119**, 120
Bellafonte 30, 85, 88, 90, 91, 96, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 200, 201
Bellegarde 152
Bellio 106, 107, 108
Beltren Caprid 203
Bendek **87**, 88
Berkana 261
Berkel Rosdale 140
Bernardo 172
Bhrâme 80
Bilkanda 115
Billkenfest 115
Bloch Yeux-de-Démon 80
Bloodbane **112**, 116
Bohiles 172
Bois Forad **113**, 115
Bosquet de Gwenlynn 82
Bourg de Zabil 159
Bourg des Trois-Croix 139
Bragii 110
Brahmius 110
Brandon Caitbre 43
Brede Kazaria 87
Bren Lapyridion 243
Bringreus 286
Brudge 83, **88**
Brui Sterki 31, **125**, 129, 130
Bukkoshamori 258
Caimus Legna 52
Calamité du désert 191
Calandra Ilmora 31, **51**
Caliardo **100**, 106
Califat du Kushistan 173
Calysta 52
Cap d'Albino 99
Cap d'Aryen 216
Cardinal Maurice di Almao 166
Cardinal Salvador Meruelo 167, **171**
Cardinal Yanichel 166
Cardiguer 278, **279**
Cardinal Vicente Aparicio 155
Carlos de Zalte 169
Carpia 166
Cathédrale de la Liturgie 165
Cathédrale de Sainte-Hélène 56
Cathédrale des Martyrs 166
Cathédrale du Dragon 87
Cathédrale du Rédempteur 171
Cathédrale Saint-Iain 68
Catherine Absolon 241
Cavalcanti 241
Cavaliers du vent 71
Cercle de Rochers 65, **70**
Cérémonies de la Naissance du Christ 165
Cerezomorto 172
Cesarion Atreo 140
Champ de Terminus 93
Champ du Ciel 138
Chanteurs 82
Chao Yuan 236
Chapelle de la Guerre **171**, 172
Chapelle de la Résurrection 44
Chapelle des Oubliés 138
Chapelle des Sept Salons 179
Château d'Averus 44
Château d'Odessa **87**, 88
Château de Connely 68
Château de Justine 152
Château de Kalifax 278
Château de Larcs 206
Château de Minuit 121
Château de Mitz 106
Château de Nix 139
Château de Nowe 62
Château de Ragnhildur 120
Château Deniesl 31, **63**
Château du Séraphin 44
Château Takeda 159
Châtiment de la Mer 80
Chaville 12, 13, 146, **149**, 151, 153, 201, 293, 294
Chemin de Qamar 174, **264**
Chemin du Démon 136
Chercheur d'Éternité 143
Cheryl 153
Chevalier de l'Ange 286, **287**
Chevaliers d'Argos 171
Chevaliers du Cinquième Ciel 208, 211
Chevauchevent **71**, 76, 77, 166, 284
Chœur des Hirondelles 40
Christian Rewick 211
Cicada 108
Cinq Trônes 93
Citadelle de Beaufort 151
Citadelle de Sauda 198
Citadelle 75
Cité de l'or 186
Cité de la guerre sainte 171
Cité de libre commerce 87, 106, 143, 158, 159, 276, 277, 278
Cité des malheurs 138
Cité des moulins 203
Cité des pirates 143
Cité du cygne blanc 151
Cité oubliée 30, **192**
Clan Barakah 271
Clan du Nord 118, **119**
Clan Haggar 190
Clan Harumai **190**, 192, 193
Clan Noir **47**, 48
Clan Saada 190
Clan Skuling 57, 62, 63, 64, 111, **112**, 113, 117
Cloht 262
Clovis 96
Club des Commercants 151
Club des Hommes 151
Coeptum 266
Cœur de l'Ange 35
Cœur de la Mer 57
Col de la Fin 93
Collines de l'Honneur 59
Colwyn Reilly 240
Combat des Chefs 31, **113**
Compagnie d'Epirion 52
Comte de la Fethe 152
Comtesse Shaila Fernova 79
Concours des Guildes 81
Condamnés par la lune 209
Confédération Phalon 156
Confrérie de Seth 186, **270**
Confrérie du Crépuscule 135
Confrérie 4, 23, **24**, 25, 91, 93, 163, 168, 171, 225, 233, 269
Connor Ghalagher 43
Conseil Commercial 9, 31, 77, **79, 80**, 81, 155
Conseil de douze rois pirates 143
Conseil de l'Arlan 35
Conseil des cardinaux 38, 163, 253
Conseil des Seigneurs 35
Conservatoire des Arts 51
Consortium **267**, 268
Corbeaux 47, 73, 144, 201, 203, 276, 284
Cordillère d'Erasia 169, **170**, 171
Cordillère Daitya 214
Cordillère de Fallon 68
Cordillère de Lacatrice **93**, 96
Cordillère de Lucille **148**, 151, 152
Cordillère de Nil ab Burath **177**, 179, 181
Cordillère de Nondo 197
Cordillère de Reiz 163, 169
Cordillère de Sen Monogatari 225, **226**, 233, 235, 237, 238,
Cordillère de Serra **169**, 171, 172
Cordillère de Sharanya 190, **208**, 209, 211, 212
Cordillère de Tol Jaegren **42**, 44, 48, 201
Cordillère de Zhoria 47, **61**, **73**
Cordillère des Ères **55**, 57, 241
Cordillère des Neiges Éternelles 73
Cordillère des Vents 30, 58, **61**, 63, 71, 72, **73**, 74, 278
Cordillère Elisalda **169**, 172
Cordillère Müirenheim 112, **113**, 116, 136, 139
Cordillère Yuanyu **235**, 236
Corvinus 241
Côte d'Alamadir 80
Côte de la Perle 99
Côte de Pelegri 15, 141, **142**, 279
Côte des Désirs Ardents 25, 42, **43**
Côte des Regrets **43**, 47
Côte du Commerce 13, 26, 42, 49, 52, 53, 58, 113, 131, 136, 141, 142, 143, **146**, 148, 151, 155, 157, 174, 186, 201, 253, 277
Côte Ébréchée 71, 73, 77, 79, 80, 103
Côte orientale 156, **157**, 214, 226, 229
Coucou 137
Cour impériale d'Archange **39**, 200
Couvent de sainte Catherine 151
Cratère de quartz 93
Cratères de la strie 99
Crevasse de l'Épée 80
Crevasses de Len Peng 219, **235**
Croisés de Sierra Santa 171
Crystal Ul Del Shainan 275
Crystek Baltik 56
Culasti **51**, 297
Cycle de Gloire 30, **184**, 185
D'Anjayni 90, 96, 99, 102, 108, 143, 166, 214
Daaku 197, **205**,
Dagaz 260, **261**
Daimah 15, 24, 25, 87, 91, 128, 148, 159, 172, 200, 216, 218, 223, 226, 295
Daisuke Kurokami 238
Dalaborn 30, 31, 43, 49, 52, **58**, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 71, 73, 88, 112
Dame Andrea Rotermayer 79
Dame de la connaissance **213**, 214
Dante Shirius Trevigne 51
Dame, La 14, 201, **241**
Danuwa 211
Daphné 100, 238, 252,

Darcia Kaliger **132**, 138
Decaer Braum 43
Deimos **151**, 158, 276, 277, 278
Deiter 96
Délano 70
Demoiselle de l'écu 111
Demoiselles de l'Épée 229
Démon dans le miroir 137
Desdémone 286
Désert de Corinia 190
Désert de Meskhenet 30, 184, **185**, 188
Désert de Natara **178**, 180
Désert de Salazar 173, 175, **190**, 191, 192, 193, 207, 208, 284
Désert de Senna 177
Désert du Destin 177
Déserts Chauds 30, 124, **125**, 126, 128, 130
Déserts Gelés 63, **109**, 110, 112, 115, 117, 118, 124, 131, 259, 260, 261
Desmont **69**, 70
Devah, Créatrice de Vie 189, 265
Devas 15, 25, 30, 198, **213**, 214, 215, 216, 243, 265
Deymos, Celui qui ne meurt pas 286
Diego García 169
Dieux Primordiaux 30, 72, **73**, 75, 260, 261, 278
Dimah 61
Dinesh Surajprasad 231, **214**, 215
Dino Macrio 108
District de Haruhi 159
District de l'Union 213
District de Sheng 159
Diva **148**, 151, 154
Dix Cavaliers 63
Dix Épées 110, **111**, 261
Djinn 172, 174, **177**, 178, 180, 185, 193
Doigt de Fer 101
Domaine, Le 20, 30, 31, 39, 103, 104, **162**, 163, 165, 166, 167, 168, 169, 171, 205, 252
Dominique de Lys 152
Doña Carlota de Bosqueblanco 171
Donato Encino 100
Donoban Van Horsman 45, 62, **269**, 285
Dorian Dee **269**, 270
Dorjan Kartarbak 54, **56**, 103, 112
Du'Lucart 10, 199, 201, 203, 205, **206**
Duc Arlo Hadley 200
Duc Iñigo 169
Duc Varick Mauser 96
Ducs d'Abalsamo 107
Ducs d'Harva 197
Ducs de Caitbre 43
Duk'zarist 15, 21, 22, 23, 25, 47, 53, 66, 72, 85, 91, 93, 95, 96, 97, 101, 116, 125, 128, 129, 133, 141, 142, 163, 169, 175, 179, 180, 200, 213, 239, 241, 265, 275, 279, 280, 286, 295
Dupois **151**, 152
Dürgabenh 140
Dwänholf 8, 31, 112, 124, 15, 129, 131, 136, 140, **141**, 142, 143, 144, 145, 155, 156, 157, 159, 160, 181, 280, 281
Dyeus 283
Dylaen 82
Dynastie Bram 31, **133**, 138
Dynastie Grey 133
Dynastie Grimsson 117
Ebudan 15, 52, 75, 175, 179, 264, 265, 279, 280, 295
Edamiel Beryl 48, 198
Edgar Vale 61, **62**
Edmond Darokin 144
Église de l'Illumination 138
Église de Saint-Barnabé 87
Égorgeurs 69, 129, 130
Ehwaz 261
Eihwaz 128, **261**
Eisaku Takashi 224, **227**
Eisenber 201
El Eyad 15, 18, 20, 30, 173, 174, 177, **264**, 265
Elcia 101, 238
Eldiah 160
Eléonore 82
Elhazzared 250
Elia Di La Roca 101
Elias Barbados **28**, 31, 59, 61, 62, 85, 90, 104, 200, 246, 268
Elías de Mazariaga 171
Elisabeth Barbados 39, 42, **45**, 253
Elisio 106, **107**
Eljared 19, 24, 29, 31, 43, 45, 61, 62, 65, 89, 91, 95, 98, 99, 105, 125, 129, 138, 162, 169, 175, 204, 208, 269, 270, 276, 278, 279, **282**, 283, 284
Eloir 93
Éloïse du Ferdeine **152**, 153
Eltheldrea 286, **287**
Elura'amman 30, **175**, 179
Empereur doré 213, 222, 225, **231**, 232, 233, 236, 238, 239
Empereur Éternel 20, 30, 156, 157, **218**, 219, 220, 225
Empereur Gen Wu 233, **239**
Empire de Salomon 8, **13**, 15, 21, 30, 39, 43, 55, 91, 174, 192, 262, 275, 283
Empire Doré 183
Empire Éternel **218**, 219
Empire Stygien **173**, 175
Enfants de la Bête 129
Engelrazzer **201**, 275
Enkido 144
Enneath 6, 10, 22, 30, 171, 173, 174, 175, 177, 180, 183, 184, 185, 189, 246, **262**, 263, 264, 265
Enuma Jannah **187**, 188
Épée de l'Empire 58
Épée du Gabriel 152
Épi de Cristal 125
Épreuve de Holst 118
Erai Lahan 73
Ère des Dix Cités 30, **175**
Ère du Chaos **20**, 46, 61, 72, 85, 141, 174, 184, 188, 192, 217, 265, 276, 291
Erebus 87, 261
Ergo Mundus 286, **287**
Erick Sterki 112, 124, 125, **128**
Erin Caitbre 43
Erling **111**, 117
Ermitage de la Libération Sacrée 163
Ernest Bruningham 79
Eron 31, 58, 61, **62**
Ervin 57,
Erya de Gillean 44
États Épiscopaux 18, 103, **162**, 199, 205
États Indépendants 194
Étendue des Mémoires 143
Étendues de l'Ombre **135**, 136
Etrien Nosos 48, 198
Eustace 12, 49, 51, **52**
Éveillés 269, **278**, 279
Evely 96
Exode Van Horsman 62, **269**
Eyad Natara 178
Eytan 43
Fabian Hess 98, 99, **100**, 102, 105
Fadir Al Dawla 123, 140, 179, 181
Faille d'Oba 185, 186
Falanda 115
Famille Abendroth 200
Famille Asakura **224**, 225, 257
Famille Delacroix 69, 122, **271**
Famille Karasuma **224**, 226, 257
Famille Konoe **224**, 257
Famille Kurokami **224**, 229, 238, 257
Famille Oda 224
Famille Steiner 79, 122, 144
Famille Stratto 103, **104**
Famille Takashi 223, **224**, 227
Famille Veracruz 169
Faolan 70
Farna 51, 53, 54, **56**,
Fausses Idoles 21, 51, 252, 253, **255**
Fehu 261
Felicia Steiner 155
Félix de Magda 252
Feng Shui **233**, 235, 239
Fenrisulf 21, 109, 119, 252, 260, **262**
Ferrant 246
Feuille de Jaaren 136
Fierté de la Mer, La 240
Fillette du vide 198
Fils de Judas 141, 199, 212, 213, **265**
Fin de Contes de Fées 69, 272, **274**
Flammergger 74
Flux des Âmes 115, 177, 220, 221, 269, 274, 280
Foi aramienne 265
Forêt Barachesi 142
Forêt Blanche 67, **86**
Forêt d'Avalbane **42**, 43
Forêt de Caitleen 67
Forêt de Cozal 86
Forêt de Glenda **67**, 255
Forêt de Karasu 226
Forêt de l'Arc 148
Forêt de l'Oubli 68
Forêt de la Croix 163
Forêt de la Lune **42**, 44, 47
Forêt de la Nuit éternelle 68
Forêt de Lacan **79**, 82
Forêt de Lira 99
Forêt de Metzger **201**, 205
Forêt de Schaefer 200
Forêt de Tori 226
Forêt de Wulfgar 115
Forêt de Zulan 51
Forêt des Âmes 67
Forêt des Cordes 135
Forêt des Murmures 66, **67**
Forêt des Pins 157
Forêt du Brouillard 67
Forêt du Miroir **67**, 70
Forêt Eamon 68
Forêt Gehena **135**, 139, 140
Forêt Grise 67
Forêt Hulijing 235
Forêt Inanimée **51**, 52
Forêt Joyeuse 142
Forêt Matsu **157**, 160
Forêt Mazgo 99
Forêt Scellée 226
Forêt Seifenschwein 136
Fort Écarlate 62
Fort Garrison 63
Forteresse d'Alarice 94
Forteresse du Roi des Épées 62
Fortimbras Adelheid 279
Fortune d'Averne 152
Frederic Daorland **75**, 76
Frères de l'Alliance **104**, 109
Fritz Baldwin 80
Frostkolier **120**, 123
Fu Wong 236
Gabriel 9, 11, 17, 30, 35, 45, 49, 53, 54, 55, 56, 77, 79, 89, 91, 98112, 113, 136, **146**, 147, 148, 149, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 165, 175, 192, 193, 197, 198, 199, 211, 214, 237, 239, 241, 244, 246, 254, 268, 277, 293
Gaika Mzilaki 82
Gaira 45, 87, 254, 265, 270, 276, 287
Galael 241
Galgados 30, 31, 47, 58, 61, 62, 63, 65, **71**, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 166, 255, 284
Garde Ecclésiastique **162**, 165, 167
Garde Noire **187**, 189
Garmeh Farath 179
Géants des glaces 119, 260
Gear 203
Gebo 261
Genum 283
Ghaggar 215
Ghestal 85, 279, 280
Ghestalt Noah Orbatos 274
Gill Bradley 275
Ginnungagap **260**, 261
Glaudio Fenstermacher 286, **287**
Gnose 24, 45, 100, 132, 172, 221, **295**
Go Gen 236
Gold Collins **244**, 245, 247
Goldar 9, 14, 16, 17, 19, 30, 31, 53, 54, 55, 56, 58, 62, 64, 66, **110**, 111, 112, 113, 115, 116, 117, 118, 119, 123, 124, 125, 129, 135
Golead 62
Golfe de Bitterwind 81
Goredema 211
Gorge de Teufel 74
Gorge Iadului 136
Gorl 140
Goro Walter 160
Grafthon 68, **69**
Grand Capitole 149
Grand commandeur Akenatten 186
Grand commandeur Thabit Sabon 186
Grand sultan Omar Ben Sharif 174, 175, **178**
Grande Savane **208**, 209, 213
Grande Université 11, 12, 14, 34, 73, 180, 201, **203**, 247
Grandes Bêtes 22, 112, 113, 126, 177, 213, 232, 260, 261
Grandes Plaines 80
Grands Lacs 149
Graven 131, 133, 135, 138, **139**, 140, 287
Gravestone **47**, 283
Grendel 157, 241
Grevar 157
Grimaldi 107
Grotte des Murmures 136
Grottes de Salia 163
Grottes de Wolfheim 74
Guerre d'Urayamashii 219
Guerre de Dieu 8, 15, **22**, 23, 24, 25, 30, 31, 34, 40, 42, 43, 44, 49, 55, 61, 66, 72, 91, 93, 104, 107, 109, 113, 119, 125, 129, 141, 143, 146, 147, 156, 157, 159, 163, 165, 169, 172, 175, 184, 190, 195, 208, 211, 213, 225, 226, 233, 267, 272
Guerre de la Croix 125
Guerre des Maîtres des Ombres 30, **133**
Guerre Éternelle de l'Ombre **219**, 224, 225, 226, 227, 229, 233, 238
Guerres de Pelegri 30, **141**, 142
Guerres du Désert 30, **168**
Guillermo Andreas II de La Rocha del Castillo y del Monte 167, **171**
Guliash 137
Gunnar Skulinbert 112
Gurmah-Gharus 191
Gustave Thorgrum **112**, 124, 125
Gwena 211
Habitants des Mares **124**, 125, 126
Habrauk 177
Hadural 108
Haff 181
Hagalaz 260, **261**
Hagen Grimsson 120
Haiku Wei 236
Haji **186**, 194
Halion Soulbringer 278
Hanamura 227
Hannelone **75**, 76
Hans Crandelt 160
Harael Grimoire 286
Harekratia 186
Harold Weis 82
Haroum al Nasser 177
Haruma **180**
Harumaï **190**, 192, 193
Hasad 197
Haufman 17, 19, 27, 31, 66, 113, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 140, 294
Haufmarsormen 30, **109**, 110, 113, 115, 116, 117, 119, 122, 124, 125, 259
Hausser 12, 43, 48, 49, 51, **52**, 53, 201
Haut Sénat 9, 10, 27, , 38, 79, 89, 131, 133, 146, 148, 157, 162, 167, 175, 184, 226
Heatseeker **278**, 279
Hécate 30, 31, 71, 72, **74**, 75, 76
Hécatonchires 205
Heinz Herzerg 72
Hélène 31, 53 **55**, 56, 57, 149
Hélénia 10, 30, 42, 43, 51, **53**, 54, 55, 56, 57, 58, 103, 112, 241, 246
Helion 110, 259, 260, **262**
Hendell 30, 31, 111, 112, 113, 119, 121, **124**, 124, 125, 126, 128, 129, 130, 141, 142, 281
Herabrim 178
Héritiers du Destin 262
Herne 70
Hidegart Ritza 140
Hideyuki 30, **219**, 224, 226, 257
Hildestheinn 117, **120**
Himmelmeister **275**, 276
Hirsch 90, **205**
Hisao no Mikoto 225
Hitomi Yamaoka 159
Hiumeji Kurokami 229
Hjörtur Trygvi 122
Holdagen 119
Holst 8, 15, 20, 30, 109, **110**, 111, 112, 113, 118, 119, 124, 125, 259, 261,
Holzburg 205
Hong Kua 158, **159**, **160**
Hrafn l'Ombrageux 122
Hringham 121, **122**, 260, 286, 287
Huan Zhou **237**, 239
Huitième Guilde **158**, 160
Humberto « Sansvisage » Prino 108
Hvergerlmir 113
Iborr 80
Icarus 76
Ifrit 177
Ignacio de la Rocha 171
Ikebana Fu 236
Ikram ab Iblis **180**, 182
Île d'Alessa 31, **129**
Île de Narsès 30, 162, **163**, 165
île de Palias 246
île de Tarvos 163
Île des Hirondelles 152
île Sans Nom 286, **287**
Ilion 20, 167, 169, **171**, 172
Iliya 59
Illylaya Knobel 62
Ilmora 7, 9, 11, 12, 31, 42, **48**, 49, 51, 52, 53, 119, 140, 160, 198, 199, 201, 204, 266, 271, 285
Ilona **54**, 56, 214, 296
Ilumina **276**, 277, 278
Impératrice Éternelle 219
Impératrice Lucia Avalbane 42
Impératrice Lucrecia Frey 200
Imperium 46, 115, 268, 269, 273, 274, 276, 282, 283
Inconnu, L' 286, **287**
Indivar Pradesh 213, **215**
Ingimund Sterki 128
Inguz 261
Inkal 191
Iometh 30, 183, **184**, 185, 186
Ippon Sakura 227
Irula **15**, 212, 213
Isa 259, **261**
Iscariote Sith 21, 22, 108, 252, 252, **253**, 265, 282, 284
Iterio 51
Jaarenghäff 136
Jacques Mordaunt 152
Jaegers 83, **91**, 94, 96, 284
Jardin Éternel 188
Jareck Stanislaw 85
Jared 253
Jaroh 184
Jaser Sal Kahlim 174, **179**, 264
Jashu 14, **15**, 174, 183, 189
Javier de Veracruz 169
Jayan 15, 21, 31, 59, 91, 116, 125, 129, 142, 147, 208, 211, 295
Jean-Louis Mercroix 152
Jean-Pierre Delacroix 129
Jedah 254
Jera 260, **261**, 262
Jeremías Ezekiel **243**, 247
Jestin Thule **90**, 91, 94
Jeux du Dragon 128
Jezabé 57
Jihamath 15, 18, 30, 169, 171, 172, 173, 174, 177, 179, 188, 252, 254, **262**, 263, 264
Jinghai **233**, 238
Jinn 177
Joachim Thurston 156
Jonathan Kappel 286, **287**
Jonathan Razzor 243
Joshua de Zed 200, **253**
Joshua Fardelys 146, 148, 149, 153, 237
Jour des Cieux Infinis **18**, 186
Jour du Début 260
Jours de l'Éveil **273**, 274, 275, 282
Judiel de Daphné 108, 252
Julian de Zed 104, 168, 253
Juliano Stratto 103, 104, 105, 107, **108**
Jungle de Nanwe **195**, 197
Jürgand 46, 270, 274, 278, 282, 283
Kaarkathan 180
Kabalaika 185, **186**
Kagami 274
Kagami Jiin 229
Kagami no Miko 258
Kaï 238
Kaine 90, 91, **94**, 201, 206
Kainkasutur 116
Kaithel Ul Del Liannes 76

Kajiyama **227**, 229
Kalih 177, 179, 183, 184, 185, 186, 188, 262, **263**, 264, 265
Kami 15, 24, 30, 157, 160, 218, 219, 220, 221, 223, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 235, 236, 238, 239, **256**, 257, 258, 259
Kannawa 15, 194, 195
Kanon 30, 31, 42, 43, 63, 65, 67, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 93, 103, 106, 155, 255
Kaoni Ulyana 207, 208, **211**
Kaoru Shigeko 229
Kappas 157
Karasu no Yoru 257
Karh 77, 80, **81**, 82, 83
Kari 57
Karjah 174, **178**, 179
Karlen « n'a-qu'un-œil » Braxtus 143
Karlson Daarland 73
Karridor 188
Kashmir 89, 90, 183, **207**, 208, 209, 211, 212, 215
Kassia 88
Katsumi Asakura 224
Kaz Vanderveer Janssen 86
Keenan Dogmûs 180
Kellan el Lobo 70
Kelpies **57**, 157
Keltia 203
Kelton Smilhaussen 75
Kenaz 122, 260, **261**
Khaiel Sith 20, 23, **24**, 93
Khitna Misariel Beryl 42, 55, 261
Khon Thami 31, 207, 2208, 209, **211**
Kianlung 236
Kikyo Takahime 228, **229**
Killrayne 246
Kirdan 247
Kirie 158
Kiryl Stefan 61
Kishi Sarewa Niwa 228
Kisidan 29, 39, 40, 45, **46**, 56, 246
Kitab 173
Kitsune 157, 200, 235, 238, 270
Koga 227, **229**
Kola **15**, 212, 213
Komerfest 110, 112, 113, 115, **116**
Kotoamatsukami 218, 219, 220, **257**, 258
Krause 203
Kristrem Ygnling 110, **112**, 116
Kuazkelmonde 82
Kumoyama **226**, 227
Kuon Teikoku 30, 156, 217, **218**, 219, 222, 224, 225, 226, 227, 228, 231, 233, 257
Kurai Hanko 229
Kuroku miko 258
Kuromitsu-jo 229
Kushistan 8, 10, 22, 30, 31, 79, 104, 123, 155, 156, 163, 168, 169, 170, 171, 172, 173, **174**, 175, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 190, 193, 200, 212, 246, 253, 263, 264
Kwai Wu 236
Kyomu Seikuu Beryl 48
La Foi 165
La Roche **151**, 152, 153
Lac Akasta 157
Lac de Cristal 106
Lac de la Couronne 43
Lac de Mesi 209
Lac Lokprakash 214
Lac Profond **56**, 57
Lac vert 86
Lady Mukamutara 186
Lagor 67
Laguna del Canto del Gallo 169
Laguz 261
Lakhdar 180
Lakshmi 214
Lampyridae **12**, 13, 214, 215,
Lannet 13, 18, 26, 27, 30, 31, 59, 155, 156, 157, 159, 217, 219, 220, **222**, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 237, 238, 257, 258
Lanterne Obscure **100**, 102
Lapis Lazuli 188
Laria Bounds 211
Larme de la Déflagration 179
Larmes de la montagne 73
Lascar Giovanni **28**, 31, 44, 62, 104, 173
Latin 14, **15**, 21, 39, 48, 53, 58, 64, 65, 71, 77, 82, 83, 90, 103, 11, 124, 131, 141, 146, 154, 155, 157, 162, 167, 174, 184, 194, 198, 199, 207, 212, 213, 240
Laura Saye 244
Lazare Giovanni 14, **27**, 28, 31, 119
Lazarus 269, 270, **276**
Le Nid 180
Légat Sénatorial 35
Législateur 28, 171, 204
Lemunia 24, 233
Lenci **56**, 57
Leopold 140
Lia 140
Liberio 51
Liberus 253
Lidia Piryk 88
Ligne Blanche 201
Ligne de l'Alliance 201
Ligne de l'Ange 201
Ligne de l'Or 201
Lignée de Salomon 40
Lilith **269**, 270
Lillith 46
Lillum 64, 65, 67, 68, 69, 70, 71, **255**, 256
Lim Sidhe **255**, 256
Ling Qi 233
Lionel Leconte 153
Liu Pang 238
Liv Fridfotir 128
Livre des Morts 31, 69, 122, 129, 144, **271**
Livre du Destin 15, **262**, 263, 264
Lizza « la Grande Dame » 243
Llanoverde **169**, 173
Lo Pai 236
Lo Pao **237**, 239
Locerot Greim 144
Lochgiest **124**, 125, 126, 130
Loctus Khan Schwarzwald 17, 180, 204, 205, 244, 245, 283, 284, **285**, 288
Loges Perdues 15, 25, 43, 44, 47, 61, 62, 94, 95, 129, 192, 203, 208, 211, 243, 244, 246, 273, 282, **283**, 284, 285, 286, 287
Londure **80**, 82
Lorant Dikun 56
Lorelei **56**, 57
Louis de Calabrielle 152
Loups Licornes 63
Lucanor Giovanni Frey 12, 28, 45, 52, 73, 94, 197, 199, 200, 201, 203, **204**, 205, 206, 271, 284, 285
Lucer Grey **131**, 138, 140
Lucrecio 8, 11, 12, 14, 19, 28, 30, 31, 34, 39, 73, 86, 88, 89, 95, 103, 104, 163, 168, 169, 177, 180, 185, 194, **199**, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 207, 246, 247, 275, 276, 285
Lughnasadh 267
Lumières des fées 69
Luminus Lacrimae 265
Lyal Rottermaier 116
Mabanu 194, 195, **197**, 198
Machine de Rah 51, 55, 85, 133, 139, 142, 148, 195, 226, 227, 241, 246, 267, 272, 276, 280, 283, 291
Madame du Sardon 153
Maestro Margulis 97
Magasin d'antiquités de Roxxon 158
Magatama 18, 30, 218, 219, 220, 221, **222**, 223, 224, 225, 226, 227, 232, 233, 235, 238, 239, 257
Magburaka 31, 194, 195, **197**, 198
Magister 266
Magius Locci 266
Magnocratie **91**, 253
Magus Rex 266
Main de l'Empereur **270**, 284
Main de Lenas 152
Mains de Gaul 90
Maires 133
Maisen **237**, 238, 277
Maison du Livre 166
maître Pô 238
Malachi 286, **287**
Maladie du sommeil 139
Malakai 205
Malebolgia 211
Malédiction de la mite 133, 138
Malekith, Prince des Corbeaux 132, 133, 139, 145, 221, 241, 286, 287
Malfleur Bourne 31, **166**
Manah 87
Mannaz 260, **261**
Manoir de Nusa 56
Manteau 190
Manusya-gati 221
Marais Akquo 157
Marais d'Agamemmon 51
Marais de Lhenas 79
Marais de Qing 230, **235**, 236
Marais Vercelis 99
Marche Grise 168, **169**, 172
Marcheurs **268**, 269
Maréchal Malakias Graft / maréchal de Tol Rauko 28, 35, 96, 281
Mares 124, **125**, 126, 128, 130
Marid 177
Mariko 230
Marina Daarland **73**, 74, 75
Marionnet Ul Del Liannes 76
Markushas 154, 156, 157, **158**, 159, 160, 201, 265
Marquis de Radfest 143
Marquis du Ferdeine 153
Marquis du Malache 153
Massio Stranto 108
Mateo di Mezzo 107
Matthew Gaul 29, 73, 89, 90, 91, 94, **95**, 99, 102, 105, 201, 207, 208
Maximillian Hess 29, **99**
Medina del Monte **171**, 172
Mei Lin Fu 238
Melissa Langrey 53
Meikiren **110**, 113
Mer Blanche **8**, 98, 99, 103, 201
Mer de Sable **190**, 191, 192
Mer de Sel **136**, 140
Mer du Nord 8, 61, 68, 69, 120
Mer Fermée 197
Mer Intérieure 7, 8, 22, 25, 42, 44, 85, 86, 88, 146, 147, 148, 149, 152, 153, 154, 155, 156, 161, 181, 184, 194, 200, 201, 207, 211, 225, **240**, 241, 243, 244, 246, 247, 250, 271, 275
Mer Orientale **8**, 142, 146, 157
Mères de la Machine 247
Meridian Kappel 203
Meriel Roy **69**, 70
Meseguis Nyx Shajad 261
Messagers **286**, 287
Messie 6, 18, **20**, 21, 22, 40, 44, 49, 59, 72, 85, 91, 109, 119, 125, 141, 146, 147, 156, 162, 163, 165, 168, 169, 171, 172, 175, 184, 200, 252, 253, 262, 267
Michael Haig 79
Michinokami 257
Mifune 158
Mikael Béryl 42, 55, 165, 165
Miko **257**, 258
Milek Vanderveer Janssen 85, **88**
Milton Droth 76
Mineth **279**, 280
Ministère pour la Conservation de la Foi 171
Mirielle Ledoyen 152
Mnémosite 30, 141, 142, **143**, 145, 279, 280, 281
Monastère de Caedus 165
Monastère de Kirion 143
Monastère de l'Illumination Sacrée 96
Monastère de Stelea **138**, 139
Mónica Miró 169, **180**
Mont Astrega 151
Mont Haramu 194
Mont Tymon 51
Montagne des Seigneurs 192
Montagnes d'Al-Quayan 185
Montagnes d'Or 197
Montagnes de Balthus **42**, 47
Montagnes de Creix 201
Montagnes de Dahabu 197
Montagnes de l'Éclaircissement 165
Montagnes de Nasser **177**, 184
Montagnes de Samoutai 169, **177**, 178, 264
Montagnes de Vishvakarman **214**, 215, 216
Monts de Glockner **200**, 203
Monts de Jwahir 209
Monts de la Lumière **68**, 69, 274
Monts du Maréchal 80
Monts Galéniens 51
Morgan Graves 271
Morin 243
Morsure de glace 110
Moth 18, 19, 30, 31, 113, 129, **131**, 132, 133, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 145, 148, 156, 157
Mournehaven 110
Mular 173, 175, 183, 184, 189, **263**, 264
Mullenheinn 120, **121**, 122
Munisborg 126, **129**
Muraille des Glaces Éternelles **119**, 120
Murohan 59
Musée d'Art et d'Histoire 44
Muspellheim 113
Mwanatabu 211
Nadeshiko **219**, 220
Naga 57
Nahime 179
Nai Shoten 258
Nanwe 15, 17, 31, 177, 179, 181, 193, **194**, 195, 197, 198, 199, 205, 284
Narada-gati 221
Naresh Kerala **216**, 217
Nascal 286
Nathaniel 105, **252**
Nauthiz 261
Nazhael **26**, 147, 148
Nécropole **185**, 187, 193
Némesis 45, 116, 276, 278, **283**
Nérélas Ul Del Sylvanus 274
Netzah 164
Neuf Pics 185
Neustadt 206
Névio de la Vita 106
Nexus Deprazhon 272, 274
Nikkos Spyridion 52
Nikolae Grey 133
Nikoleva **61**, 62
Ning Shi 238
Njordt 260, **261**
Njozi Ilyopotea 197
Noah Shajad 215
Noctuné 100
Nogos Roxxas 30, **175**, 179
Noirport 243
Norris Ulther 197
Nouh ab Zalah 179
Nouvelle Conférence 24, **269**, 270, 282, 283
Nozomi Kurayami 100
Nuala Ferris 70
Nuit de Walpurgis 136
Nules 267
Nuro Harazdi 101
Nya Leusi **197**, 296
Oasis des Oiseaux 192
Observatoire des Cieux 186
Océan Calisis 8
Œil de Dieu 274
Œil de Gaira 270
Œil de l'Ouragan 143, 145, 241, **243**, 246
Œil de Minuit 43
Ofelia 197
Ogara 43, 47, **62**
Ogashima **15**, 154, 155
Ogthala 260, **261**
Ohoyamatsumi 219
Olaferson 110
Olgard Grimsson 119
Olin Alledecorbeau **112**, 116
Ombre de l'Empereur 111, 142, 144, 159, **281**
Ombres du Meskhenet 185
Ondines 56
Onmyoji **223**, 224, 230
Ophiel **163**, 166
Oposium 265
Ordre de Justine **152**, 154
Ordre de la Connaissance 163
Ordre de la Croix **104**, 105, 106, 109
Ordre de la Morale 247
Ordre de Magus 19, 43, 62, 63, 86, 94, 138, 144, 148, 141, 143, 153, 160, 161, 180, 197, 216, 246, **266**, 288, 289
Ordre de Michel 271
Ordre de Yehudah 6, 20, 30, 91, 93, 94, 96, 97, 102, 104, 106, 116, 128, 153, 168, 169, 171, 172, 179, 200, 201, 244, 253, 265, 266, **267**, 287, 289
Ordre des croisés de la Croix Blanche 172
Ordre du Ciel 28, 29, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 51, 51, 55, 63, 85, 86, 89, 104, 107, 246, **270**
Ordre du Creuset 68
Ordre illustré 9, 35, **49**, 51, 52, 285
Ordre Sacré **104**, 108
Origal 246
Origami Qianfan 236
Orland Kalahand 239
Ormuz 265
Orn Baltersson 112
Osric Himura **155**, 159
Ost des âmes 137
Ozz 166
Paire de Justine 152
Palais d'Azzaraia 178
Palais de la Musique **52**, 53
Palais de Mizu 227
Palais de Sukey 158
Palais doré 238, **239**
Palais du Blanc 151
Palais du Dragon du Ciel 236
Paradis Paradis 17, 31, 241, **244**, 245, 247
Parvati **30**, 213
Pascal Reinhauer 166
Passage de la Gloire 186
Passe de Minkah **209**, 213
Passe de Veracruz **169**, 172
Paume de Jihamath **177**, 179
Pays des Vallées **71**, 74
Peng Fei 236
Peng Wang 238
Péninsule de la Cruche 157
Pénitente 137
Perdus 274, **275**
Père Holgen 139
Pernov 62
Pertho 261
Peste grise 100
Peuple du Grand Singe 194
Phaetor Tummler 53
Phaion Eien Seimon 8, 19, 30, 31, **154**, 156, 157, 161, 223, 224, 226
Pharaon Ahiyoreph **184**, 186, 187
Pharaon Shetos 188
Phare de Bronwen 80
Phare de l'Épervier 186
Phare des Merveilles 246
Phavell Penbroke **55**, 56
Philippe Le Samount 152
Phineas Zoid 246
Phyre Nemesh 211
Pic du Monde 8, 21, 113, 115, 117, 118, **119**, 121, 122, 123, 252, 262
Pics de Liang 235
Pierre du Destin 186
Pierre du Soleil 122
Pierre indigo 105
Pierres de sceau 73
Pietro Giovanni 20, 40, 163, **252**
Pistis Sophia **279**, 280, 281
Place des Gargouilles 120
Place des Larmes 171
Plaie du Martyr **142**, 143, 281
Plaines des Mille Coups de Tonnerre **61**, 63
Plaines d'Eibron 61
Plaines de Daoji **235**, 238
Plaines de Fuchs **200**, 203, 205
Plaines de Gharb 177
Plaines de Kusa 226
Plaines de Roh 157
Plaines de Zhu 235
Plaines écarlates 93
Plans d'Emment 93
Plaines Saintes **105**, 106, 108
Plateau Blanc **99**, 102
Plateau d'Argadas 61, 63
Plateau de Fusang 235
Plateau de Seldo 171
Plateau de Somer 135, **136**, 138, 140, 142, 157, 160
Plateau Ouest **93**, 94
Plates-formes de pierre 107
Pluie de plumes 151
Plumes de Cygne 151
Pont de Balgmund 121
Port Amphore 143

Port d'Eburah 42, **44**
Port d'Elen 47
Port de Tibas 143
Port Leena 63
Port Meidel 159
Port Misrech 205
Port Rue **143**, 145
Port Tahar 181
Porte d'Occident 157, **227**
Porte d'Orient 154, **157**
Porte de l'Enfer 223, **258**
Porte de Surthein 116
Porte du Dragon 128
Porte du royaume des cieux 171
Porte du Savoir 214
Portes de l'Ogre 215
Portes de Zafir 43
Porteur de la Condamnation 112
Porteuse du Néant 198
Pouce de Dieu 88
Pragna 143
Prairie Éternelle **42**, 43, 157
Pré de Ree 56
Premier Chaos 286, **287**
Première Caste **144**, 130
Presta et Adlia **243**, 247
Presta-jet 221
Prince Alkhurer 190
Prince Bruno Frey 200
Processus 204, 205, 206, **284**, 285
Protodeus 278
Providence 18, 271
Puits des Rejetés 96
Qianfeng 236
Qualdem 86
Quartiers de Lorne 149
Quatre Seigneurs **143**, 145
Queues-de-feu 236
Rabdinath 216
Radu Grey 133
Ragnhall 70
Ragnarok 144
Rah Sith 4, 19, **22**, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 34, 47, 51, 52, 55, 61, 62, 85, 87, 91, 93, 104, 105, 119, 129, 133, 139, 142, 147, 148, 156, 163, 168, 175, 184, 195, 213, 220, 221, 225, 227, 233, 241, 244, 246, 248, 249, 250, 252, 253, 265, 267, 269, 270, 272, 274, 276, 280, 283, 284, 286, 291
Raidivah **125**, 129
Raido 261
Raine Adelheid 279
Rakshas 157
Ra-Me-Tek 286
Ramila 186
Raphaël 67, 82, 86, 128, 165
Rasgrizt Fostell 140
Raverna 106
Ravin de Verdammung 74
Raziel 129, 144
Reindhold **94**, 96, 97
Reine des Fourmis **180**, 181
Reine ghoule 88
Reist Ebersbacher **203**, 275
Remien 92
Remo 29, 30, 45, 77, 79, 80, 90, 96, **98**, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 108, 284
Remy Miyuki 172
Renard Osborn 90
René Noir 152
Requiem **200**, 206, 207, 270
Rêve Perdu 197
Richad Von Burman 79
Richard Gibson 79
Roche d'Azur 105
Roi de la Non Vie 121, **122**, 260, 286, 287
Roi pirate Kristoff 247
Roin Piepenschnurz 136
Rosamund Turner 96
Roussette du corail **80**, 297
Royaume des Cieux **21**, 156, 163, 168
Royaume des pluies éternelles **64**, 66, 69, 70, 255
Royaume Saint 7, 8, **22**, 23, 25, 30, 34, 49, 59, 72, 85, 91, 98, 104, 107, 109, 112, 113, 119, 125, 133, 141, 162, 175, 184, 208, 252, 253, 264
Royaume Saint de Domine 163
Roza Telki 88
Rudraksha 216
Rues de Lys 151
Rupture des Cieux 6, 19, **29**, 31, 45, 46, 62, 95, 246, 269, 270, 276, 278, 282, 283
Sacro-saint Empereur 10, 28, 29, 35, **38**, 59, 104, 162, 204, 246, 281
Sacro-saint Empire d'Abel 9, 16, 18, 19, 25, 26, 27, 28, 30, 31, **34**, 35, 39, 40, 42, 44, 46, 47, 51, 52, 53, 54, 58, 59, 65, 71, 74, 77, 83, 85, 86, 89, 94, 103, 105, 109, 113, 125, 142, 163, 175, 183, 184, 194, 199, 201, 212, 213, 226, 231, 233, 238, 240, 241, 267, 270, 281, 284, 289
Sacro-sainte Couronne 26, 34, 45, 146
Saerinmir **118**, 119, 122, 123,
Sainte-Claire 166
Saint-Siège 44
Salaeth Darh, l'« étoile du changement » 88
Salazar 8, 15, 18, 31, 169, 173, 174, 175, 177, 184, **189**, 190, 191, 192, 193, 194, 198, 207, 208, 209, 213, 216, 263, 264, 265, 284, 294
Salle des morts 258
Salons des Rois **186**, 188, 193
Salons sans lumière **170**, 172
Sämael 44, 47, 51, 56, 62, 76, 86, 87, 94, 96, 97, 101, 102, 107, 116, 128, 142, 143, 144, 151, 153, 159, 163, 166, 170, 172, 179, 180, 187, 200, 203, 205, 206, 214, 223, 239, 244, 266, 268, 274, 277
Samsara 220, 221, 222, 223, 225, 232, 233, 235, 238, 239, 258
Sanctuaires de Wuxing 222
Sandalphon 279, **280**
Sang de Colombe 197
Saniwa 221, 258
Santos Shuproniä 198
Sauda 198
Saulo 21, 109, 112, 119, **252**
Schlotterstein 136
Scionis 51
Seconde Guerre des Maîtres des Ombres 133
Seien 239
Seifer 90, **96**
Seigneur de la guerre 28, 29, **34**, 38, 42, 44, 45, 49, 54, 55, 57, 58, 59, 61, 62, 77, 80, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 94, 95, 96, 99, 104, 105, 111, 112, 113, 116, 119, 124, 125, 141, 144, 159, 179, 204, 207, 211, 233, 268, 269, 281, 284
Seigneur des Cauchemars 47, 138, 139
Seigneur des Cieux 275
Seigneur des plaines **207**, 208, 211
Seigneur du pouvoir 215
Seigneurs de Ravecla 143
Seigneurs du Vide 159
Seiran 239
Séléné 7, 143, 151, 153, 186, **244**, 265, 271, 289
Séliné Luna **133**, 241
Semaine des Dons **18**, 190
Sensou-jo 228
Sepher **44**, 96
Septième Dormeur 67
Seren Lockley 160
Sérénade 278, **279**
Sergei Vale **59**, 62
Sergio de Garragris 172
Serguei Colbert 144
Serpent des sables 191
Serrano 31, **168**, 171
Setsu **227**, 237
Shan Lu 231, **238**, 239
Shang 238
Shea 68
Sheeham **15**, 207, 211
Sheol 262
Sherena 30, 212, 213, **214**, 215, 216
Sherley 275
Shiki Karasuma 224
Shin Kagutsuchi 228
Shinsou **257**, 258
Shirael Ul Del Travius 51
Shivat 18, 19, 27, 30, 31, 59, 155, 159, 213, 216, 217, 219, 220, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 229, 230, **231**, 232, 233, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 257, 258
Shizukana Sozosha 257
Shoo Ravengale **229**, 238
Shogaku Jinhai 236
Shoten 258
Shukyokami 154, 22, 231, **256**, 257
Sidhe **255**, 256
Siebenvolken 75
Siège Sacré 162
Sillons d'Ibb **178**, 179
Sirius Derenme 97
Six Légions 98, 100, 101
Six Peuples 207
Six Plaines 207
Sixième temple 116
Siyu **235**, 236
Skerlinton 247
Sklamo **111**, 117
Skule 57, 254, 260, **262**
Skuliig 62, 63, 64, 111, **112**, 113, 117
Slatior 135
Slyganar 110
Soleil Noir 19, 31, 43, 51, 52, 63, 69, 70, 75, 79, 80, 88, 94, 97, 101, 102, 108, 115, 122, 129, 130, 138, 143, 144, 151, 153, 155, 158, 170, 172, 187, 188, 205, 237, 239, 244, 266, 268, 271, 277, 284, 289
Sorah Baxter 82
Souma 246
Sowilo 261
Spectre de la Veille 47, 132
Stephan Xenos 53
Straße de Gehorn 135
Stygia 10, 13, 16, 18, 30, 82, 156, 169, 173, 174, **183**, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 263, 264, 270
Subutai 236
Sue Aman 52
Sultan Hakim al Farath 179
Sultan Maatalla Al Alexandria 175
Sultan Sombre **180**, 182
Sumi-e Lan 236
Suoh William II **155**, 157
Surt **119**, 120
Svaldifari 119
Svalkislavos 286, **287**
Svat 62
Sven Braggison 111
Sy'luen, les Seigneurs de l'Eau 67, **85**, 86, 240
Syl'ariath Elderein C'iel 265
Syljanas Ul Del Sylvanus 272
Sylvain 15, 22, 23, 25, 40, 42, 48, 51, 66, 67, 68, 72, 73, 74, 75, 76, 85, 86, 91, 93, 96, 101, 107, 128, 133, 141, 142, 148, 180, 200, 203, 206, 239, 265, 272, 274, 275, 279, 295
Sylvania Nuruel Cartagos 68, 69, **272**, 273, 274, 275, 282
Sylvia Ul Del Sylvanus 45, **275**
T'arazza **180**, 181
Tadeus Van Horsman 29, 39, 44, 45, 54, 55, 58, 61, **62**, 63, 77, 79, 80, 89, 96, 208, 268, 269
Taiyonohikari 257
Talia Ul Del Valiel 206
Tamotsu 230
Tao Zan **40**, 56, 240, 277, 291
Tarvos 31, 162, 163, 165, 166
Tasogare no Shinsou 258
Tatsuya Asakura 224
Taumiel Ul Del Sylvanus **22**, 23, 25, 93, 272, 273, 274
Tayahar 8, 39, 141, 167, 172, 174, 175, 189, 199, 212, 240
Tebren 136
Technocratie 274
Technomagie 24, 62, 268
Teikoku Ryu 223
Tel'Haroth 138
Temple de l'Éternité 279, **281**
Temple de l'Oubli 48
Temple de Ning Shi 238
Temple de Qing-long 226
Temple de Tjorvi 121
Temple de Zhu-que 227
Temple des Tempêtes 216
Temple des yaqaayes al-aroths 177
Templiers de la Fontaine **104**, 106, 107
Templiers du Cœur du Christ 104
Tenebrae Carmen 265
Ten-gati 220, **221**, 233, 257
Tenshin no Ryu 219
Terrasanta **144**, 145
Terre de Cendres 86, 87
Terre des Brumes 256
Terres de la Tempête 43
Terres du Calme 56
Terres Obscures 131
Thanathos 87
Thanos Shetep 22, 30, 175, 252, 253
Thirghu 30, 212, 213, 214, **215**, 216
Thuriz 122, **260**, 261
Thurizung 27, 31, 111, 112, 113, 117, 119, 124
Tiamat 286
Tian 212, **216**
Tiberias 42, **44**
Ti-n-negel 189
Tiryayoni-gati 221, 235
Titans 141
Tiwaz 259, **261**
Tiz 30, 213, **216**
Togarini 8, 13, 16, 19, 30, 34, 39, 43, 44, 58, 80, 83, 85, 86, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 97, 98, 100, 104, 156, 200, 267
Tol Rauko 4, 8, 15, 20, 22, 23, 25, 26, 28, 31, 35, 42, 43, 51, 57, 58, 59, 62, 63, 66, 68, 72, 73, 75, 76, 80, 82, 87, 89, 93, 96, 99, 102, 116, 121, 122, 125, 142, 151, 170, 178, 179, 196, 200, 201, 205, 214, 225, 229, 240, 241, **244**, 245, 250, 266, 271, 275, 281, 284, 289
Torda 131, 133, **138**
Tori 226, **257**
Tour de Babel 47
Tour de l'Horloge 149
Tour de Tarth Lömen 74
Tour des Vents 76
Tour du Pouce 88
Tournoi du Vent 76
Toya 258
Trade de Dieu 169
Transcendés 141, **265**
Treizième cardinal 38, 87, 135, 166
Tribu Kimburu 194
Tribu Kubwa Gku 194
Tribu Mafumbo 194
Tribu Ngedere 194
Tribu Rakshian **194**, 195, 198
Tribu Sauda 197
Triumvirat **89**, 90, 95, 103
Trivium 14, 51
Trois Grands Passages 68
Tsukikage 158, 222, 226, **228**, 238
Tsukiyomi 221, 232, 238, **258**
Tuan Dalyr **66**, 69, 70, 112, 188
Turin **201**, 203
Tuwileh 211
Tylon 169
Ulrioka Yama 189, 192, 193, **265**
Umbra 53
Umetsuki 24, 218, 227, **257**
Unique 283
Upnapistim 24, 241, 243, 244, 246
Urian Zemo 47
Uriel 42, 76, 165, 261
Uruz 110, 112, **261**, 262
Urzug 112
Utpala 238
Uzure 107
Uzuring **112**, 117
Val du Genévrier 149
Valdyr **260**, 261
Valeriah 201
Valhein 260, **261**
Vals Ul Del Vilfain 202
Vallée d'Adalia 31, 72, **76**
Vallée d'Ospren 74, **75**
Vallée de Bremah 74
Vallée de Luzt 74
Vallée de Montemolino 169
Vallée du Lac 74
Vallée Jaune 62, **73**
Vallées d'Ashvins **214**, 215
Vallées intérieures 71, **136**
Vallées jumelles 214
Valls 172
Vandercraün 270
Varja 8, 13, 14, 15, 18, 20, 23, 24, 26, 27, 31, 156, 217, **218**, 219, 220, 221, 222, 225, 226, 227, 228, 229, 231, 232, 233, 237, 238, 256, 257, 258, 259, 270
Vasago 241
Vasska Faivorich 138
Veille 7, 29, 42, 43, 47, 53, 63, 67, 82, 86, 93, 99, 100, 103, 104, 105, 115, 119, 132, 133, 135, 138, 139, 140, 143, 145, 149, 152, 160, 179, 184, 190, 197, 205, 221, 223, 225, 232, 241, 258, 274, 287
Verdal 110, 260, 262
Vers des profondeurs 191
Victor Daorland 71
Victor Kirby 129
Vieille Ville 81
Vigies des étoiles 179
Vincent Remilton 80
Vittorio Cesi 108
Void 286, **287**
Voie d'Inara 177
Voix 69
Von Ghalagher 43
Von Malakai 143
Vortex de Paroles 270
Voyager 270
Waldemar 96
Wassemah 265
Wilkend 94
Wissenschaft 45, 47, 52, 53, 73, 144, 199, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 246, **271**, 275, 284, 285, 289
Wong Ransfield 239
Wunjo 261
Wyman Cross 108
Wyrns 96
Xanathos 287
Xaohuan 236
Xing Zang Chi'Lung 236
Yagarema no Mikoto 24, 31, **218**, 219, 222, 224, 225, 226, 227, 229, 231, 233, 238, 257, 258, 259
Yaldabaoth Veda 198
Yamato no Shura 257
Yami 238
Yami no Tsubasa 286, **287**
Yang Feng Shui 233
Yaqaayes Al-Aroth 177
Ygnling 110, 111, **112**, 113, 116, 117
Ygoronath **51**, 52
Ying Feng Shui 233
Yinnun 30, 175, **177**
Yirath 12, 42, **43**, 44
Ylliandriana/Driny 54
Yogarasugakure 226
Yogoreta 229, 258
Yokai 237, **238**
Youko Kyubi 269, **270**
Yöürgoulat **200**, 201, 296
Yuichi Haneda 227
Yukari Nozuel **24**, 225
Yuri Olson 62
Yuu Kurokami 224, **229**
Zafir 173, 174, 175, 184, 263, 264
Zafir **42**, 43, 44
Zanibar 243
Zarachzafir 52
Zeamon 166
Zébulos **268**, 269
Zélotes de l'Ombre 281
Zemial 68, 254, 276, 286
Zeppelin **12**, 14, 207
Zhirbat 216
Zhorne Giovanni 4, 18, **22**, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 40, 42, 51, 55, 56, 57, 59, 62, 66, 79, 86, 91, 93, 109, 112, 113, 119, 125, 133, 142, 148, 156, 157, 163, 168, 175, 199, 200, 204, 213, 226, 272, 281
Zhoul Orgus 270
Zigeuners 8, **132**, 133, 136

Rah descendit le long escalier sombre qui pénétrait au plus profond de la terre. Sa vue était brouillée par la douleur et la fatigue, mais il connaissait à la perfection chaque recoin de ces marches, chaque pierre de ce lugubre passage. Il pourrait même les suivre les yeux fermés.

Lorsqu'il arriva en bas, il s'arrêta pour regarder les énormes portes de métal. Malgré les protections qui les recouvraient, il sentait le gigantesque pouvoir qui crépitait derrière. Très doucement, il enleva un gantelet et posa sa main pleine de sang sur le panneau circulaire.

« Ouverture des six premiers sceaux. »

Avec un bruit sec, toute la surface métallique commença à se couvrir de symboles brillants, formant un arbre cabalistique étincelant à sept sephirots. Lorsqu'il eut fini d'apparaître, l'une après l'autre les couches de métal mystique de la porte commencèrent à se séparer et Rah s'introduisit au cœur même de Tol Rauko.

Utnapishtim.

Devant lui, l'immense machinerie s'étendait à des kilomètres sous terre, jusqu'à plonger dans les racines même de l'existence. Tout autour flottaient des centaines de panneaux, remplis de formules quantiques et surnaturelles. Le Seigneur de Judas observa tout minutieusement tandis qu'il avançait dans la gigantesque salle. Des millions d'âmes, de mortels comme de dieux, étaient accumulées dans ces ramifications de métal, un pouvoir tel qu'il n'y en n'avait jamais eu à la portée de l'homme. Lorsqu'il passa près du noyau, il ne put s'empêcher d'esquisser un sourire sardonique en regardant les trente pièces de métal situées sur le panneau central mais, sans s'arrêter, il continua jusqu'à atteindre son but.

Il y avait au centre de cet endroit un énorme cylindre de verre plein de tubes, à l'intérieur duquel lévitait une femme plongée dans un profond sommeil. Elle était belle, d'une manière difficile à expliquer, tellement que les poètes en arrêteraient de rêver. Quand il la regarda, l'expression de Rah changea légèrement et ses yeux s'emplirent d'une certaine mélancolie.

« Je suis désolé. Tu n'es pas encore prête, mais il ne me reste plus rien d'autre. »

Avec tendresse, il passa sa main ensanglantée sur la vitre, laissant quatre traces rouges. Pour la première fois depuis très longtemps, une profonde tristesse l'envahit.

« Peut-être ceci est-il une erreur. Quelqu'un m'a dit une fois qu'il ne fallait jamais perdre espoir, mais c'est curieux... À présent je trouve ces mots trop vides.

Tu sais ? J'aurais aimé te montrer beaucoup de choses, bonnes et mauvaises. Un coucher de soleil, les pleurs d'un enfant, la douleur d'une mère donnant le jour. À présent, nous ne pourrons plus le faire ensemble.

Je me demande parfois... Quand avons-nous perdu notre histoire ? Comment avons-nous cessé d'être maîtres de notre propre destin ? Mais... nous a-t-il appartenu un jour ? Il se peut que le monde que j'allais créer eût été un lieu bien pire.

Mais il aurait été à nous. »

Peu à peu, la main de Rah descendit sur le panneau de contrôle central d'Utnapishtim. Des dizaines de câbles s'introduisirent dans sa chair, grimpant par les tendons et les veines jusqu'à s'enfoncer dans le système nerveux de sa colonne vertébrale. La douleur fut déchirante.

« Ouverture du septième sceau. Que le silence se fasse dans les cieux. »

Soudain, l'un après l'autre, tous les panneaux de la salle s'éteignirent tandis qu'un gigantesque arbre sephirotique commençait à se manifester, d'abord sur tout Tol Rauko, puis à travers toute la mer Intérieure, en ensuite dans le monde entier. La structure cabalistique était si vaste que l'on pouvait la voir de la stratosphère même.

Et tandis que son corps et son âme étaient déchiquetés par le pouvoir démentiel qu'il avait déchaîné, la voix de Rah retentit une dernière fois dans toute la Création. Ces mots étaient imprégnés d'une teinte solennelle et triste, comme de celui qui annonce un malheur.

« Et ton nom sera Elhazzared, ce qui veut dire "Le Paradis Perdu" ».

Alors le monde se brisa.

Et de ses morceaux il ne resta que le silence.



Illustration Wen Yu Li

Qui...suis-je ?

Fin