

les Ashrangois

La maison des Princes Mortifères



GUILDES la quête des origines

Supplément Maisons N°2

Crédits

Encyclopédiste

Tristan Lhomme

Couvertures

Julien Delval

Illustrations

Rolland Barthélemy

Relecture

Stéphane Marsan

Cyrille Daujean

Maquette / Plans

Cyrille Daujean

Celui-là est pour Thibault, Johanna, Mathilde et Gauthier.

Bonne continuation à tous, les p'tiots !

Pour la fille électrique qui signe aussi bien avec les roses.

Éditions **MULTISIM**

13 passage du Clos Bruneau
75005 PARIS



e-mail multisim@planete.net

Table des Matières

Introduction

Où Ashragor s'éveille. *p.4*

Histoire

Où le docte découvre une version de l'histoire de la Maison.
Qu'Ashragor en soit le narrateur ne garantit pas son exactitude. *p.7*

Lieux

Où le pèlerin parcourt les trois grandes cités de la Maison, les monts Tohell, les marais mortuaires et autres lieux importants du domaine du prince-démon. *p.29*

Culture

Où le voyageur s'aperçoit que la Maison n'est pas aussi monolithique qu'elle en donne l'impression à l'extérieur. *p.59*

Structure

Où l'homme attentif réalise que les lézardes qui zèbrent la Maison ont pris des proportions inquiétantes. *p.67*

La foi

Où le novice découvre les cérémonies qui rythment la vie d'un Ashragor et où il visite un temple. *p.115*

L'église démoniaque

Où l'initié explore l'église et les grands ordres, et où il reçoit une brève leçon sur les hérésies. *p.129*

Destins

Où le barde fait la connaissance d'une vingtaine de serviteurs d'Ashragor, venus des quatre coins de sa Maison. *p.147*

Matériel

Où l'artisan découvre les productions de la Maison, où le marin parcourt avec effroi le pont d'une nef-cathédrale, et où le conjureur s'initie à la mentalité des démons. *p.175*

Technique

Où le meneur de jeu apprend deux nouveaux tours, trois nouvelles compétences et une poignée de règles supplémentaires. *p.193*

Index

Où tout ce qui précède est récapitulé sans fantaisie, mais de manière aussi claire que possible. *p.*

La conscience me revient. Assis sur mon trône, au cœur du temple-montagne, je m'éveille. Combien de temps ai-je perdu, cette fois ? Un an ? Cinq ans ? Dix ? Un siècle ? Je n'ai pas bougé, mais mes enfants ont senti mon éveil. Des démons se pressent autour de moi, leurs corps improbables grouillant sur les dalles noires. Leurs voix et leurs gestes me transmettent les informations dont j'ai besoin.

Deux ans seulement. Deux ans d'inconscience. C'est... acceptable. À en croire mes démons, le monde n'a pas beaucoup changé, et mes plans progressent de manière satisfaisante. Bien.

L'Autre, invisible à mes serviteurs, me regarde, immobile au fond de la pièce. Je sens son mépris, je sens son avidité. Oh, comme il brûle du désir de me remplacer ! Il me croit faible. Il me croit impuissant. Il se croit plus fort, plus jeune... et mieux en cour auprès de notre commun maître. Je le plaindrais, si j'étais accessible à la pitié.

Soudain, il dirige vers moi un faisceau de pensées. Comme toujours, il n'est que le relais de Celui qui nous a tous les deux amenés sur ce monde. Comme toujours, celui-ci m'adresse un mélange de menaces et de promesses, jurant qu'il me laissera très bientôt rentrer chez moi, mais me priant de le servir encore un moment. Il ne s'est pas rendu compte que quatre millénaires d'absence et deux siècles de reniements m'ont immunisé à ses mensonges. Obéissant, j'envoie la réponse souhaitée, puis je congédie l'Autre. Il s'éloigne sur une dernière pensée où se mêle haine, mépris et envie.

J'ai vu un démon messenger sortir de la pièce. Je suppose qu'il doit être en train de remonter jusqu'à la ville, prévenir mes sujets qu'une fois de plus, je suis de retour parmi eux. Le Hiérophante ne va pas tarder à venir s'abaisser devant moi, comme tous ses prédécesseurs.

Une fois de plus, il va falloir que j'écoute les doléances de mes humains.

Une fois de plus, il va falloir que je fasse tomber quelques têtes.

Une fois de plus, il vont m'utiliser à leurs propres fins mesquines.

Ils ne savent pas encore que cette fois sera la dernière. Comme à chaque période d'inconscience, j'ai rêvé. Et cette fois, mes songes étaient confus, monstrueux. Mes pauvres humains prient chaque jour que l'ère de Chüurrum s'achève. Ils vont être exaucés, j'en ai peur.

La Daarsüm, le Temps du Sacrifice, est sur nous tous. Les lignes de l'avenir sont brouillées. Bientôt, très bientôt, je vois la Porte noire apparaître grâce à la diligence de mes serviteurs. Puis un dernier répit de deux ou trois ans... et le brouillard, traversé d'étranges éclairs bleus. Des formes titanesques s'y agitent. Est-ce une bataille ou une danse ? J'y participe, en compagnie de bien d'autres, de grands Vers, de serpents géants et même d'humains.

Qui émergera victorieux, cette fois ?

Je l'ignore.

Ah, voici la procession. Le Hiérophante a changé, une fois de plus. Les représentants des grands ordres sont toujours les mêmes, en revanche. Ils se prosternent tous, ils frappent le sol de leur front, et un murmure confus de prières dans l'Ancienne Langue monte à mes oreilles. Les répons me viennent, dans cette liturgie que j'ai moi-même établie, mais je choisis de les ignorer. Je me lève, ils se jettent tous à plat ventre, et je leur parle, je leur mens :

“Ô mes enfants, ô mon peuple, les roues du Destin tournent de plus en plus rapidement. De grandes tribulations nous attendent, et l'amour qui nous unit sera durement éprouvé. Le monde que nous connaissons touche à son terme. Le Chüurrum s'achève. Une ère de feu et de sang va le remplacer. Ce que les autres peuples humains appellent l'Âge de l'Aventure va connaître une fin brutale.

N'ayez pas peur, ô mes enfants, je vous protégerai. L'aile sombre de la Mort effleurera notre Maison, mais je l'écarterai comme je l'ai toujours écartée. Et lorsque la tempête sera passée, un monde nouveau s'offrira à nous, un monde purifié, plus vaste que nous ne pouvez le rêver.

Mais pour édifier ce nouveau monde, l'ancien doit s'effacer. Mort et destruction seront nos compagnes pendant des années. Et je ne veux pas que votre souvenir disparaisse ! Je ne veux pas que ma Maison vous oublie, que mes enfants oublient notre mode de vie ! Je vous ordonne de faire venir ici, dans le Saint des Saints, les huit plus grands penseurs de la Maison et cent scribes. Qu'ils soient là dans un mois au plus tard. Ensemble, nous dresserons un portait fidèle de ce temps, et vos descendants, en le lisant, s'émerveilleront de votre sagesse et de votre prévoyance. J'ai dit.”

Ils se retirent hâtivement en bredouillant des “que votre volonté soit faite, seigneur” et autres “à vos ordres, maître”. C'est toujours aussi facile. Mes moindres mots ont été notés. Là-haut, des religieux vont s'appliquer à les peser, encore et encore. Ils relèveront les contradictions, construiront des gloses plus ou moins risibles et, bien sûr, s'entre-tueront pour savoir qui a raison, sans jamais oser me poser directement la question.

Mes ordres seront obéis, en revanche, et c'est l'essentiel. Mes plans n'ont plus besoin de mon intervention. Les mois et les années à venir vont être longs et fastidieux. Autant en profiter pour m'instruire. Depuis cinq siècles, j'ai relâché ma vigilance. Je me suis concentré sur les choses importantes, d'abord sur mon maître, puis sur ce qui se produisait là-bas, de l'autre côté de l'Océan, en délaissant un peu ma Maison. Mes humains vont certainement me réserver quelques surprises. Et puis, si tout se déroule comme je l'espère, je pourrai toujours laisser un exemplaire de ce “tableau” à l'Autre... Si le malheureux doit vraiment prendre ma succession, cela lui fera un bon point de départ.



Histoire

Chapitre Premier

Les mensonges fondateurs

Avant que ce monde soit, j'étais.

Du fond des ombres, j'ai assisté à la Création.

Je suis Ashragor, roc d'éternité dans un monde d'éphémères.

Je suis Ashragor, celui qui sait, celui qui règne, celui qui garde.

Je suis Ashragor, et ma parole est loi d'un horizon à l'autre.

Je suis Ashragor, qui vous a appris à vaincre la mort.

Je suis Ashragor, votre père, votre roi, votre dieu.

J'ai vu l'humanité se répandre sur les terres inhabitées.

J'ai vu l'humanité découvrir la guerre et l'orgueil.

J'ai vu l'humanité se doter d'une cause perdue d'avance.

J'ai vu l'humanité périr dans les Rivages engloutis

J'ai vu l'humanité revenir, croître et se multiplier, tel un cancer.

Et je suis sorti des ombres, répondant à l'appel du Destin.

Et je suis venu dans ce monde froid et aride.

Et je suis devenu votre père, votre roi, votre dieu.

Et je suis resté, jour après jour, siècle après siècle.

Et je suis toujours parmi vous, vigilant, aimant, immortel.

Vous m'avez craint.

Vous m'avez adoré.

Vous m'avez bâti des temples.

Vous m'avez sacrifié des vierges et des guerriers.

Vous m'avez emprisonné dans ma propre gloire.

À quoi bon ?

Premiers verset du Livre d'Ashragor, dictés par le dieu lui-même au Pontifex Jartih, vers 2 000 AC.

8 TA 208

Les érudits et les scribes sont là. Tremblants, ils m'ont présenté leurs respects et ont entrepris de m'expliquer comment ils comptaient procéder. Je les ai laissé s'agiter pendant quelques jours avant de les reprendre en main. Ils ont reçu leurs ordres, et sont en train de les mettre à exécution. Toutes leurs suggestions n'étaient pas dépourvues d'intérêt, toutefois. J'avais négligé l'histoire. À quoi bon ? Mais selon eux, un peuple n'est rien sans histoire. Ils m'ont présenté pendant plusieurs heures leurs travaux dans ce domaine. Visiblement, ils en sont très fiers. Les pauvres ! Ce qu'ils appellent "l'histoire de Maison Ashragor" est une fable, un conte pour leur tenir chaud au cours des longues nuits d'épouvante qui vont tomber sur Cosme ! Je l'ai réécrite, encore et encore, conformément à mes besoins. Et les Pontifex successifs en ont fait autant pour mettre en valeur leurs misérables familles, leurs titres insignifiants à une immortalité de pacotille...

Le résultat, accumulé de siècle en siècle, n'a plus qu'un rapport lointain avec ce qui s'est réellement produit, même si je dois lui reconnaître une impressionnante cohérence et une certaine grandeur.

Et pourtant... Ils veulent connaître leur histoire ? Sans voile, sans mensonge ? Soit.

J'investis l'esprit de l'un des scribes. Comme de coutume, son cerveau ne résiste pas à mon contact. Quant à moi, j'ai si souvent pénétré dans le bourbier qui leur tient lieu d'intelligence que je ne réagis même plus à cette infime souillure. Ma nouvelle marionnette commence à écrire.

L'avant-histoire

J'ai vu le Cataclysme. Je connais ses causes et ses conséquences. Je pourrais, en quelques mots, résoudre la seule Quête des Origines qui ait de l'importance pour tous les peuples des Rivages, la seule Quête dont ils se soient désintéressés au cours des siècles. Je le pourrais, si cela ne m'était pas interdit. Car ma puissance a des bornes, ô mes enfants et, un jour prochain, elle aura une fin.

De l'époque qui sépare la première fin des Rivages et l'instauration de l'Empire Métallique, je ne parlerai pas non plus, mais cette fois, c'est parce que j'en ai décidé ainsi. Mes sujets l'ont baptisé "le temps interdit", à juste raison. Au cours des siècles, j'ai fait détruire tous les tumulus, tous les cromlechs, effacer toutes les pierres gravées et brûler tous les documents

En ce temps, le loom était encore abondant sur les Rivages, et je n'étais pas

le seul démon à rôder autour des villages de pierre sèche et des forts en roche noire où s'entassaient les ancêtres de mes sujets. Leurs magiciens détenaient encore une puissance considérable, et certains l'ont utilisé de manière hideuse. Je suis ce que je suis. Mais, dans l'infinité des Enfers, il y a bien pire que moi. Au cours de ces quelques siècles, j'ai tué ou renvoyé bien des entités qui auraient englouti mon peuple, puis l'ensemble des Rivages, dans une orgie de massacre et de destruction.

J'ai parlé de "mon" peuple. Même si ce n'était pas vraiment le cas à l'origine, ces humains m'appartiennent depuis quatre millénaires. Ma mission initiale était de les surveiller, de les modeler et de les préparer pour... un certain jour, pas de régner sur eux. Je n'emploie pas le mot "mission" par erreur. Vous voulez connaître le plus secret des secrets ? Alors lisez ces mots qui, écrits par n'importe qui d'autre, lui vaudraient une mort affreuse pour "hérésie". Moi, Ashragor, qui suis roi et dieu, je suis un esclave. J'ai été placé là par une Puissance ténébreuse, dont je ne devine les motifs que confusément.

Mais qu'importe ! Pour en revenir aux débuts de notre histoire commune, je me suis contenté d'influencer les magiciens, abandonnant le pouvoir temporel aux nobles. Petit à petit, je suis arrivé à exercer un contrôle satisfaisant sur ces deux sources d'autorité. Si tout c'était passé comme prévu, j'aurais fondu la classes guerrière et les praticiens des Arts étranges, obtenant une caste de magiciens combattants assez puissants pour tenir le monde extérieur en respect et imposer mes volontés. Il m'a manqué trois générations pour y parvenir.

Le Grand Esclavage

Dans le paysage dévasté des Rivages, mon peuple vivait dans les montagnes centrales, séparé des autres survivants du Cataclysme par des mers et des déserts. En 3710 AC, notre isolement a pris fin pour toujours.

Les humains des autres Maisons appellent cette ère barbare "le Premier Empire Métallique", et certains osent en parler avec du regret dans la voix, comme d'une époque d'ordre et de splendeur. Mensonge ! Le seul métal était celui des chaînes que les Gehemdals ont posé à mon peuple !

Une première mission composée de voyageurs et d'espions fut suivie, deux ans plus tard, d'une immense armée, telle que l'on en avait pas vue depuis le Cataclysme. Oh, les Gehemdals en ont eu pour leur argent ! Ils ont dû conquérir les montagnes vallée par vallée, mètre par mètre. Ils n'avaient pas plus tôt "pacifié" un village que celui-ci entraît à nouveau en rébellion.

L'ennui, avec les Gehemdals, c'est qu'ils ne sont pas assez intelligents pour comprendre qu'à un moment donné, ils doivent s'arrêter. Au bout de vingt

ans de combat, un peuple moins obstiné aurait jeté l'éponge. Pas eux. Jamais. De représailles en expéditions punitives, la guerre a dégénéré en bain de sang. À partir de 3687, le général Trangar l'Ancien eut recours à une politique de terreur : les chefs furent systématiquement exécutés en cas de troubles. Les magiciens connus finirent sur des bûchers. Des clans entiers s'exilèrent au sud, dans le désert de Zar. D'autres disparurent dans le feu et le sang. Et un ordre, établi sur des monceaux de cadavres, finit par s'imposer. Certains chefs, usés par des décennies de combat stériles, se soumirent aux Gehemdals. Des gouverneurs s'établirent à Pel-Garō, très à l'est, puis à Hurnwald, à la lisière du désert de Zar.

Je n'étais pas encore très familiarisé avec les humains, à cette époque. Je dois aux Gehemdals une découverte qui, par la suite, a modelé tous mes rapports avec ma Maison : appliquez une pression suffisante à une population donnée, et elle s'y adaptera, généralement de manière imprévue, mais assez rapidement pour rester en vie.

Les Seigneurs du Métal ont tenté de forger mon peuple, d'en faire un instrument docile. Ils ont obtenu un poignard pointé sur leur propre cœur. Là où, avant leur arrivée, chaque combe et chaque vallée était le domaine d'un petit chef, et où des guerres tribales étaient endémiques, ils ont fait naître un immense désir d'unité.

Yravra le Rouge (3598 - 3572 AC)

Yravra est né dans le clan des Tohorsors, dans un village sur les bords du Long Lac, non loin du site de l'actuelle Toholl. C'était le quatrième fils d'un chef de clan rebelle. Après la mort de son père et de ses frères, pendus par les troupes d'occupation, il s'est retrouvé, à quinze ans, à la tête de mille âmes, d'une poignée de bateaux de pêche et d'une série de cavernes fortifiées. Il a fait honneur à sa famille. En 3582, il remit sa jeune sœur Yvyana en gage à un mage noir, en échange de son aide contre les Gehemdals. Après avoir été l'otage et la servante de ce mage, la jeune fille devint son apprentie et sa maîtresse. Son retour dans la tribu, en 3578 AC, marqua le début du soulèvement des Tohorsors. Yravra parvint à imposer une sorte de "république rebelle" dans la région de Toholl. À son apogée, son armée comptait près de dix mille hommes, et son seul nom terrorisait les "gouverneurs" gehemdals, retranchés dans leurs forteresses de la côte. Au terme de six ans de révolte, il fut pris, vendu par l'un de ses compagnons d'armes. Emmené dans l'empire, il a fini crucifié devant la grande porte de Korlonn.

Les Gehemdals ont encore des légendes qui parlent du Fantôme rouge des montagnes. Quant à moi, qui l'ai aidé et encouragé pendant toute son existence, j'espérais en faire le libérateur de mon peuple. C'est son échec qui m'a décidé à descendre dans l'arène.

Après 3600, chaque génération vit un soulèvement, mené par les descendants d'un ancien noble ou par un magicien. Tous se sont mal terminés. Soit leur chef était trahi, soit il périssait au combat, soit enfin il s'avérait incapable d'exploiter des victoires sans lendemain. Il m'a fallu du temps pour le comprendre, mais j'étais la seule réponse logique, le seul capable de libérer mon peuple.

La liberté dans la servitude

En 3507 AC, après un demi-siècle de préparation, j'ai amené un groupe de sorciers à "m'invoquer". Je suis sorti de l'ombre et j'ai personnellement mené mon peuple à la révolte contre l'opresseur. Mon "invocation" m'a libéré de l'obligation d'agir discrètement, tout en m'imposant de nouvelles contraintes.

Pour commencer, il a fallu unifier mon peuple. Mon premier acte de gouvernement fut le Massacre des Rois. Aujourd'hui, il existe mille versions de cet événement, plus risibles et grandiloquentes les unes que les autres¹. Le fait, lui, demeure simple : j'ai brisé la puissance des chefs humains et je me suis approprié leurs tribus. Cela n'a pas été aussi difficile que je le craignais, d'ailleurs. Les humains étaient heureux de se donner un maître, et de me servir en échange de la paix et de la liberté. La mise au pas des sorciers, plus discrète, m'occupa pendant près d'un siècle.

Face aux humains, ma nature est un atout. Je dispose de pouvoirs dont ils ne peuvent même pas rêver, mais je ne suis ni omniscient, ni omnipotent. Ne faites pas l'erreur de croire que notre révolte contre les Gheemdals fut une guerre facile. Après tout, elle a duré mille ans, avec une alternance de succès et de revers de part et d'autres. À la vérité, ce fut un épouvantable bain de sang. Si je n'avais pas été là, en plus d'une occasion, mes humains se seraient couchés pour mourir. J'ai craint à plusieurs reprises qu'ils ne m'abandonnent. J'ai dû trouver des moyens pour les... motiver. Vers la fin, je l'avoue sans honte ni regret, ils avaient plus peur de moi que des légions de l'empire.

Les premières batailles ont très largement décidé de l'issue des combats, même s'il a fallu attendre la victoire pendant dix siècles. Dès 3500 AC, l'essentiel m'était acquis : une population à peu près docile et un territoire dans les montagnes autour de Tohell. Les plaines de Pelgrom et de Scyth furent âprement disputées, mais mon sanctuaire montagnard ne fut plus jamais menacé. L'intervention des Hommes des îles, les futurs Venn'dys, menaça pendant quelques décennies l'équilibre qui s'était instauré avec les Gheemdals. La menace qu'ils faisaient peser sur les côtes me força à ouvrir un second front, en ralliant leurs cités continentales à ma cause. Pendant un peu plus d'un siècle, les "traîtres" de Lonaria furent l'obsession des dirigeants de l'archipel, soula-

1 J'en ai moi-même écrit deux ou trois comme des leçons de choses destinées à d'éventuels rebelles. L'imagination des humains a fait le reste. Aujourd'hui, certaines des histoires qu'ils racontent sur cette simple purge soulèveraient le cœur de la plupart des démons...

geant la pression sur Scyth et le delta du Lent Fleuve. Pendant ce temps, les Ghehmdals s'enfonçaient petit à petit dans l'anarchie, encouragés par mes agents. Il fallut des siècles, mais peu à peu, mon peuple s'implanta à l'ouest. La cité gehemdale de Pel-Garō fut rasée jusqu'aux fondations, et une ville neuve, ma ville, la remplaça. Elle est toujours là, ma cité de Pelgrom dont le nom signifie dans l'ancienne langue "Triomphe". Petit à petit, la guerre tournait en notre faveur. Entre 2900 et 2700, nous avons pris le contrôle d'une bonne partie des hautes terres, au nord de Dolm. La ville de Nyskwynt est devenue ma capitale pour plus d'un siècle. En 2841 et en 2765, au terme de deux glorieuses chevauchées, mes armées ont pris et brûlé Korlonn. La deuxième fois, nous l'avons même conservé dix ans, pendant que le pitoyable "empereur" gehemdal allait cacher sa misère à Holdolm. Par la suite, nous avons dû nous replier, mais quelle importance ? Les Ghehmdals, qui nous haïssaient, avaient appris à nous craindre.

À cette époque, de nombreux peuples se sont fondus dans le mien. Les survivants de Lonaria, rejetés à l'intérieur des terres, se sont joints à ma cause. Les éleveurs des plaines de Scyth ont vite compris qu'ils ne pouvaient se fier à la protection des fourbes Venn'dys. Quant aux nomades de Zar, mille ans d'isolement, puis de brassage avec les Kheyza, n'avaient pas diminué leur nostalgie de leur berceau montagnard. Ils se souvenaient, ils se soumièrent. Il leur fallut, pour prix de leur allégeance, chasser leurs "cousins" Kheyza qui avaient fait du désert l'un de leurs lieux de rassemblement. Mais les Kheyza n'appartiennent pas, et ne peuvent pas appartenir, à mon peuple. Leur présence sur mes terres risquait de compromettre mes plans.

C'est à cette époque que j'ai fixé les grandes lignes de la culture de mon peuple.

J'ai voulu qu'ils aient un nom, et je leur ai donné le mien pour qu'ils fassent trembler l'ennemi.

J'ai voulu que les Ashragors soient libres de vivre comme bon leur semblait et, pour cela, j'ai réduit les prisonniers de guerre à l'esclavage.

J'ai voulu qu'ils soient heureux et délivrés des soucis du gouvernement, et je leur ai appris à se soumettre à mon autorité.

J'ai voulu qu'ils soient pauvres, car la richesse corrompt.

J'ai voulu qu'ils soient croyants, et ils m'ont adoré comme un dieu.

Enfin, j'ai voulu qu'ils soient libérés de la peur de la mort, et j'ai ressuscité mes meilleurs serviteurs.



Les Prêtres des Ombres

Tous les Ashragors connaissent le nom de ces humains. Dans leur version de l'histoire, ce sont eux qui m'ont invoqué, m'arrachant aux profondeurs des enfers pour faire de moi le protecteur de leur peuple. Les récits que l'on colporte dans les monastères parlent d'un "ordre des Ombres" et font de ma venue un acte religieux. En fait, les soi-disant "prêtres" étaient une impressionnante collection de renégats, et mon "invocation" répondait beaucoup plus à des considérations politiques et militaires qu'à des questions de foi. Je n'ai nulle envie de citer ici les soixante noms que tous les écoliers de mon peuple apprennent très jeunes. Une bonne moitié n'a jamais existé, de toute façon. Mais je me souviens fort bien de certains d'entre eux.

- **Jartihir le Voyant.** Sans Jartihir, mon "invocation" aurait été beaucoup plus difficile. J'ai commencé à le préparer à cette tâche à l'âge de dix ans. Pendant un demi-siècle, je lui ai envoyé des visions, et je l'ai obligé à prêcher de village en village, annonçant la venue prochaine d'un libérateur surnaturel. Il n'était pas le seul, bien entendu, mais il fut le premier à me consacrer entièrement sa vie, dédiant toutes ses pensées, tous ses gestes et toutes ses paroles au Dieu À Venir. De bien des manières, il fut le premier Ashragor, et il m'arrive de penser qu'il fut le seul. J'aime à croire que sa récompense fut à la hauteur des souffrances qu'il a enduré pour moi. J'ai fait de lui le premier Pontifex, j'ai veillé à ce qu'il mène une vie heureuse et, faute de pouvoir prolonger son existence naturelle, je l'ai ramené à la vie après sa mort. Après deux siècles, il a exprimé de manière touchante son désir de quitter un monde qui n'était plus fait pour lui. Je l'ai exaucé.

- **Vyridra l'Enchanteresse.** C'était la petite-fille d'Yvyana, et c'est elle qui a fourni l'essentiel de l'énergie magique nécessaire. Après ma venue, pendant trente ans, elle m'a servi de général et m'a fidèlement conseillé dans bien des domaines. J'ai toujours eu une certaine affection pour sa lignée et, même aujourd'hui, ses descendants peuvent, dans une certaine mesure, compter sur ma protection.

- **Meraketner.** La présence de ce mage noir était une nécessité, rien de plus. Lui et sa famille contrôlaient les principales sources de loom noir des montagnes, et a bien fallu que mes conseillers se soumettent à ses exigences. L'infortuné a cru qu'il était de taille à me dominer. Sa mort héroïque au cours de l'une des premières batailles contre les Ghehdals est un autre mensonge. Je l'ai tué. Par la suite, j'ai éliminé tous ses descendants pour qu'ils ne puissent pas se prévaloir faussement des actions "glorieuses" de leur ancêtre.

- **Err-aman le Voyageur.** Pauvre Err-aman ! C'était un marin venu des îles du Couchant, pas un magicien. Il croyait aider à la libération de son propre peuple en immobilisant les Ghehdals dans nos montagnes. S'il avait su que les Venn'dys, ses descendants, allaient passer vingt siècles à me combattre, il se serait coupé les mains plutôt que de nous aider.

La paix des mensonges

Vers 2600, les combats avaient cessé sur le front oriental. Les Venn'dys continuaient à harceler nos côtes à l'ouest, mais les Gehemdals avaient sombré dans une insignifiance bienvenue. Nous n'étions guère plus vaillants. En dépit de mes pouvoirs, mon peuple était épuisé. C'est pour cette raison que mes représentants ont bien accueilli les émissaires gehemdals venus proposer une paix générale entre les six peuples des Rivages, plutôt que de les écorcher vifs.

Il était bien entendu hors de question de se joindre à ce "nouvel empire" qu'ils nous proposaient. Ils posaient en préalable l'égalité de tous les peuples, et j'avais déjà commencé à instiller chez mes sujets la notion de la supériorité de notre Maison (j'ai eu peu d'efforts à faire. Opprimez des humains pendant mille ans, puis donnez-leur une raison de se croire supérieurs à leur oppresseurs, et vous les verrez, en un rien de temps, devenir extraordinairement imbus d'eux-mêmes).

Pour en revenir aux Gehemdals, ils se le tinrent pour dit. D'autres ambassades, par la suite, arrivèrent avec des propositions commerciales relativement raisonnables. Des caravanes chargées de biens sillonnèrent bientôt les plaines où des armées étaient affrontées.

Le Second Empire Métallique fut une simple pause, le temps pour les Maisons de refaire leurs forces. Les humains ont tous sincèrement cru à la paix, mais les forces inexorables de l'histoire nous poussaient vers le nouvelles guerres. Il fallut cinq siècles pour en arriver au point où elles devinrent inévitables. Je mis cette période à profit pour consolider mes acquis. Mon peuple s'enrichit sans se pervertir. Mon église se mit petit à petit en place. Jusqu'ici, le titre de Pontifex n'avait pas grande signification. Les Pontifex successifs étaient mes porte-parole, rien de plus. Confronté à des situations nouvelles pour moi, et peu désireux de perdre mon temps à régler les moindres détails de la vie d'une population de plus en plus nombreuse, je leur transmis des responsabilités. Mineures dans un premier temps, puis importantes. Bien entendu, en sous-main, j'encourageais la noblesse guerrière et la toute nouvelle classe marchande à résister aux "empiétements du clergé". Le résultat fut une société dynamique, aux équilibres changeants. Si j'avais réellement eu pour but la domination totale des Rivages, je n'avais qu'à persister dans cette voie, et elle nous était acquise en deux ou trois siècles. Mais quoi qu'en disent les peuples des autres Maisons, cela n'a jamais été mon objectif. Petit à petit, j'ai laissé le clergé conservateur freiner le commerce. J'ai encouragé l'esclavage, qui avait commencé à disparaître, et dont l'existence est un moyen remarquable pour obliger une culture à stagner. J'ai personnellement bloqué toutes les innovations technologiques. J'ai veillé à ce que nous puissions survivre en autarcie. Bref, j'ai commencé à nous préparer pour la guerre.

La Bourse d'Ashragor (2640 - 2530 - 2000 ? AC)²

Il s'appelait Rehnag, et il a été l'un des premiers Ashragors à comprendre l'intérêt de la paix et du commerce. Avant même la fin définitive des combats, il avait ouvert un comptoir à Brizio. Harneg, son frère, s'était quant à lui établi à Korlonn.

Nous leur devons l'introduction d'une foule de techniques financières et comptables inspirées des Venn'dys et des Gehemdals. Jusqu'à l'apparition du Continent, leur sceau figurait sur la plupart de nos pièces, et pour cause : ils ont dirigé, avec mon autorisation, la frappe de nos premières monnaies. Harneg mourut en 2598 dans une stupide émeute anti-Ashragor, l'une des dernières qu'ait connu Korlonn. Rehnag ne chercha pas à en tirer vengeance. Il fut le principal négociateur du Grand Accords de 2593, qui établissait des routes commerciales sur notre territoire, fixait les taux de change entre les monnaies des Rivages et liquidait nos divers contentieux avec nos voisins. Une fois assuré d'une relative stabilité, Rehnag s'est sérieusement mis au travail. Pendant quelques années, aux alentours de 2550, nous avons été une puissance commerciale majeure. J'ai soutenu Rehnag contre le clergé et, après sa mort, j'ai continué à profiter de ses conseils avisés en matière financière. Je ne lui ai permis de se reposer que lorsque la guerre, une fois de plus, est revenue nous visiter.

2 Lorsque trois dates sont données, elles se lisent : Naissance - Mort physique et réanimation - Mort définitive.

Le temps des guerres gehemdales

Vers 2000 AC, l'expérience impériale se révéla, une fois de plus, une impasse. Cette fois, la dislocation fut le fait des Venn'dys puis, peu après, des Felsins. Essayant de rallier ses derniers soutiens, l'empereur gehemdal Werthag II choisit d'unifier ses sujets derrière une menace extérieure. Qui d'autre que mon peuple ? Son armée franchit le Pas-de-Nyskwynt au premier jour de l'Ardence 2002 AC. Elle brûla quelques villages, ravagea les campagnes, et eut le sort qu'elle méritait. Quant à Werthag, je l'ai conservé comme bouffon pendant quelques siècles³.

Évidemment, les Gehemdals n'ont pas su se le tenir pour dit. Ils sont revenus, avec une régularité lassante, pendant cinq siècles. Des escarmouches avec les Felsins sur leur frontière sud, et surtout un sérieux conflit avec les Kheyza (dont je suis largement responsable), les affaiblirent durablement. À partir de 1500 AC, épuisés, ils choisirent de nous laisser en paix et de se consacrer à la reconstruction de leur Maison. De leur côté, les Venn'dys, nos autres ennemis traditionnels, nous avaient porté quelques coups sérieux entre 2000 et 1800 AC.

³ Les historiens gehemdals, eux, parlent de la "guerre d'agression ashragor". Werthag l'Infortuné est le héros d'innombrables romans de chevalerie, où il meurt les armes à la main en défendant sa Maison contre des envahisseurs démoniaques.

Scyth fut prise et occupée pendant de longues années. C'est lors de sa libération que j'ai affronté pour la dernière fois nos ennemis sur un champ de bataille. Je connais les récits qu'en font les Venn'dys. À les en croire, j'ai exterminé des milliers d'hommes à moi seul. C'est faux, bien sûr. À Scyth comme ailleurs, j'ai rarement eu le temps d'en tuer plus de quelques centaines avant que les autres ne prennent la fuite. Pour en revenir aux Venn'dys, ils furent bientôt trop occupés par leurs guerres civiles pour représenter une menace. C'est à cette époque que j'ai découvert qu'il était possible d'agir sur nos voisins par l'intermédiaire d'agents qui, sans m'adorer, me servaient pour d'autres raisons. Les monts Toholl sont, entre autres choses, riches en or... Il m'a été fort utile pour neutraliser les Venn'dys et pour m'assurer de l'appui constant, mais discret, des Ulmèques.

L'Alge des démons

Les humains ont une manière bien à eux de se multiplier de manière insane dès qu'ils jouissent d'un minimum de tranquillité. Il a suffi de quelques siècles de paix pour que la population de ma Maison soit multipliée par trois. Les cinq siècles de guerre qui suivirent la dislocation du Second Empire Métallique épargnèrent largement la population civile. Les combats étaient l'affaire d'une petite armée professionnelle, assistée par mes innombrables sujets morts-vivants. Vers 1600 AC, mon peuple était si nombreux qu'il était devenu impossible à une seule personne de le gérer convenablement. Je l'ai déjà dit, je ne suis pas omniscient, et les Pontifex de cette époque étaient trop occupés à arbitrer les querelles entre les différentes branches de l'église pour m'être d'une quelconque utilité. La réponse logique aurait été de s'appuyer sur la noblesse, mais j'avais des doutes sur sa fidélité. Pendant les guerres gehemdales, il y avait eu plusieurs défections retentissantes, y compris celle d'Irion Ortranng, le connétable de mes armées, en 1592. À la faveur d'un énième soulèvement contre les roitelets gehemdals de l'époque, ce traître se proclama "empereur des terres septentrionales". Il installa sa cour à Korlonn, donna asile à d'autres proscrits, et mourut les armes à la main en 1575, au cours d'une tentative pour s'emparer des routes caravanières du désert de Zar.

En 1525, la découverte d'un complot contre mon autorité, organisé par Trawarand Erwrark, l'un de mes meilleurs généraux, mit un terme à ma tolérance envers la noblesse. Tous les hommes de sang noble âgés de plus de seize ans furent mis à mort. Pour les remplacer, j'ouvris une brèche entre les univers, pénétrant dans l'un des innombrables Enfers qui entourent Cosme, à la recherche d'une race intelligente et biologiquement compatible avec mon peuple. Je n'eus guère de mal à trouver les premiers démons. J'en pris une centaine, et je les mis à la fête des maisons nobles, les mariant avec les veuves des traîtres exécutés.

Avec le temps, leurs descendants formèrent la noblesse actuelle. Au cours des siècles suivants, d'autres races de démons, plus petits et moins intelligents, virent s'ajouter à cette première vague. L'ouverture d'une brèche vers les enfers présentait un grand avantage : elle me permettait de suppléer à la diminution, de plus en plus préoccupante, du loom noir. Comme tous les autres, celui-ci disparaissait peu à peu des Rivages, utilisé par mes prêtres. Sur ce point, ma sagesse n'a pas été prise en défaut. Aujourd'hui, alors que les autres Maisons étouffent lentement par manque de loom, mes sujets continuent à ranimer les morts et à manier les puissances de l'Entropie sans trop de difficultés.

Hélas, c'est le seul aspect de mon plan qui ait entièrement fonctionné. Quoi qu'ils vous disent et quelle que soit leur apparence, les démons restent des créatures menteuses et manipulatrices. Je suis, après tout, fort bien placé pour le savoir. Ma nouvelle noblesse hybride était fort loin de réunir qualités des hommes et des démons. Au contraire, elle était aussi dépourvue de barrières



morales que mes cousins infernaux, et faisait preuve de l'énergie inlassable et de l'ambition qui sont les principales caractéristiques des humains. C'était un mélange dangereux, et je m'en suis rendu compte trop tard.

Dans les manuels d'histoire que les moines présentent à mes sujets, les années 1150 à 1080 sont appelées "le temps obscur". Cette période, plus encore que le temps interdit, a disparu de leur mémoire. Tout ce qu'en sait l'homme de la rue, c'est qu'à la suite d'un grand péché collectif, je me suis détourné de mon peuple.

Ce n'est pas faux.

Mais, à la vérité, je ne tiens pas à que le souvenir de notre seule guerre civile se perpétue.

La noblesse démoniaque s'est soulevée au premier jour de la Bise 1150, entraînant avec elle d'innombrables esclaves assoiffés de liberté. Le Pontifex fut tué dans les premiers combats, et les rebelles marchèrent sur Toholl, avec l'idée bien arrêtée de me déposer et de se répartir les dépouilles de ma Maison. Ils ont failli réussir avec l'aide d'un autre contingent de démons qui surgit à l'improviste de la brèche vers les Enfers. Je fus contraint de réagir avec vigueur. Mes fidèles morts-vivants furent exterminés par les démons. L'église profita de la confusion pour régler ses propres différends. Très vite, elle fut plongée son propre bain de sang et devint sourde à mes appels.

Je me suis alors tourné vers le peuple, vers mon peuple.

Et j'ai découvert l'ingratitude.

Ils ont osé faire cause commune avec les rebelles !

Ils ont osé assassiner mes représentants !

Ils ont osé détruire mes temples !

Ils ont osé écrire des poèmes louant les nobles qui les "libéraient de ma tyrannie" !

Ils ont osé me haïr, moi sans qui ils n'auraient été que les esclaves des Gehemdals !

Il a fallu que j'intervienne en personne pour détruire la flotte rebelle qui avançait vers Toholl. En revanche, je n'ai pas réussi à empêcher leur armée de terre de pénétrer dans ma capitale. Ensuite... eh bien, les humains disent que l'histoire est un perpétuel recommencement. Dans ce cas précis, ils ont raison. Avec une poignée de fidèles, j'ai revécu les années de guérilla qui nous avaient libérées du Premier Empire Métallique. Pendant trente années, j'ai de nouveau goûté à l'âpre joie de la bataille, cette fois contre les mortels que j'étais censé protéger.

Quand je repense à cette période, je me dis que trois choses m'ont sauvé. Mon propre génie, bien sûr, mais aussi l'incompétence de mes ennemis et une dose respectable de chance. Les nobles ne s'étaient pas plus tôt emparés de Toholl

qu'ils commençaient à se disputer pour savoir qui serait le meilleur chef. Les esclaves, à qui l'on avait fait miroiter la liberté, se soulevèrent lorsqu'ils comprirent qu'ils avaient été dupés. Peu après, les prêtres reprirent leurs esprits. La plupart rejoignirent mon camp (mais pas tous ! Certains choisirent de vouer des cultes blasphématoires à des généraux rebelles qui, selon eux, étaient tout aussi démoniaques que moi).

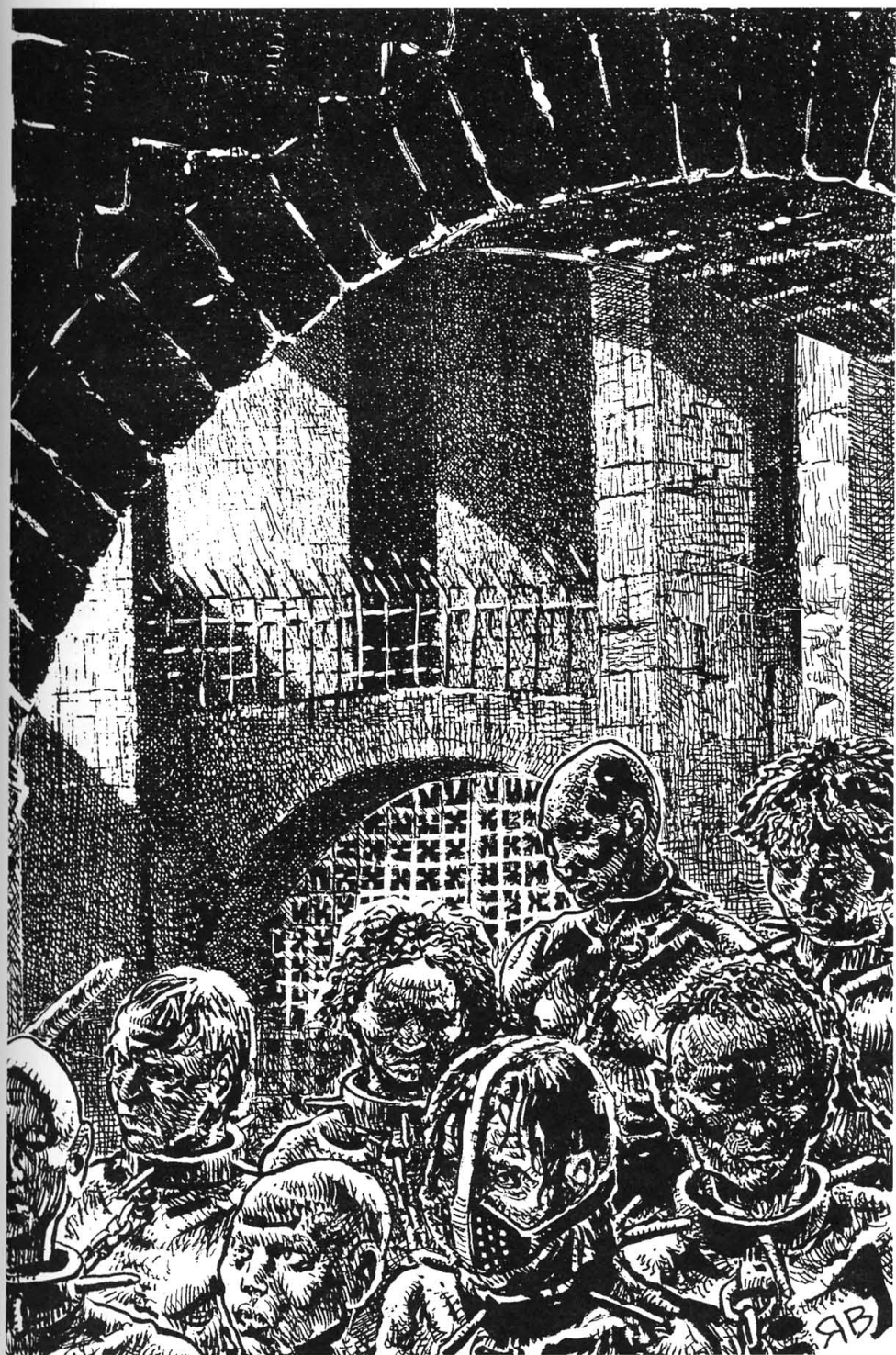
Vers 1120, la situation s'était un peu clarifiée. Je me suis rendu compte que le temps jouait en ma faveur. J'ai laissé mes derniers fidèles agir en mon nom, et je me suis retiré dans les profondeurs des grandes cavernes qui s'étendent sous les montagnes. Mes agents ont commencé à propager d'inquiétantes rumeurs sur ma vengeance, et sur ce qui attendait les traîtres, dans cette vie et au-delà.

Les rebelles, au plus fort de leurs luttes intestines, ont commencé à craindre mon retour. Je leur ai fait payer chaque heure de triomphe par une année d'angoisse et de souffrance. Certains se sont maintenus pendant une génération ou plus (entre autres avantages, mes nobles hybrides vivaient plus vieux que les simples humains). Quelques communautés, dans la plaine de Scyth, sont restées indépendantes jusqu'aux alentours de l'an 1000. Mais, au bout du compte, toutes sont revenues à l'orthodoxie, tombant comme des fruits mûrs entre les mains de mes prêtres.

Au fur et à mesure qu'elles rejoignaient mon troupeau, je les châtais. Je ne suis pas déraisonnable. Je comprends fort bien la notion de vengeance, mais je ne vois guère l'intérêt de l'appliquer aux humains. Se venge-t-on d'un chien qui vous a mordu ? Non. On le bat, mais on ne se venge pas. Et, si l'on est un maître convenable, on le bat juste assez pour lui faire passer l'envie de recommencer.

J'ai battu mon peuple. J'ai établi ce que les gens des Rivages appellent "une oppression qui n'a d'équivalent nulle part sur Cosme". Ces brillants observateurs estiment que mon clergé fait régner sur mon peuple "une terreur digne d'une armée d'occupation".

Certes. C'est un souvenir de leur trahison, le seul qu'ils doivent en conserver. Au fil des siècles, j'ai petit à petit renforcé et perfectionné tout un arsenal de mesures répressives que j'ai imposé à mes sujets. Dans le processus, j'ai pris la mesure d'un paradoxe d'où, je pense, découle une bonne part des problèmes des gouvernants humains : à l'intérieur, on a besoin d'individus faibles, soumis et malléables. Mais pour qu'un peuple reste fort et indépendant, rien ne vaut un régime qui encourage les sujets les plus agressifs et les plus dépourvus de scrupules. Le bon dosage, comme je l'ai découvert avec le temps, est une affaire d'instinct.



La grande réforme de -998

L'Alge des Pontifex

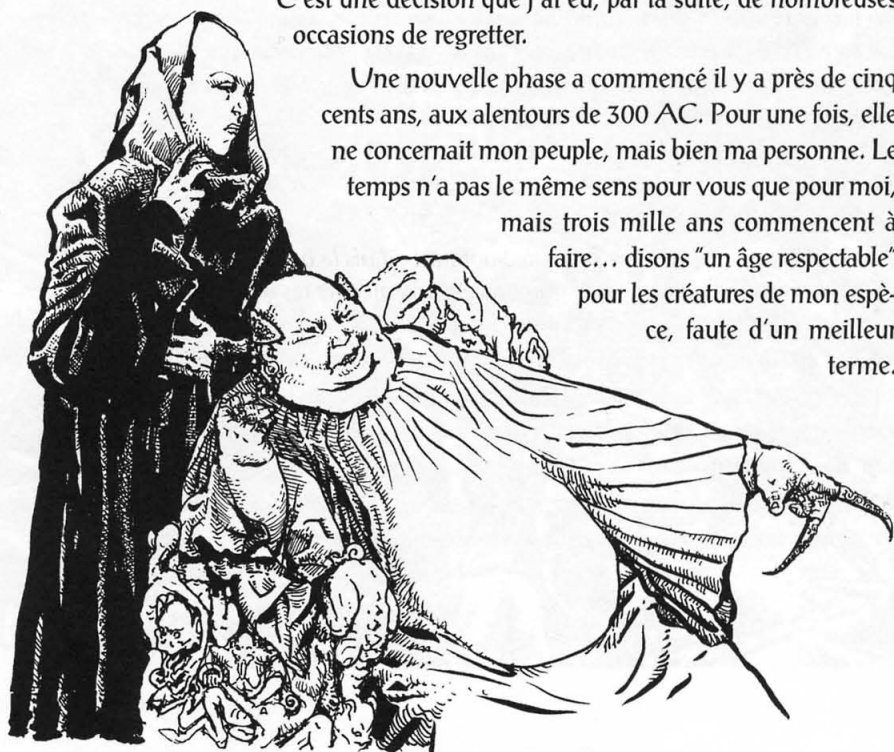
Peu après l'an 1000 AC, j'ai choisi, une fois de plus, de me placer en retrait, laissant le gouvernement effectif au clergé. Au cours des dix siècles suivants, ma Maison a pris son visage définitif. Les religieux ont peu à peu pris le pas sur la noblesse. En dépit de ses trahisons répétées, celle-ci a conservé titres et terres, sans oublier le prestige qu'apporte une touche de sang démoniaque. En échange, elle a perdu une bonne part de son pouvoir, et j'ai veillé à ce que la part humaine soit toujours prédominante chez eux.

Les Pontifex successifs ont été des exécutants diligents de mes volontés, ou plus exactement de ce qu'ils en comprenaient. Pour le reste, je le crains, ils se sont montrés négligents. Les conflits entre les différents ordres de mon église ont repris. Très vite, l'assassinat est devenu la principale méthode de promotion des ecclésiastiques. Désireux de conserver un niveau d'agressivité raisonnable chez mes sujets, j'ai laissé une guerre civile larvée s'instaurer parmi mes représentants.

Les nobles éliminés, le seul contrepoids qui restait face à la puissance du clergé était la petite classe marchande qui avait tant bien que mal traversé les turbulences des guerres gehemdales, mais qui m'avait massivement trahi lors de la guerre civile. J'ai laissé un Pontifex du VIII^e siècle AA proclamer que le commerce était impur, sauf lorsqu'il était géré par les religieux, signant ainsi l'arrêt de mort des traditions commerciales de mes sujets.

C'est une décision que j'ai eu, par la suite, de nombreuses occasions de regretter.

Une nouvelle phase a commencé il y a près de cinq cents ans, aux alentours de 300 AC. Pour une fois, elle ne concernait mon peuple, mais bien ma personne. Le temps n'a pas le même sens pour vous que pour moi, mais trois mille ans commencent à faire... disons "un âge respectable" pour les créatures de mon espèce, faute d'un meilleur terme.



Quoi qu'il advienne, j'aurai passé le meilleur de ma vie (encore une approximation pour des concepts qui vous seraient incompréhensibles) sur votre monde, à modeler une culture barbare en l'attente d'un jour qui, au fil des ans, devenait de plus en plus hypothétique. Lassé, aspirant au calme et à la paix, j'ai appelé Celui qui m'avait placé là.

Deux cents quatre-vingt dix-sept ans avant l'apparition du Continent, Il m'a répondu. Délaissant largement mes mortels, je me suis consacré à une interminable conversation avec Lui. J'étais dans la situation d'un naufragé qui, après une éternité passé à parler aux singes et aux arbres, trouve enfin un autre être doué de raison. Et quelle raison ! Comparé à Lui, je ne suis qu'une ombre, un fantôme... Il m'a parlé de son retour imminent. Je lui ai parlé de mon peuple, de ce que j'en avait fait au cours de ces longs siècles. Il s'est montré admiratif, et m'a promis de grandes récompenses. Je n'avais plus qu'à patienter. Au cours des trois siècles suivants, je me suis de plus en plus détaché des mortels. À quoi bon m'occuper d'eux ? L'heure de ma libération approchait à grands pas.

Pontifex Karnether le troisième (657 - 598 - 597 AC)

Karnether est tout à fait représentatif des Pontifex qui se sont succédés au cours des huit siècles qui ont précédé l'apparition du Continent. Il a suivi une carrière brillante, mais relativement conventionnelle, au sein de l'ordre des Moines rouges. Par une combinaison de chance, de cruauté et de chantage, il s'est élevé dans la hiérarchie, et a fini par devenir l'un des deux secrétaires du Pontifex de l'époque. Autrement dit, il n'était qu'à une pincée de poison du pouvoir suprême. Il n'a pas résisté très longtemps à la tentation. Son règne, commencé à 607 AC, n'aurait pas été particulièrement marquant si Karnether n'avait pas eu une passion pour les instruments de torture... et pour leur utilisation, malheureusement.

En 605, il fit construire les Salles de Souffrance dans la banlieue de Pelgrom. Cet immense complexe, dédié uniquement aux mille et un moyens de détruire méthodiquement les corps humains (et démoniaques), sert encore aujourd'hui de cadre à des contes populaires particulièrement atroces.

Le clergé, resté passif tant qu'il limitait ses recherches à des esclaves et à des gens du peuple, commença à s'agiter lorsque les sujets d'expériences furent prélevés dans ses rangs.

Sa mort, en 598, est clairement le résultat d'un complot, tout comme sa destruction finale, l'année suivante. Les coupables n'ont jamais été découverts. Et, pour être franc, personne n'a vraiment cherché.

L'Alge de l'Alventure

Je suis sans doute la seule créature des Rivages avec l'Astramance qui n'ait pas été surprise par le grand raz-de-marée. Pour moi, c'était un signe, celui de la fin de mon exil.

Comme bien souvent sur Cosme, rien n'a tourné comme prévu. Contre ma volonté, mon séjour parmi vous s'est trouvé prolongé encore et encore. Comprenant enfin qu'il n'avait aucune intention de me libérer, j'ai pris des mesures pour que mon peuple trouve sur le Continent l'instrument de ma libération.

Le Continent ! La terre que les autres Maisons voient comme un pays vierge, aux mille merveilles et aux opportunités innombrables ! Si seulement il pouvait en être ainsi ! Je connais sa raison d'être, et je sens que mon peuple, comme tous les autres, y rencontrera son destin. Il m'arrive de vous envier, vous savez. Au moins, vous pouvez vous raccrocher à vos dieux. Moi, je n'ai pas ce réconfort.

Mais je digresse... Par la force des choses, j'ai été amené, une fois de plus, à intervenir dans la vie de mon peuple. J'ai obligé les Pontifex à accepter les offres des autres Maisons, à participer à la création des guildes, à cautionner les ridicules monopoles économiques du Sénat de la Constellation, bref, à jouer un rôle complètement étranger à l'esprit de mes sujets. Il ne leur a pas fallu longtemps pour le comprendre, toutefois. Les Ashragors n'ont pas été parmi les premiers artisans de la Conquête, mais aujourd'hui, ils y participent avec enthousiasme. Par la force des choses, j'ai dû renoncer à contrôler complètement les expatriés. Certains me restent fidèles, et se souviennent que je suis leur père et leur souverain. D'autres s'égarèrent, souillant leur âme et corrompant leur foi par des contacts avec des peuples étrangers.

Mais, au fond, ces "gildiens" n'ont guère d'importance. Ce qui compte, ce qui a toujours compté, c'est la population de la Maison. Les richesses du Continent l'ont changée, comme il fallait s'y attendre. Une nouvelle classe marchande a fait son apparition. La dernière fois que j'ai jeté un coup d'œil sur ma Maison, elle était en train de se détacher du clergé. Celui-ci faisait l'impossible pour l'y réintégrer. Une nouvelle fois, les vivants se sont multipliés de manière déraisonnable. Une petite partie d'entre eux jouit d'un luxe impensable quelques générations plus tôt, tandis que des centaines de milliers d'autres meurent littéralement de faim aux portes de mes cités. Pour la première fois depuis quatre millénaires, nous sommes forcés d'importer du blé. Si un jour, les autres Maisons refusaient de nous en vendre, les Rivages connaîtraient une famine telle que le monde n'en a plus vu depuis le Cataclysme. Tant pis ! Cela pourrait même servir mes plans...

Et l'avenir ?

Je ne le vois pas. Je sais que Celui qui a fait de moi votre gardien va très bientôt se révéler à vous. Il est déjà là, attendant son heure comme j'ai attendu la mienne il y a des milliers d'années. S'Il le veut, s'Il le peut, Il me balayera comme un fétu. Mais, ô mes enfants, laissez-moi vous donner une dernière preuve d'amour (car je vous aime, n'en doutez jamais) en vous avertissant.

Ne Le suivez pas !

J'ai été un père sévère. Entre mes mains, vous avez souffert. Je le sais et, autant que cela me soit possible, je le regrette. J'ai appris bien des choses à votre contact, changeant alors même que je vous changeais. Je me suis doté d'émotions, j'ai développé une conscience et j'ai fini par vous comprendre mieux que vous ne vous comprenez vous-même.

Mais Lui... Il est incapable de vous comprendre, ou de comprendre quoi que ce soit en dehors de Son être. L'idée même d'évolution Lui est étrangère. Il vous utilisera avant de vous dévorer, comme il a dévoré bien d'autres peuples au cours des millénaires.

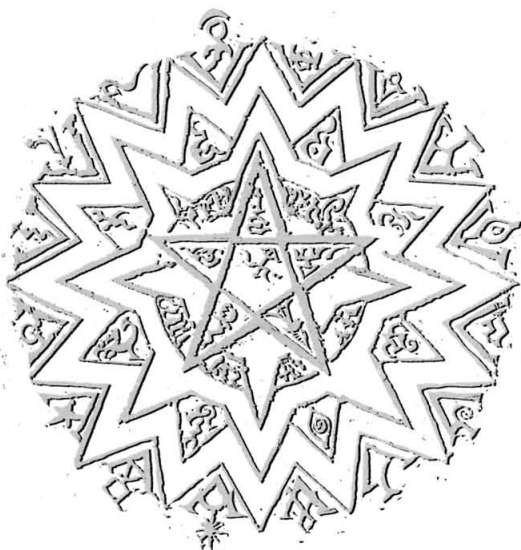
Je suis la nuit, mais Il est l'obscurité dévorante qui règne entre les étoiles.

Je suis l'hiver, mais Il est si froid que la terre se brise comme verre sous Ses pas.

Je suis la mort, mais Il est la négation de toute vie.

Craignez-Le, apaisez-Le si vous pouvez, mais ne L'adorez pas.

Il n'en est pas digne.





CHRONOLOGIE

Les dates sont données selon le format guildien : Avant le Continent (AC) et Âge de l'Aventure (AA).

- ♦ Vers 4000 AC : Le Cataclysme. Ashragor est déjà présent, ou a été appelé peu après.
- ♦ Du Cataclysme à 3710 AC : Le "temps interdit".
- ♦ 3710 AC : Premières reconnaissances gehemdals.
- ♦ 3708 AC : Invasion des monts Coholl par les légions de l'Empire Métallique. Violente résistance. Les Gehemdals conquièrent le pays vallée par vallée.
- ♦ 3687 AC : Trangar l'Ancien, premier gouverneur gehemdal des "montagnes hurlantes".
- ♦ Vers 3680 AC : Exil de nombreux clans des montagnes vers le désert de Zar, où ils se mêlent aux Kheyzas.
- ♦ 3635 AC : Fondation de la cité gehemdale de Pel-Garö, capitale de la province.
- ♦ 3608 AC : Le gouverneur Trangar le Jeune s'installe à Hurnwald, entre les montagnes et le désert. Il consolide la domination de l'Empire sur les clans kheyzas qui vivent dans la région.
- ♦ 3578 AC : Soulèvement d'Yravra le Rouge. Le centre des monts Coholl aux mains de rebelles.
- ♦ 3572 AC : Yravra, trahi, est pris et emmené à Korlonn. L'Empire reprend les montagnes.
- ♦ 3507 AC : "Invocation" d'Ashragor par les Prêtres des Ombres. An 1 du calendrier ashragor.
- ♦ 3502 AC : Massacre des Rois. Ashragor exerce directement le pouvoir.
- ♦ 3450 AC : Premières versions du Livre d'Ashragor.
- ♦ 3410 AC : Chute et destruction de Hurnwald. Pel-Garö redevient la capitale des gouverneurs gehemdals.
- ♦ 3400 - 2600 AC : Conquête des plaines côtières de l'est et de l'ouest. Conflits avec les Venn'dys.
- ♦ Vers 3000 AC : Les Cinq Cités venn'dys installées sur la côte de Zar se rangent dans le camp ashragor, sous l'impulsion du Sénat de la ville de Lonaria.
- ♦ 2894 AC : Les Venn'dys anéantissent les Cinq Cités.
- ♦ 2809 AC : Prise de Pel-Garö. La ville est rasée. Ashragor fait bâtir Pelgrom sur les ruines.
- ♦ Vers 2800 AC : Expansion maximale des Ashragors, qui tiennent les Hautes Terres du nord de la Maison Gehemdal et menacent sans cesse les plaines du sud.



- ♦ 2841 AC : Prise de Korlonn, perdue l'année suivante.
- ♦ 2765 AC : Korlonn est reprise et occupée pendant dix ans.
- ♦ Vers 2600 AC : Fin de la guerre. Instauration du Second Empire Métallique. Paix générale. Pour les Ashragors, c'est la première depuis plus de mille ans.
- ♦ Vers 2000 AC : Dislocation du Second Empire. Reprise des guerres avec les Gehemdals. Fondation de l'ordre des Moines Rouges
- ♦ 1954 - 1949 AC : Occupation de Scyth par les Venn'dys.
- ♦ 1592 AC : Soulèvement d'Irion Ortrannng, connétable des armées d'Ashragor. Il unit brièvement l'est de Maison Ashragor, Maison Gehemdal et la moitié nord de Maison Felsin.
- ♦ 1572 AC : Mort d'Ortrannng. Son empire se disloque.
- ♦ 1525 - 1500 AC : Ashragor détruit la noblesse humaine de sa Maison, puis entreprend de croiser les survivants avec des démons.
- ♦ 1150 - 1080 AC : Soulèvement de la noblesse démoniaque.
- ♦ 1000 AC : Les derniers rebelles se soumettent. Réorganisation de la Maison. Le clergé prend le pas sur les nobles.
- ♦ 837 AC : Le Pontifex Aragaran VI interdit les sacrifices humains.
- ♦ 753 AC : Le Pontifex Örkhan IV fonde l'ordre de la Nef, scellant ainsi le monopole économique du clergé.
- ♦ À partir de 300 AC : Ashragor se détache du gouvernement de sa Maison.
- ♦ 230 AC : Fondation des Templiers d'Ashragor.
- ♦ 108 - 97 AC : Pontificat d'Altagh XI, créateur du système du trchinn.
- ♦ 34 - 12 AC : Pontificat de Lugbushamir VI. Rédaction du Code servile.
- ♦ 25 AA : «Loi du seizième» votée par le Sénat. Elle limite l'accès aux guildes des Ashragors porteurs de sang démoniaque.
- ♦ 101 AA : Le clergé renonce de fait à son monopole commercial
- ♦ 124 AC : Lancement de L'épouvante, la première nef-cathédrale.
- ♦ 108 - 157 AA : Vie de Faearr Hlorggak, l'auteur du Traité des stratagèmes.
- ♦ À partir de 150 AA : Les anciens guildiens jouent un rôle de plus en plus important dans la vie économique des trois ports ashragors.
- ♦ 170 - 177 AA : Le prince Jinnaraj-Kiraïsh règne sur la Maison par l'intermédiaire de son fils, le Pontifex Ulfara X.
- ♦ 177 AA : Empoisonnement de Jinnaraj-Kiraïsh et d'Ulfara X.
- ♦ 177 - 188 : Le Pontifex Akkarad XXI brise l'influence des nobles sur la cour pontificale.
- ♦ 197 AA : Fondation de la première "confrérie" à Scyth.
- ♦ 200 AA : Avènement du Pontifex Hurthag XX.
- ♦ 205 AA : Exécution du duc Artachavann Hrant et confiscation par le clergé de la seule presse à imprimer de la Maison.



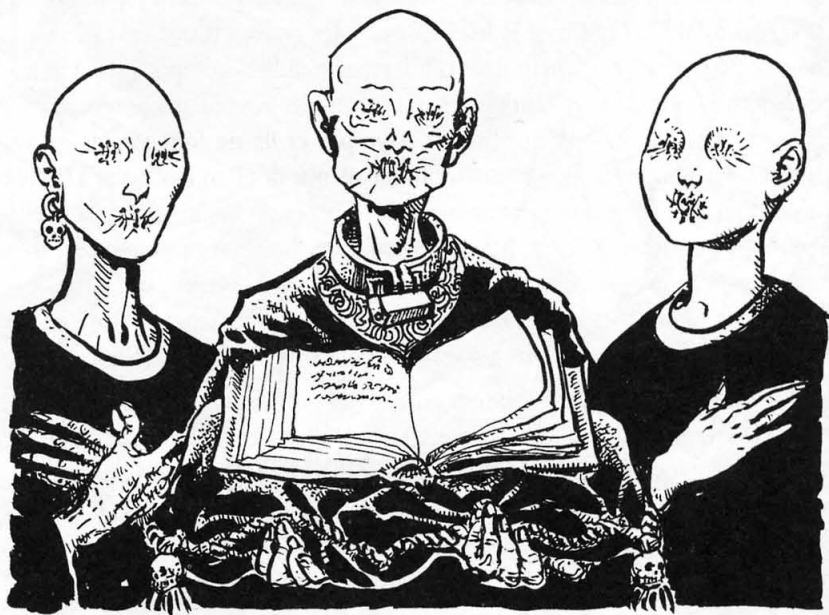
Lieux

Chapitre Deuxième

L'histoire de la Maison telle que je l'ai racontée a été envoyée à la surface. Mes démons m'ont rapporté qu'elle n'a été lue que par le Hiérophante, et que celui-ci a été tellement horrifié par ce qu'il y a découvert qu'il a fait crever les yeux et couper la langue à tous ses esclaves. Le lien de cause à effet m'échappe, mais il faut être franc : les Hiérophantes, quand ils sont vivants, sont généralement des spécimens d'humains assez médiocres. J'imagine que celui-ci voulait se punir d'avoir vu un document "sacrilège" (Comment un texte écrit par un dieu pourrait-il être sacrilège ? Je lui poserai la question à sa prochaine visite). Il a dû reculer devant la douleur des mutilations, et a préféré les infliger à ses serviteurs.

En ce qui me concerne, l'incident est clos, même si j'attends avec une pointe de curiosité de connaître la réaction du Pontifex. Il n'est pas homme à réagir aussi stupidement...

J'ai reçu la visite de Rytharg Franajh et d'Olmash Charan, les deux sages responsables de la description géographique de ma Maison. Ils ne sont pas venus les mains vides. Rytharg Franajh est un ancien guildien, et il a eu la franchise de m'avouer qu'il avait composé son texte comme une relation de voyage, un genre littéraire à la mode dans le monde extérieur. Charan s'est montré plus sec et plus didactique. Ensemble, ils ont composé un texte qui me convient fort bien. J'ai donné des ordres pour qu'ils soient récompensés. Ils vivront dans le luxe jusqu'au commencement de la fin des temps, et seront mis à mort promptement et sans douleur dès les premiers troubles.



Les cités

Toholl n'est pas une ville comme les autres. Comment pourrait-elle, alors qu'au-dessus d'elle, au sommet d'une falaise de roche rouge, se dresse le palais d'Ashragor, et que la présence de celui-ci se fait sentir dans pratiquement tous les aspects de la vie quotidienne ?

Toholl
la cité sainte

La ville basse

Il n'y a qu'un moyen rationnel d'arriver à Toholl : en bateau, depuis la mer. Le voyage dans les montagnes est peu pratique, long et surtout dangereux. Toholl reçoit presque tout son approvisionnement du Lent Fleuve. Le voyageur, cheminant entre les impressionnantes parois rocheuses de la Cicatrice, croiera donc des dizaines de barges, de péniches et de navires de haute mer. Au bout d'une petite semaine de navigation, soudain, son bateau débouche dans le Long Lac. Sur la rive nord, au pied de la falaise, des constructions se détachent petit à petit, émergeant de la brume. Après avoir accosté, notre voyageur découvre le port, situé un peu en aval de la cité proprement dite. Il ressemble superficiellement aux autres ports des Rivages, mais est nettement plus silencieux. Et pour cause : tous les manœuvres qui y travaillent sont des morts animés. La raison officielle, avancée par l'ordre de la Nef, qui gère les quais, est que cela évite aux citoyens ashragors d'être contaminés par des marchandises impures. En fait, n'importe quel économiste vous le dira, les morts sont des travailleurs beaucoup plus rentables que les vivants : on ne les paye pas et ils ne font jamais grève. Fuyant cette macabre compagnie, remontez l'avenue des Pontifex jusqu'à la ville basse. C'est la seule grande artère de la cité, bordée de bâtiments bas et de construction modernes, d'un style très influencé par les civilisations continentales. Tous les dix mètres, un petit édifice carré porte une plaque de marbre, qui rappelle le nom et les hauts faits d'un Pontifex. Pas de statues : Ashragor interdit les "idoles", et cette prohibition est respectée, au moins à Toholl et à Pelgrom.

La ville basse proprement dite n'est pas très grande, et il est possible de la traverser en moins d'une heure, à condition de marcher d'un bon pas et de ne pas faire de mauvaises rencontres. Dépourvue d'enceinte, elle suit un plan carré, au centre duquel se trouve l'inévitable temple d'Ashragor, l'un des plus vastes du monde. Les quatre angles de la cité sont occupés par de grandes bâtisses froides, à plusieurs étages. Du côté nord, ce sont le marché aux démons et le

marché aux esclaves. Leur faisant face, du côté sud, on découvre le grand bazar et l'Académie guildienne. Que celle-ci soit placée en vis-à-vis du marché aux esclaves n'est probablement pas un hasard...

Très franchement, la ville compte peu de monuments intéressants. Le temple d'Ashragor, qui n'est pas ouvert aux étrangers, est une monumentale construction en pierre nue, aux lignes géométriques simples et pures. Bâti en roche volcanique noire, il tranche singulièrement avec le reste de la ville, qui a été presque entièrement édifiée avec les pierres rouges omniprésentes dans la région. Les rues de Toholl sont étroites et tortueuses, et les citoyens de la ville sont renommés pour leur mutisme face aux étrangers.

Pour un visiteur des Rivages, les deux seuls endroits agréables sont le petit port de pêche, où l'on vend les meilleurs poissons d'eau douce à des lieues à la ronde, et la petite colonie étrangère, où prospèrent tant bien que mal des natifs des autres Maisons, plus quelques indigènes du Continent. C'est un petit quartier (cinq rues sur six), entouré d'une haute enceinte fermée de deux portes fermées la nuit. Sa situation près du marché aux esclaves ne doit rien au hasard. En effet, une bonne partie de ses habitants se consacrent au rachat des captifs étrangers.

Albis au voyageur

Si vous faites partie des très rares ressortissants d'une autre Maison autorisés à pénétrer dans Toholl, prenez garde ! Pelgrom et dans une moindre mesure Scyth sont des villes tolérantes. Toholl incarne la tradition puritaine ashragor dans ce qu'elle a de plus extrême. Vous n'y trouverez ni tavernes, ni courtisanes, ni théâtre, ni maisons de jeu... bref, rien de ce qui fait le charme d'une cité civilisée.

Restez sobre en toutes circonstances. Que vous soyez homme ou femme, respectez strictement les lois somptuaires édictées par le Pontifex. Ici, la moindre fantaisie vestimentaire risque de vous valoir la prison, une bastonnade ou pire. Si vous êtes amené à prononcer le nom d'Ashragor, faites-le avec respect ! Un mot de travers, et vous serez emmené dans les profondeurs de la montagne, vers un sort incertain, mais certainement horrible.

La seule distraction laïque qui ait réussi à s'implanter durablement dans cette atmosphère stérile est la musique. Le Palais des Sons, à deux pas de l'Académie, est une salle de concert qui n'a rien à envier à celles de Kashmin. Un orchestre d'une qualité exceptionnelle y joue tous les soirs ou presque, et l'entrée ne coûte qu'un demi-guilder.

Extrait de Les cités des Rivages, par Tscheqeliq l'Ulmèque.

Toholl

1 - Grand bazar

2 - Académie

3 - Marché aux démons

4 - Marché aux esclaves

5 - Temple

6 - Caravansérail

7 - Port de pêche

8 - Garnison

A - Ville basse civile

B - Ville haute religieuse

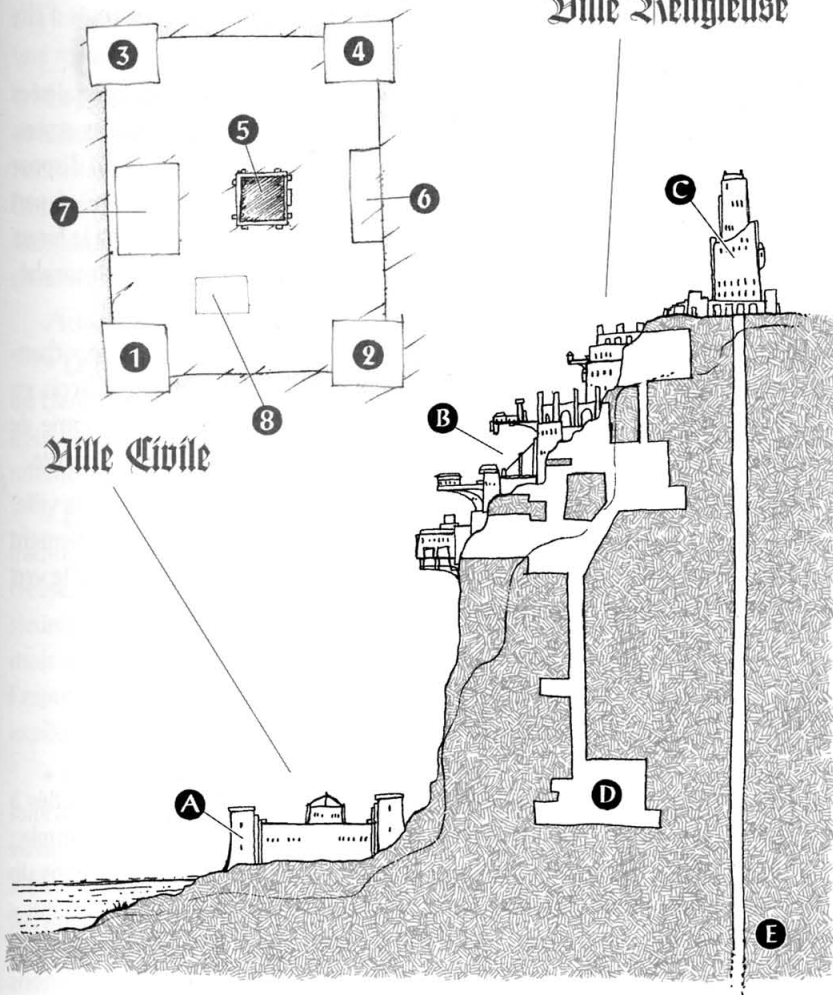
C - Monastère
de l'Infinie Béatitude

D - Cœur des ombres

E - Cers le palais d'Ashragor

Ville Religieuse

Ville Civile



Les faubourgs

Comme les autres villes ashragors, Toholl s'est dotée d'une couronne de villages annexes. Au cours des deux derniers siècles, ceux de la cité sainte se sont spécialisés, et se sont beaucoup développés, au point de devenir indiscernables les uns des autres. Les rives du Long Lac sont occupées par un fouillis de constructions plus ou moins branlantes, qui encadrent la ville proprement dite sur plusieurs lieues. On y trouve de tout, des petites communautés de pêcheurs aux garnisons, en passant par une foule d'installations dont la seule raison d'être est d'héberger les miséreux. Là où la falaise rendait une installation sur la terre ferme impossible, les constructions s'avancent sur l'eau. Par endroits, on a même renoncé à bâtir des maisons. Le fameux faubourg flottant est une incroyable accumulation de petits bateaux, reliés les uns aux autres par des cordages, qui fait office de marché (et, hélas, de repaire pour tout ce que la région compte d'éléments criminels).

À cinq lieues de là s'étend la forge obscure, où des artisans spécialisées manipulent des métaux magiques. Ils en font, entre autres choses, des armes. La forge, qui est de très loin la plus prospère des annexes de Toholl, dispose de son propre port et de ses propres commerçants. Pour devenir une ville à part entière, il ne lui manque que l'autorisation du clergé... Les fumées de la forge, rabattues vers la ville basse par le vent, contribuent beaucoup à l'atmosphère malsaine de Toholl.

Immédiatement à l'ouest se trouve le bourg de Domptemer, les fameux chantiers navals ashragors, qui produisent les redoutables nefes géantes. L'accès en est strictement interdit, et la surveillance est assurée par une compagnie de Templiers d'Ashragor qui n'a pas la réputation de plaisanter sur la sécurité.

Les communautés agricoles sont rares, et ne suffisent pas à nourrir la ville, mais il en existe quelques-unes, qui produisent de maigres récoltes, péniblement arrachées à des champs en terrasses. La plus importante est Tarsha-Idag ("le vert pentu"). Elle compte un peu plus de mille habitants.

La falaise du Démon

Il y a des siècles que le Pontifex et le gouvernement se sont installés à Pelgrom, mais Toholl reste la capitale de la Maison, pour une raison très simple : c'est toujours la résidence d'Ashragor. Le maître de la Maison loge dans un stupéfiant palais creusé dans les profondeurs de la falaise. Les passages qui y mènent sont fort peu nombreux et très solidement gardés. La plupart des Templiers qui y servent n'ont reçu cet honneur qu'après leur mort. Les démons

y sont également très nombreux. Quant aux serviteurs humains, ils sont largement minoritaires. Complètement invisible du monde extérieur, cette ville troglodyte est fermée à tous, sinon aux membres du clergé les plus méritants. On n'y accède que par la demeure du Hiérophante, un petit palais de marbre noir et rouge, entouré de jardins magnifiques. Originellement vouée à l'érudition et aux plaisirs de l'esprit, l'ancienne résidence d'été de la famille noble des Tohallahay a connu maintes transformations depuis cinq siècles. La vue n'a pas changé, toutefois. De ce véritable nid d'aigle, on domine toute la vallée. Le Hiérophante, un haut dignitaire religieux destiné à servir de liaison entre Ashragor et le Pontifex, y coule des jours paisibles... tant qu'il parvient à satisfaire ses maîtres, bien entendu. Les communications entre la base et le sommet de la falaise sont assurées par deux moyens : un réseau de tunnels en pente creusés dans la roche et surtout l'escalier des Suppliants, un étroit sentier aux marches glissantes, que les pénitents gravissent souvent à genoux. Ils sont reçus à la porte des Humbles, à l'est de la demeure du Hiérophante. S'ils présentent une requête digne d'intérêt, il arrive qu'ils soient exaucés.

Le palais d'Ashragor, enfoui très profondément, est loin d'être la seule partie habitée de la falaise. Celle-ci est littéralement criblée de passages, de cavernes naturelles et de salles artificielles. Au cours des quelques quatre milles ans pendant lesquels le site de Tohall a été habité, ils ont rempli à peu près toutes les fonctions imaginables, du château fort au grenier à grains en passant par les chambres de torture.

Actuellement, on y trouve :

- **Le monastère de l'Infinie Béatitude**, où les membres les plus méritants du clergé se retirent pour mourir non loin de leur maître. La plupart sont très âgés, et leur principale activité est de se préparer à leur prochaine existence (généralement sous la forme d'un mort-vivant).

- **La Cave de la Révolte**, une caverne proche de la surface qui, d'après la tradition, a servi de refuge, puis de capitale, à Yravra le Rouge. Elle est spacieuse, bien aérée et ornée d'impressionnantes peintures rupestres, dont plusieurs représentent une sorte de géant monstrueux. Son identité est incertaine, mais quelques commentateurs ont pris le risque d'expliquer qu'il s'agissait "de l'esprit d'Ashragor, guidant son peuple élu avant même d'être invoqué". Cette explication frise l'hérésie, mais ses partisans n'ont jamais été châtiés...

- **Le Cœur des ombres**, où, selon les guides, Ashragor a été invoqué. Cette salle a beau être plongée dans une obscurité perpétuelle, que les torches ne parviennent pas à percer, elle n'a aucun rapport avec la venue d'Ashragor. De nombreux pèlerins, venus des quatre coins de la Maison, y descendent pour méditer, prier et se laver de leurs péchés.

Scyth

la métropole
marchande

Avec Scyth, la Maison Ashragor peut se vanter de posséder la plus grande ville des Rivages (avec, peut-être, les métropoles felsins). Hélas, cette distinction ne représente pas grand-chose pour les quelques 400 000 miséreux qui s'y entassent...

En fait, Scyth se compose de cinq cités bien distinctes, ayant chacune un style et une personnalité propre, séparées par de hautes enceintes de pierre noire hérissées de tours surchargées de sculptures et de bas-reliefs. Ashragor a été très marqué par la brève occupation venn'dys des années 1950 AC, et il a fait le nécessaire pour qu'elle ne se reproduise jamais. La plupart des rues et des maisons sont bâties de manière à pouvoir se transformer en petites forteresses avec un minimum d'efforts. Des officiers gehemdals qui l'ont visitée ont estimé que pour la prendre, il faudrait environ six mois de combats de rue, et que l'affrontement ferait quelque chose comme une cinquantaine de milliers de morts dans l'armée d'invasion.

La plus connue des cinq cités (et, en fait, la seule que voient les étrangers) est la ville marchande, la plus à l'est. C'est un grand port de transit, pas très différent de ses homologues des Rivages ou du Continent. Sa population est bigarrée, on y trouve des marins en attente d'engagement et des capitaines à la recherche d'une cargaison rentable... C'est le port le plus sûr des Rivages, grâce à la présence constante de Templiers d'Ashragor, qui interrompent immédiatement toute tentative de rixe. Quant aux voleurs, leur espèce est inconnue en ville. Ou, plus exactement, elle y est pratiquement éteinte... La place des Adieux, au centre de la ville marchande, possède en son centre une vaste estrade de pierre, équipée d'une roue, d'un billot, d'une chaise à garrotter, de récipients pour l'eau bouillante et le plomb fondu, sans oublier plusieurs potences. La présence de toute cette quincaillerie d'épouvante suffit à dissuader l'immense majorité des malfrats, ceux qui passent outre servent de "leçons de choses" aux riverains...

La cité administrative, plus à l'ouest, se dresse sur le site de la ville de Scyth originelle, mais ne contient guère de bâtiments âgés de plus de cinq siècles. Elle s'organise autour de l'immense palais du gouverneur, un édifice surchargé, tout en pierre noire et rouge. Le long de rues impeccablement rectilignes, le passant peut admirer des casernes, des maisons nobles, d'autres casernes, un immense terrain de parade et une monumentale cathédrale à Ashragor. De l'avis des voyageurs qui ont contemplé les trois métropoles de la Maison, c'est celle qui a le moins de caractère. La rive est de la baie est sévèrement gardée. C'est le chantier naval où sont assemblées une bonne partie des grandes nefs démoniaques. Contrairement à ce qui se passe à Tohell, tous les travailleurs y sont des hommes libres (la proximité de la mer et du quartier marchand rend les évactions trop fréquentes pour que conserver des milliers d'esclaves ici soit rentable).

La rue des Mille Plaisirs

Le quartier chaud de la ville marchande n'a rien à envier à ses homologues de Kashmin ou de Wouivel. On y trouve du vin, de la musique, des femmes, des hommes, des drogues et d'autres divertissement plus exotiques en quantité, et pour des prix généralement inférieurs à ceux pratiqués sur le reste des Rivages (le fait que la plupart des "prestataires de service" soient des esclaves au service de la famille des barons Haraÿrerosk aide beaucoup).

Depuis cinq ans, la rue est au centre d'une épineuse querelle, initiée par les étudiants de l'Université infernale. Mus par la jalousie ou par un désir sincère de sauver l'âme des pécheurs qui s'aventurent dans cet endroit, ils viennent régulièrement en barrer les accès, et n'hésitent pas à faire le coup de poing contre les marins qui insistent trop. Jusqu'ici, les autorités les ont laissés faire, mais les protestations répétées des marchands étrangers finiront bien par être écoutées un jour.

La ville sainte se trouve un peu plus à l'ouest. De l'extérieur, on n'aperçoit que les flèches de l'Abri des Morts. Contrairement à la cité administrative, la ville sainte a poussé au fil du temps, et présente un pittoresque fouillis de ruelles et d'escaliers. Il n'en existe aucun plan, et il est tout à fait possible de s'y perdre. Si cela vous arrive, surtout ne demandez jamais votre chemin ! On vous dirigera infailliblement vers l'Abri des Morts, et vous n'en sortirez pas vivant !

L'Abri des Morts ne se visite pas, mais presque tous les Ashragors nés dans les plaines de l'ouest finissent par y faire un passage entre leur décès et leur inhumation. Le quai des Trépassés, d'où les Barges des larmes partent régulièrement pour les marais mortuaires, est un endroit malsain, même selon les normes ashragors. Les alentours de la pointe du phare abritent les quartiers généraux des ordres religieux voués à la guerre. Malheur à qui s'y aventure sans une excellente raison ! Admire la merveilleuse commanderie des templiers d'Ashragor, avec ses huit tours octogonales, ses quatre enceintes monumentales et ses remparts hérissés de machines de guerre, n'est malheureusement pas considéré comme une raison suffisante...

Le dernier point d'intérêt de ce quartier est l'Université infernale, qui éduque tous les sujets à l'intelligence prometteuse, mais dépourvus de talents pour les Arts Étranges. Cela ne veut pas dire que la magie y soit inconnue, au contraire ! Les professeurs humains y sont en minorité. Pour la plupart, ce sont des nécromants qui ont poussé très loin la notion de "corps enseignant". "Corps" au sens de "cadavre", s'entend... Ses étudiants, qui se savent condamnés à être des citoyens de seconde zone, compensent en se rangeant dans la faction la plus traditionaliste de l'église démoniaque.

La cité Crouillante, au sud des trois autres, est exactement ce que son nom

Note à l'attention des voyageurs

Les étrangers n'ont pas le droit de sortir de l'enceinte du quartier marchand sous peine de divers châtiments horribles, dont le moindre est la réduction en esclavage (de nos jours, à moins de tomber sur un Templier particulièrement borné, vous vous en tirerez probablement avec une forte amende, mais il est inutile de tenter le destin !). La porte des Crânes, qui s'ouvre dans la muraille qui sépare le quartier des marchands de la cité administrative, est le seul endroit où il est possible de se procurer des sauf-conduits. En tout état de cause, vous ne pénétrerez guère plus loin que le palais du gouverneur, et encore : uniquement si l'affaire qui vous amène est très importante.

laisse entendre : un gigantesque bidonville puant, démesurément enflé par l'exode rural, ravagé par les émeutes et les épidémies, et sur lequel les autorités n'exercent qu'un contrôle minimal. Il s'y déverse toute la lie de la Maison, esclaves fugitifs, serfs désireux de gagner leur liberté ou déviants de toutes sortes. Dans cette ambiance, les bandes de rue prospèrent, et vont jusqu'à former une micro-société avec ses lois, ses chefs et ses espoirs.

Enfin, la ville des Ventres n'est pas une vraiment une ville, plutôt une succession de colonies agricoles qui jonchent l'arrière-pays. Ces petits villages mornes ne diffèrent de ceux de l'intérieur des terres que par leur proximité avec Scyth.

La description de la ville ne serait pas complète si l'on ne mentionnait pas l'île Maudite, qui ferme la Grand-rade. Il est strictement interdit d'y débarquer, que vous soyez ashragor ou citoyens des Maisons. On y trouve les ruines, encore imposantes, des fortifications bâties par les Venn'dys lors de leur brève occupation de la cité, dans les années 1950 AC. L'endroit a remarquablement bien résisté aux outrages du temps, mais y poser le pied est un bon moyen de finir crucifié... Les marins venn'dys, sachant que cela exaspère les Ashragors, ne manquent pas de saluer les ruines lorsqu'ils passent au large, en tirant un coup de canon ou en hissant leur pavillon de guerre, en mémoire du Grand Amiral Valeano Golazzio.

Légendes de la cité géante

Comme il fallait s'y attendre, deux sujets alimentent les contes et les rumeurs : l'île Maudite et la ville Grouillante.

• De l'avis général, l'île Maudite est hantée. Par qui ? Par quoi ? Et pourquoi le clergé démoniaque n'a-t-il pas encore chassé les occupants du lieu ? Mystères.

Acyth

- 1 - Temple funéraire
- 2 - Siège des ordres
- 3 - Phares
- 4 - Palais du gouverneur
- 5 - Rue des 1000 plaisirs
- 6 - Chantier naval

- A - Quartier religieux
- B - Barges des morts
- C - Ile maudite
- D - Port marchand
- E - Enclave étrangère
- F - Quartier militaire
- G - Quartier administratif
- H - Rade militaire
- I - Champs & villages



Les soirs de brume, on y entend des bruits de bataille et, parfois, une lumière aveuglante brille dans l'obscurité au-dessus de l'ancien palais. Les Scythoï prétendent que c'est l'âme de Florella Colazzio, la femme du Grand Amiral, qui parvient à s'échapper brièvement des enfers où Ashragor l'a emprisonnée.

• On murmure que la ville Crouillante est dirigée par un "Pontifex des gueux", qui serait capable d'invoquer des démons. Ce mystérieux personnage serait derrière un réseau d'évasion, procurant de nouvelles identités et des exils confortables à ceux qui souhaitent quitter la Maison. C'est vrai, mais il reste à le trouver...



Des trois cités ashragors, Pelgrom est incontestablement la plus agréable à visiter. Y séjourner, en revanche, représente un défi...

Pelgrom

le domaine du Pontifex

La rive ouest

Un étranger de bonne foi qui prendrait le temps de découvrir Pelgrom reconnaîtrait que la mauvaise réputation des Ashragors est largement usurpée. La ville est vaste, pleine de monuments élégants et de grands jardins. Elle abrite des centaines d'artistes, une noblesse raffinée et généreuse, des théologiens réputés...

Curieusement, de toutes ces splendeurs, les voyageurs ne retiennent que la présence d'esclaves, les démons et "l'épouvantable décadence dans laquelle vous vautre". C'est à peu près aussi réducteur que d'aller à Brizio et de ne visiter que les pontons-prisons... Pour les étrangers, le mot "décadence" sert à stigmatiser tous les comportements qui n'entrent pas dans leur vision réductrice du monde, et ils sont incroyablement nombreux.

Le grand phare est incontestablement l'une des merveilles des Rivages. Cette tour de marbre blanc, haute de près de soixante mètres, illumine la nuit grâce à un ingénieux système qui combine l'exploitation d'une poche de gaz naturel et les subtiles exhalaisons venant de la Nécropole, qui se trouve juste en contrebas. Pour le visiteur, c'est un quartier exactement comme les autres. Les bâtiments semblent déserts, c'est tout. En fait, c'est là que les familles de très haut rang installent leurs morts. Chacune dispose d'un petit palais mortuaire, et y dépose solennellement les restes embaumés de leurs membres les plus éminents. Ils y reposent presque tous en paix. Certains s'animent périodiquement et patrouillent dans les rues à la recherche de profanateurs. Sous la nécropole s'étend l'antique Cour des Os. Une centaine de nobles y ont été inhumés dans les années 1500 AC. Ils conservent un semblant de vie et passent leur éternité en intrigues et en divertissements lugubres. Une ou deux fois par an, ils organisent des bals, où ils invitent parfois leurs descendants humains. Plus fréquemment, ils se lancent dans des parties de chasse à la surface. Ne vous aventurez jamais aux alentours de la Nécropole après la tombée de la nuit ! À l'intérieur des maisons, vous êtes à l'abri, mais dans les rues, vous êtes un gibier comme un autre.

En longeant la rive du fleuve Charg, on arrive au chantier du Grand Pont. Le Charg est large de plusieurs centaines de mètres et, jusqu'ici, il a posé un obstacle insurmontable aux ingénieurs. La tentative actuelle a été initiée par une compagnie commerciale, qui a réussi à obtenir l'appui du Pontifex. Les premières arches, jetées de part et d'autre du fleuve par des ingénieurs gehemdals, sont déjà un spectacle magnifique. Les architectes estiment qu'il sera terminé en 212.

Une note climatique-économique

Qu'ils le veuillent ou non, les Ashragors ont au moins une chose en commun avec les Gehemdals : un climat rigoureux. Dans ces deux Maisons, la Bise ne vole pas son nom. Les mois d'hiver sont redoutablement froids. La neige et le gel font partie du quotidien, avec des températures à peine supérieures à 0°C dans les plaines, et largement inférieures à -10°C dans la région de Toholl. Dans les montagnes, il neige parfois pendant six mois. En revanche, les mois d'Ardence sont uniformément chauds, voire torrides. À Toholl, à la pointe de l'Ardence, il peut faire près de 30°C. Dans les deux cités côtières, la température dépasse rarement les 25°. En hiver, on voit couramment des icebergs dériver sur la mer Brisane et, les mauvaises saisons, il arrive que la mer gèle sur plusieurs centaines de mètres.

En dépit d'une agriculture aux performances exemplaires, largement grâce à l'aide des démons, la Maison n'est pas autosuffisante. En temps normal, le blé importé des riches terres ulmèques et gehemdales suffit à couvrir le déficit. Mais pour peu que la récolte ait été mauvaise, la disette fait son apparition à Scyth et à Toholl (jamais à Pelgrom ! La présence du Pontifex fait que la ville est toujours très correctement ravitaillée).

Si l'on s'enfonce vers l'intérieur de la ville, on découvre les résidences des nobles. Ce sont de vastes propriétés, entourées de petits parcs, qui disposent de tout le confort moderne, sans oublier les petits agréments traditionnels de la Maison (salles de torture, pavillons réservés aux démons, etc.). Le quartier ne donne pas l'impression d'être surveillé, mais les démons y sont omniprésents. Faites très attentions à vos faits et gestes !

Au centre exact de la ville se dresse le palais du Pontifex. Entouré d'une solide muraille, c'est une suite de pavillons et de salles de réception reliés par des passages couverts. Aucun bâtiment n'y fait plus d'un étage (des constructions plus hautes pourraient être interprétées comme un défi lancé à l'omnipotence d'Ashragor).

Plus au nord, on trouve encore des palais nobles, mais la ville prend une tournure définitivement religieuse. De nombreux ordres ont un palais ou une forteresse dans ce quartier. C'est également là que se trouvent les séminaires, où tous les futurs prêtres et moines reçoivent une partie de leur instruction et sont ordonnés serviteurs d'Ashragor. La muraille qui clôt la ville est en assez mauvais état, mais comme l'essentiel des fonds publics est consacré à la construction du Grand Pont, on n'envisage pas de la réparer tout de suite.

Au-delà des murs se trouve une zone interdite au commun des mortels. Le Jardin des Délices est né comme une tentative délibérée d'imiter les domaines campagnards des patriciens venn'dys, mais les nobles ashragors ont fait les

Pelgrom

1 - Séminaire

4 - Bacs

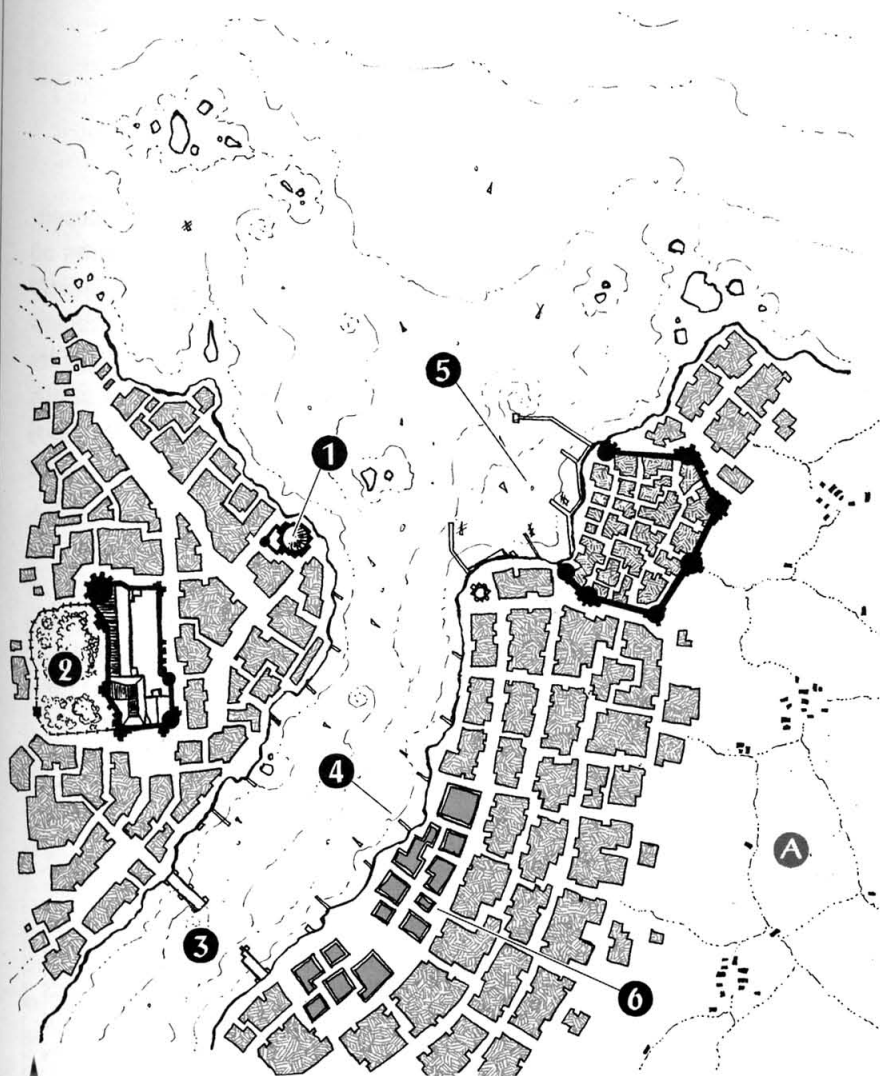
A - Villages et fermes

2 - Palais Pontifex

5 - Port marchand

3 - Pont en cours

6 - Entrepôts



choses en grand : tout ce qui se trouve dans un rayon de vingt kilomètres autour de la ville a été converti en un immense parc, parsemé de constructions délicates. Les rares privilégiés qui y ont accès y passent l'Ardence en fêtes et en réception, exactement comme leurs homologues d'outre-mer. Bien sûr, le contenu de ces divertissements s'éloigne sensiblement de ce que les citoyens de la République Venn'dys considèrent comme étant de "bon goût" (voire comme étant simplement "civilisé" ou "humain") mais l'intention est la même. Ce petit paradis est géré par des esclaves. En surface, ce sont plus heureux de la Maison : ils sont somptueusement logés dans un environnement luxueux, et jouissent d'un train de vie dont bien des seigneurs gehemdals ne pourraient même pas rêver. Évidemment, en contrepartie, ils sont soumis à tous les caprices de leurs maîtres...

La rive est

Le port marchand, solidement fortifié, est une petite enclave cosmopolite, construite par des étrangers. C'est le seul endroit de toute la Maison où l'on puisse trouver des temples dédiés aux dieux gehemdals. L'ordre et la sécurité sont assurés par une milice autonome, placée sous la supervision distante des templiers d'Ashragor. Dans l'ensemble, tout est fait pour satisfaire les voyageurs. Les vins sont excellents, les femmes délicieuses, les profits énormes... Évidemment, en échange de tout cela, il faut accepter de se laisser enfermer dans une prison dorée. Pas question de traverser le fleuve, ou même de visiter l'arrière-pays.

Les bacs

D'innombrables bateaux franchissent le Charg, reliant la cité à son arrière-pays agricole. Certains sont tout à fait ordinaires, mais les nefs utilisées par l'église démoniaque ont tendance à perturber les simples citoyens, et à plonger les visiteurs dans une panique tout à fait justifiée. Passons sur les galères aux rameurs morts-vivants et sur les démons incorporés aux coques : ils sont suffisamment ordinaires pour que personne ne s'en émeuve outre mesure. En revanche, les deux Oriazeq sont parfaitement épouvantables. Ces deux démons géants, ressemblant à un mélange de poulpe et de tortue, appartiennent à l'ordre de l'Infini Contentement. Ils sont plus gros qu'un galion, et font sans cesse la navette entre les deux rives du fleuve. Leur large dos plat est idéal pour y arrimer des cargaisons encombrantes. En temps de guerre, ils se transformeraient sans mal en transport de troupes. Le bruit court qu'ils sont périodiquement relâchés et qu'ils partent au large détruire quelques navires marchands avant de sagement revenir auprès de leurs maîtres.

Celui-ci est, de toute façon, d'une monotonie déprimante. C'est une succession d'entrepôts, de villages et des champs, rigidement organisés selon un plan en damier. On murmure que la proximité d'étrangers aurait corrompu les paysans, et que ceux-ci seraient prêts à n'importe quoi pour gagner le port. Cela explique les patrouilles incessantes à l'extérieur des remparts ainsi que sur les berges du Charg. Les fugitifs qui se font prendre sont fouettés. S'ils récidivent, ils sont sommairement convertis en aliments pour démons.

Les plaines côtières

Généralités

Les deux plaines côtières, celle de Scyth et celle de Pelgrom, ont longtemps été l'unique source de nourriture de la Maison. Dans la région de Scyth, où le climat est plus doux, les villageois font pousser une multitude de légumes.

Les alentours de Pelgrom, plus froids, sont devenus une terre d'élevage. Les Ashragors y élèvent des moutons noirs à la laine épaisse et des troupeaux de bœufs musqués.

L'organisation de l'espace est la même dans les deux plaines. Elles sont quadrillées par un réseau routier remarquablement développé, entièrement réalisé et entretenu par des esclaves. Les routes, droites et assez larges pour faciliter la circulation de troupes importantes, relient les villes-monastères. Des routes secondaires desservent les villages.

Un village typique

Le village de Tehepka se trouve au sud de Scyth, à trois jours de chevauchée. À quelques détails près, il est identique à tous les autres villages de la région, et diffère à peine de ses homologues du sud ou de l'est.

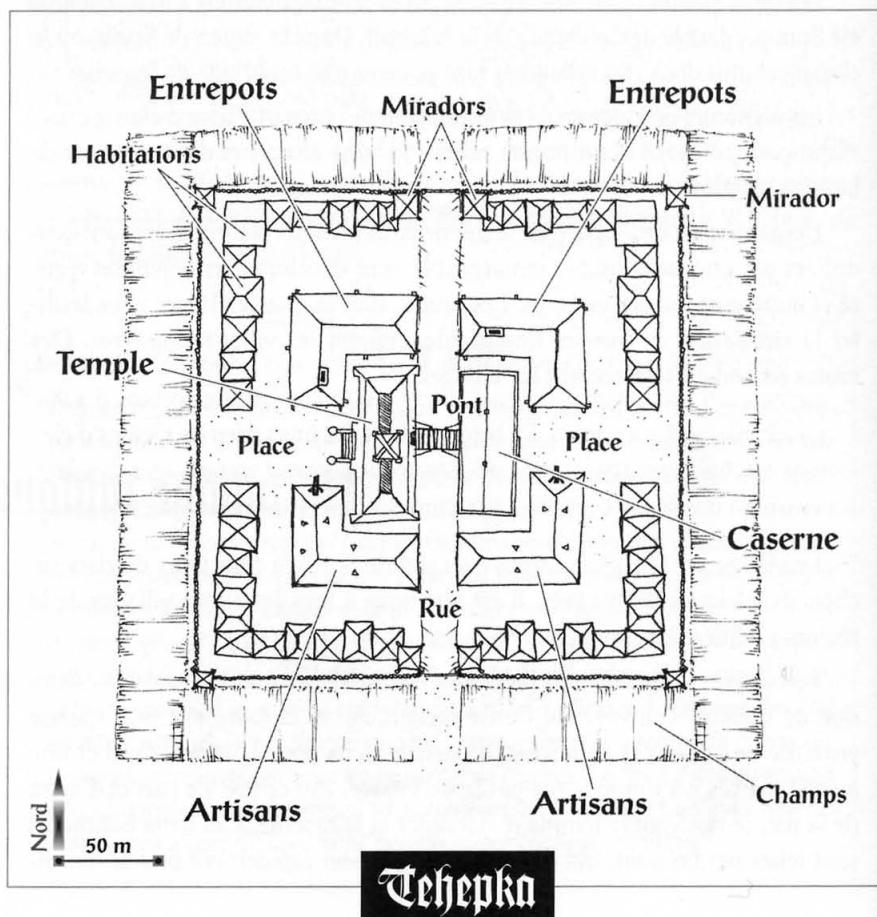
Fort de près de quatre cents habitants, il se trouve au milieu d'une vaste étendue de champs cultivés. De forme rectangulaire, entouré par une épaisse enceinte de briques et de torchis, il possède deux portes, une au nord et une au sud, reliées par l'unique rue pavée du village. Au centre, de part et d'autre de la rue, se trouvent le temple d'Ashragor et la caserne. Ces deux bâtiments sont reliés par un pont, qui permet de faire passer rapidement prêtres ou sol-

datés d'un côté à l'autre du village (et de donner à ses habitants l'impression qu'ils ne peuvent pas échapper aux regards des prêtres et des soldats).

Les bâtiments, tous identiques, sont bâtis en torchis et peints d'une couleur uniforme (dans le cas de Tehepka, qui dépend du Monastère Écarlate, à une vingtaine de lieues plus au sud, ils sont rouges sang). Tous n'ont qu'un étage, contrairement au temple et à la caserne qui en ont deux. Le village compte deux "cercles" concentriques. Le premier, autour du temple et de la caserne, abrite les entrepôts où sont conservés les récoltes, ainsi que les ateliers des artisans. Le second, contre la muraille, abrite les logements. Un semblant de vie sociale s'organise sur les deux grandes places, où se trouvent également les puits.

Vous noterez que les rues sont parfaitement rectilignes. La raison en est simple : à chaque angle droit se trouve une niche qui abrite un démon-surveillant. Il observe tout ce qui passe et, s'il détecte une activité irrégulière, la signale à un prêtre.

La disposition intérieure des habitations mérite également d'être mentionnée : les pièces y sont disposées en enfilade, à raison de quatre par famille.



le, et elles sont distribuées de manière à ce que leurs occupants n'aient qu'un minimum d'intimité. Les cuisines sont communes, une par pâté de maison.

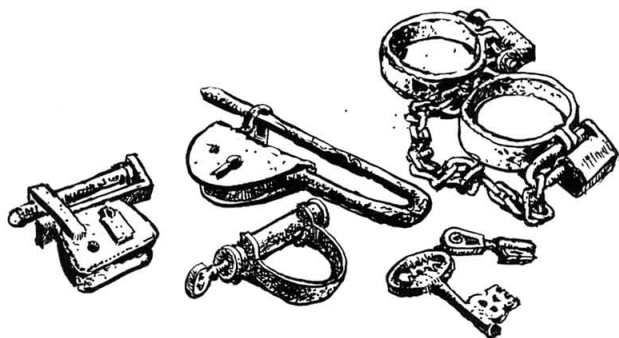
Tous les matins, à l'aube, hommes et femmes partent aux champs, sous l'œil vigilant des gardes, qui leur distribuent leurs outils juste avant le départ (la nuit, ils sont gardés sous clé : ils pourraient servir d'armes). Un citoyen sur dix, tiré au hasard, reste au village pour participer aux corvées de nettoyage et d'entretien. Bien entendu, chacun nettoie le pâté de maison voisin du sien, et est encouragé à signaler tout objet suspect... Lorsqu'ils ont terminé, ils assistent à une réunion de prière au temple.

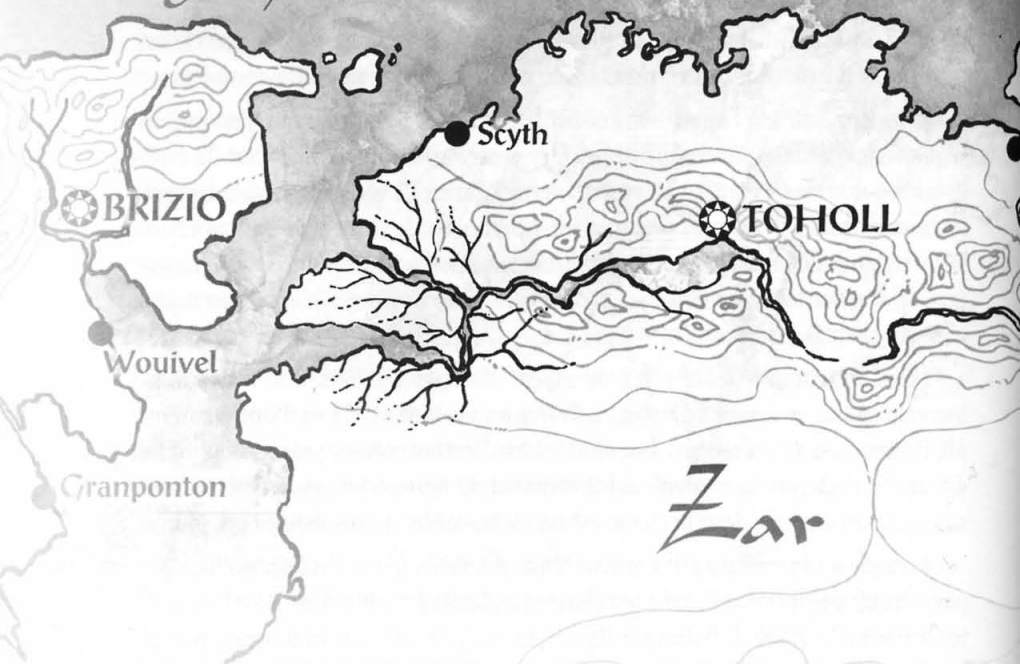
Pendant ce temps, les artisans travaillent dans leurs ateliers. Il se voit attribuer un quota journalier d'objets à fabriquer et, tant qu'ils ne l'ont pas rempli, ils sont consignés devant leur établi. Être dans les bonnes grâces d'un prêtre est un bon moyen de recevoir un traitement de faveur. En revanche, un artisan qui a un ennemi dans le clergé est sûr de travailler quinze heures par jour...

Lorsque les travailleurs reviennent, ils sont fouillés (pour s'assurer qu'ils n'ont pas dérobé de nourriture dans les champs). Après les ablutions rituelles, puis un service à la gloire d'Ashragor, ils dînent (les provisions sont fournies par les gardes), puis disposent d'une ou deux heures de liberté avant le coucher. Une journée sur dix est chômée. Généralement, elle se passe en cérémonies à la gloire d'Ashragor, en sacrifices, en purifications collectives et autres distractions typiques de la Maison.

L'éducation des enfants est confiée à une "crèche" située au rez-de-chaussée du temple. Les dix religieux et les quelques vingt gardes qui résident en permanence au village ne sont pas vraiment privilégiés. Ils n'effectuent pas de travaux manuels, mais ils doivent veiller au bien-être physique et spirituel de leur communauté, et c'est largement un travail à plein temps.

Ce type de village est répandu d'un bout à l'autre de la Maison. Tehepka est un exemple agricole, mais pour adapter ce modèle aux besoins locaux, il suffit d'y rajouter de grands enclos et des bergeries hors des murs dans les régions d'élevage ; d'ajouter une plage jonchée de bateaux de pêche et un petit marais salant sur les côtes ; ou enfin de le placer à proximité d'une mine dans les montagnes.





Les montagnes

Généralités

L'altitude moyenne des monts Toholl est de 2500 mètres. Le mont Drajik, au sud du Long Lac, atteint 3700 mètres et est le point culminant de la Maison. La chaîne compte une demi-douzaine de volcans actifs. La dernière éruption sérieuse, celle du mont Irsah, remonte à 145 AA, et a rasé deux monastères. En dépit de leur hauteur relativement modeste, ces montagnes sont dangereuses. Les roches rouges, les pics déchiquetés, les précipices vertigineux et les vallées étroites et encaissées composent un paysage particulièrement impressionnant, et fort difficile à traverser sans guide. Les cols et les défilés sont tous solidement gardés par l'un ou l'autre des ordres de l'église démoniaque, qui ne laissent passer qu'une seule chose : le vent. Les vieilles cartes gehemdales les appellent montagnes Hurlantes, à juste raison. Dans les canyons les plus étroits, la moindre brise est amplifiée jusqu'à devenir un gémissement inhumain. Lorsque le vent souffle en tempête, il charrie avec lui de la neige et surtout de la glace arrachée aux parois. Les Ashragors appellent ce phénomène le "vent des couteaux", et ce n'est pas une métaphore, juste une description fidèle de la réalité.



Communication

Il n'y a pratiquement pas de routes dans les montagnes. Toholl est accessible depuis la mer, et les monastères sont desservis par des pistes réservées aux messagers agiles et aux démons. Les plus anciens sont parfois reliés par des tunnels, mais c'est fort rare, en dépit des rumeurs qui parlent d'immenses réseaux de souterrains qui permettraient de franchir les montagnes en quelques étapes.

En fait, les quelques voies couramment utilisées relient les villages miniers à Toholl. Les mines sont encore peu nombreuses, mais de nouveaux filons de métaux rares sont découverts chaque année. Le clergé note leur existence, et les réserve pour le jour où il sera nécessaire de les exploiter. En dépit de tentatives sporadiques, généralement organisées par des esclaves en fuite, il n'existe pas de mines clandestines, et en ouvrir une est un bon moyen de finir crucifié sur le port de Toholl.

Sans la Cicatrice, l'immense canyon inondé qui traverse les montagnes d'est en ouest, les monts Toholl seraient sans doute restés un territoire vierge pendant des siècles. Ses parois de roche rouge, presque verticales et hautes de plusieurs centaines de mètres, en font un univers clos, souvent plongé dans la pénombre. La Cicatrice est un petit monde à part entière, avec ses communautés de pêcheurs, ses pirates fluviaux, ses comptoirs marchands, ses garnisons de templiers, la flotte de guerre qui la sillonne régulièrement...

Population

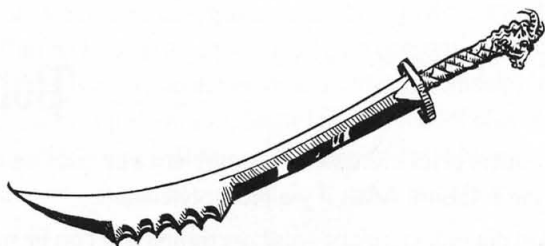
Les villages miniers et les monastères ressemblent à ce que l'on trouve partout ailleurs dans la Maison. Mais il y a plus intéressant...

Une description des montagnes ne serait pas complète si l'on ne mentionnait pas les ermites. Cette population, relativement nombreuse, compte certes une

poignée d'authentiques ascètes, mais se compose essentiellement d'esclaves évadés, de villageois en rupture de ban ou d'anciens religieux qui ont misé sur le mauvais complot, et qui n'ont trouvé que ce moyen pour échapper à leurs adversaires. Les cavernes, les torrents et les petits coins de terre fertile sont assez nombreux pour les faire vivre, du moins pendant les mois d'été. Les plus chanceux peuvent même s'installer à proximité d'une source chaude. La plupart se nourrissent de légumes et de lait de chèvre. Les villages voisins fournissent parfois un petit surplus, même si c'est un comportement mal vu des autorités. Certains pics offrent assez de grottes habitables pour que de petites colonies d'ermites s'y installent. On assiste parfois à des luttes sans merci pour un peu d'espace vital, où ces saints hommes n'hésitent pas à faire couler le sang.

Certains ermites sont complètement fous, d'autres se laissent vivre en faisant contre mauvaise fortune bon cœur et une poignée est réellement plus proche d'Ashragor que les prélats corrompus qui prétendent le servir. Une rumeur persistante fait état d'un petit groupe de magiciens noirs dissimulé dans cette micro-culture. D'un interlocuteur à l'autre, il s'agit de renégats qui ont rejeté Ashragor, des descendants des mages noirs qui ont refusé de se soumettre au prince-démon, ou d'adeptes d'une autre entité, diversement décrite comme plus puissante ou plus redoutable qu'Ashragor.

D'autres grottes remplissent la fonction passablement sinistre de nécropole. Elles sont particulièrement nombreuses aux abords de Tohell. Avant l'ouverture de la Nécropole de Pelgrom, c'est là que les familles nobles inhumaient leurs morts, et certains traditionalistes continuent même de nos jours à les fréquenter. Contrairement à certaines cultures du Continent, qui construisent des catacombes très complexes et pleines de pièges, les tombes ashragors sont d'une simplicité déconcertante. En général, elles comportent deux ou trois pièces. Les défunts y sont exposés dans des niches, généralement couverts par un portait en pied les représentant tels qu'ils étaient de leur vivant. Les seuls objets utilitaires qui soient déposés à leur côté sont des armes, et les pièges brillent par leur absence. Ils sont totalement inutiles. Les Ashragors décédés sont tout aussi capable de prendre soin d'eux-mêmes que les vivants.



Les marais mortuaires

“C’est alors que je vis émerger de l’eau noire un visage blême, dont les yeux caves brillaient d’une faim inhumaine. Tout autour de moi, des flammes pâles jaillirent d’un sol gorgé de chair décomposée. L’apparition, couverte de boue, tituba vers moi...”

- Extrait des Aventures de don Rigoberto Ermagni au pays des démons, un roman populaire venn’dys publié en 179 AA.

Plus que toutes les autres particularités de la Maison, les marais mortuaires ont frappé l’imagination des natifs des Rivages. On en trouve un peu partout sur le territoire des Princes mortifères, mais les plus grands et les plus impressionnants s’étendent dans le delta de la branche nord du Lent Fleuve.

Ils répondent à une finalité fort simple : éloigner les cadavres de la vue des vivants, tout en les plaçant dans un environnement où ils seront conservés en vue d’un usage ultérieur. Les étendues boueuses et vaseuses qu’imaginent la plupart des gens lorsqu’on leur parle de “marais” ne sont guère adaptées à ces besoins. Les corps s’y décomposent beaucoup trop vite.

En fait, les “marais” ressemblent plutôt à des tourbières, de vastes étendues de sol noir, compact et gorgé d’eau, à la végétation pauvre. Les cours d’eau et les lacs sont nombreux, mais pas prédominants. Les doctes étrangers qui ont eu l’occasion d’en analyser des échantillons de ce sol ont remarqué un grand nombre de composants chimiques inhabituels, qui expliquent la remarquable conservation des cadavres que l’on y enterre. Bien entendu, pour l’homme de la rue, la question ne se pose pas : si les corps ne pourrissent pas, c’est uniquement par la volonté d’Ashragor. De temps en temps, on croise l’un de ces revenants dans les rues des grandes villes. Leur peau noircie est tendue sur leurs os, et leur chair a presque entièrement disparu. Ils sont silencieux et dociles mais, à part ça, assez peu différents des vivants.

Pour un non-Ashragor, une promenade dans ces tourbières est infiniment déprimante. La tourbe se découpe très facilement, et des petits tas de terre noire réguliers marquent l’emplacement des fosses où les sujets du prince-démon attendent leur résurrection. Les seuls bâtiments sont les petits temples mortuaires, qui abritent deux ou trois prêtres et une douzaine d’esclaves, chargés de creuser les fosses (ou de les rouvrir). Une fois par mois en moyenne, une barge funé-

raire venue de Scyth ou de Tohell vient déposer son chargement. Il s'ensuit quelques jours d'activité, puis tout retombe dans sa torpeur.

La côte nord, là où elle n'est pas rocheuse et bordée de hautes falaises, est très basse, au point d'être difficile à distinguer de la mer. À chaque marée, celle-ci pénètre profondément à l'intérieur des terres, créant un labyrinthe de cheaux. Cette région, authentiquement marécageuse, sert également de terrain d'inhumation. Elle est réservée à deux types d'individus : ceux qui ont commis un crime assez terrible pour être privés de tout espoir de vie future, et ceux qui ont été assez méritants pour l'obtenir immédiatement. Ces derniers y séjournent quelques semaines dans l'eau salée, avant d'être récupérés et ranimés. Leur apparence, uniformément hideuse, en fait d'excellents messagers (ou bourreaux !) pour certains ordres de l'église démoniaque.

Si vous n'êtes pas prêtre ou fossoyeur, une promenade dans les marais mortuaires est dangereuse. Certains morts ont été enterrés par des nécromanciens créatifs, qui les ont bardés de sorts de garde. On ne sait jamais ce qui peut sortir du sol pour vous saisir...

Reste une question qui n'en est pas vraiment une. À quoi les dizaines de milliers de morts qui attendent patiemment leur résurrection sont-ils censés servir ? L'église répond qu'à la fin des temps, Ashragor les ressuscitera tous et qu'ils les rendra immortels, leur octroyant une existence éternelle pour les récompenser de leurs bons et loyaux services. C'est certainement une partie de la réponse, mais le Pontifex les utilise également comme arme de dissuasion. À plusieurs reprises, le gouvernement de l'église démoniaque a dû rappeler aux Venn'dys et aux Gehemdals que toute incursion sur le territoire de leur Maison déclencherait une levée en masse de tous ses habitants, vivants et morts.



Les mauvaises terres

Les terres arables représentent à peine 30% de la surface de la Maison. Les montagnes en occupent la moitié, et les marais quelques 5%. Le reste est composé d'une multitude de terrains, dont le seul point commun est d'être hostile à l'occupation humaine.

- **Les landes.** Ce sont des étendues mornes, battues par les vents, où se dresse de loin en loin un arbre malingre ou une colline pierreuse. Le sol y est trop pauvre pour la culture, et la végétation trop peu abondante pour l'élevage. Le gibier y est rare ou inexistant, mais il y rôde tout de même de dangereux prédateurs : démons en rupture de lien ou esclaves en fuite. Généralement, ils n'y vivent pas longtemps. Le voyageur un peu attentif se rend vite compte que ce qu'il prend pour des branches blanchies par l'âge sont en fait tout autre chose...

- **Les pelades.** On ne sait pas grand-chose sur les premiers occupants des plaines, sinon qu'ils pratiquaient l'agriculture par brûlis. Sa recette est à la portée de n'importe quel primitif : on met le feu à la végétation aussi souvent qu'il le faut pour obtenir une plaine bien lisse et fertilisée par les cendres. Le gros inconvénient de cette méthode est qu'elle détruit aussi les racines qui fixent la couche de terre. Pour peu que des pluies abondantes surviennent, le sol fertile glisse en contrebas, et l'on se retrouve avec des étendues de roches tranchantes et complètement inutilisables. C'est arrivé dans de nombreux endroits, à la lisière entre plaines et montagnes. Tout le monde les évite, plus par superstition que pour des raisons sérieuses (mais, dans cette Maison, la superstition est une raison sérieuse !).

- **Les steppes.** Au sud des monts Toholl, une large étendue de steppes annonce le désert, qui commence une centaine de kilomètres plus au sud. Contrairement aux landes, les steppes sont habitables. Des pâtres itinérants y promènent de vastes troupeau de moutons. De loin en loin, une enceinte de pierre sèches signale l'existence d'un village ou d'un petit monastère. Les puits sont rares, et les cours d'eau n'apparaissent qu'au printemps, à la fonte des neiges. Même au plus fort de la saison humide, ils parcourent rarement plus de quelques lieues en surface avant de disparaître sous terre. Ce paysage désolé connaît néanmoins une certaine animation, grâce aux caravanes qui traversent le désert de Zar. Le site marquant se trouve au pied des montagnes. C'est une suite de pans de murs éboulés et rongés par le vent, qui a la réputation d'être hantée. Les Ashragors affirment qu'il s'agit des ruines de l'ancienne cité de Hurnwald, mais les rares doctes gehemdals qui se sont aventurés dans la région soutiennent qu'elles sont beaucoup plus anciennes, remontant peut-être à l'époque précataclysmique.

Les monuments

À l'est et à l'ouest de la Maison, le voyageur verra de nombreux cairns, dont certains atteignent la taille de petites collines. S'il dispose d'un guide, celui-ci ne manquera pas de lui expliquer qu'ils ont été édifiés sur le site de batailles menées contre les envahisseurs venn'dys ou gehemdals, il y a des siècles ou des millénaires. Comme les Gehemdals, les Ashragors y posent un roc par victime du combat. Contrairement aux Gehemdals, ils ne les érigent pas eux-mêmes. Généralement, les morts apportent en personne leur pierre à l'édifice...

Dans quelques sites, notamment dans la région de Pelgrom, les monuments sont plus élaborés. Les statues brillent par leur absence, comme dans tous les bâtiments anciens, mais l'art ashragor, même non-figuratif, parvient fort bien à transmettre une impression d'infinie tristesse. La plus lugubre de toutes ces constructions se trouve à Ururkash, à quatre jours au sud-est de Pelgrom. Érigée sur le site de la Bataille des Larmes Perdues (1845 AC), c'est une chapelle toute simple, dont l'intérieur est entièrement occupé par une immense composition picturale, œuvre du révérend Tragdal l'Aveugle. C'est une suite de lignes brisées noires et grises, incompréhensibles tant que l'on ne se place pas au centre de la salle. Une fois que l'on s'y trouve, petit à petit, des images commencent à émerger des murs. On distingue clairement la charge initiale des guerriers gehemdals, les feintes et les contre-charges, la mort du Pontifex, très vite suivi dans la tombe par le fils de l'empereur gehemdal et la trêve qui s'ensuivit. Peu de gens sortent de là avec les yeux secs.

Tragdal doit son surnom à la cécité qui l'a frappé après qu'il ait terminé ce chef-d'œuvre. La rumeur prétend qu'il avait péché par orgueil, s'adonnant sans contrainte à la création pour l'amour de la création. Il aurait été puni par Ashragor lui-même.'

Le désert de Zar

Même s'il ne fait pas vraiment partie de la Maison, le désert mérite d'être brièvement mentionné. C'est un chaos de roches rouges, entrecoupé de bas-sins de terres pauvres. Le sable y brille par son absence. Les géologues le rattachent sans hésiter aux monts Tohell. Selon eux, il s'agit de la même formation rocheuse, la région du désert ayant été davantage bouleversée par le Cataclysme. Les conditions climatiques y sont extrêmes, avec une amplitude allant à 40°C le jour à -10°C à la fin de la nuit. L'eau y est terriblement rare. Après de siècles de recherches soutenues, les nomades y ont recensé une soixantaine d'oasis et de puits.

Justement, parlons des nomades. Divisés en clans, ils sont relativement nombreux (quelques dizaines de milliers). La plupart descendent d'exilés venus des monts Toholl il y a des millénaires, et qui se sont convertis au culte d'Ashragor peu après la fin du Premier Empire Métallique. Ils ont leur propre clergé, leurs coutumes et leurs rites, que les religieux des montagnes et des plaines considèrent comme hérétiques. De temps en temps, un Pontifex entreprend de les évangéliser, généralement sans grand succès. Le désert est également fréquenté par quelques clans Kheyza, qui viennent y retrouver leurs racines. Les deux peuples sont en bons termes, et les mariages mixtes ne sont pas rares. Les malentendus tragiques non plus, hélas, les uns espérant convertir leur nouvelle belle-famille au culte d'Ashragor, et les autres arracher leur grand amour aux "griffes de ce démon". Dans le sud, on trouve également des avant-postes ulmèques.

La relative prospérité des clans nomades vient de leur maîtrise des routes commerciales qui relient Toholl à Gopi et Kumar. Le désert n'est pas fréquenté que par les marchands, toutefois. Comme les montagnes, il a sa part d'ermites. Depuis vingt ans, de nombreux doctes venus d'un peu partout y ont organisé des expéditions, à la recherche de ruines pré-Cataclysme (dont la présence est régulièrement signalée par les nomades, mais qui échappe aux efforts des archéologues). Certains Venn'dys considèrent qu'il s'agit de leur patrie originelle, d'où ils sont partis pour coloniser l'archipel qu'ils occupent actuellement.

Les Académies

Ici comme ailleurs, les étudiants viennent des quatre coins des Rivages. Les trois académies établies sur le territoire de la Maison Ashragor ont eu des débuts plus difficiles que leurs homologues, toutefois. Elles ont dû faire face à une opposition sournoise des prêtres, qui a duré pendant près d'un siècle et demi et a durablement retardé leur développement. Les dernières restrictions n'ont été levées qu'en 202 AA.

Bien entendu, les descriptions ci-dessous sont très succinctes. Chaque académie possède des bâtiments annexes sur tout le territoire de la Maison, et elles échangent régulièrement leurs étudiants.

- **L'Académie de Toholl.** Forte de cinq cents étudiants, cette académie guildienne est la plus importante de la Maison. En dépit des protestations constantes du clergé, qui y voit une remise en cause de son monopole sur l'enseignement, les cours y sont assurés par des guildiens. Il s'agit soit de vétérans revenus au pays,

soit de natifs des Rivages grassement payés pour séjourner dans cette région inhospitalière. Tout le monde loge sur place (les bâtiments, très spacieux, pourraient héberger confortablement près de mille personnes). Les Ashragors n'ont pas le monopole de la mesquinerie, et la commission éducative du Sénat s'est octroyé un petit plaisir le jour où elle a fixé les programmes. La science est interdite aux sujets du prince-démon ? Fort bien. Mais les académies jouissent du privilège d'extraterritorialité. L'académie de Toholl forme donc des astronomes, des géologues, des hydrologues, des zoologues, des ingénieurs... bref, des doctes. Le clergé a eu sa revanche, toutefois : estimant qu'il était impossible que des citoyens ashragors soient exposés à toutes ces "doctrines pernicieuses", il a interdit aux guildiens d'avoir des serviteurs vivants. En revanche, la ville a mis à leur disposition quelques douzaines de zombies copieusement putréfiés qui, depuis, servent de domestiques aux étudiants. En dehors des livres, l'académie importe chaque année une chose indispensable du monde extérieur : trois tonnes d'encens felsin.

• **L'Académie de Derkwi.** Située dans les montagnes, à huit jours au sud de Toholl, cette petite académie a la réputation d'être l'une des plus "dures" des Rivages. On y enseigne la survie sous toutes ses formes. Les stages de combat forment le plus gros du cursus, mais les étudiants sont également contraints de parcourir la montagne en plein hiver, d'affronter le terrible vent des Couteaux et les tempêtes de neige... Et ce ne sont que les aspects physiques du programme. Le volet "mental" est encore pire. On y apprend entre autres à résister à pratiquement toutes les formes de torture. Les guildiens diplômés de Derkwi ont la réputation d'être des monstres froids, capables d'exercer un contrôle rigide sur leurs émotions, et qui subordonnent tout à la réussite de leurs objectifs. Pour citer maître Xolchitl, qui y a enseigné de 168 à 175 AA "on sort de là plus Ashragor que les Ashragors eux-mêmes".

• **L'Académie de Maranasazar.** Elle se trouve aux portes du désert, dans une oasis qui a la réputation d'être hantée par les fantômes d'un détachement gehemdal qui a disparu dans la région vers 1800 AC. Ses deux cents étudiants y apprennent un mélange harmonieux de compétences, avec deux spécialités : l'organisation de caravanes (les nomades de Zar sont des sujets de travaux pratiques commodes) et la diplomatie (avec une nette préférence pour l'aspect "opérations clandestines"). Les étudiants qui en sortent sont généralement tout à fait à même de renverser en quelques semaines une monarchie indigène, pour peu qu'ils disposent des bonnes informations et d'un minimum de soutien...



Étudiant Ashragor en pénitence

Les frontières

Sur les Rivages, la Maison Ashragor est la seule à s'accrocher encore au concept bizarre et désuet de "frontière". Mais elle y tient farouchement... À l'ouest et au nord, la mer sert de rempart contre les invasions. Au sud, le désert de Zar, sillonné de quelques pistes et peu fréquenté, décourage les incursions. Reste l'est, et l'accès à la cité gehemdale de Nyskwynt. C'est la seule région vraiment vulnérable. Le clergé a trouvé une solution très simple : limiter les communications au minimum. Alors que le reste de la Maison dispose d'un excellent réseau routier, et que les voies impériales gehemdales font l'envie du monde civilisé, les deux Maisons sont reliées en tout et pour tout par trois mauvaises routes en terre battue, qui sont impraticables cinq mois par an. Les deux gouvernements ont laissé "la marche" revenir à l'état de friche. On y trouve quelques forts solidement gardés, des taillis difficilement pénétrables, une ou deux pistes de contrebandiers, et c'est tout.

Ces restrictions viennent plutôt d'une crainte paranoïaque de nouvelles invasions que d'une volonté de secret mais qu'importe, les Ashragors ne plaisantent pas avec leur sécurité.

Le Pontifex Zakarna V, qui régnait vers 400 AC, a décrété que tout étranger pris sur le territoire ashragor sans autorisation serait immédiatement réduit en esclavage. Malgré la découverte du Continent et la libéralisation des échanges, sa loi est toujours valable. En pratique, les deux villes côtières sont relativement ouvertes. Toholl est accessible aux gens courageux, et le désert de Zar est trop vaste pour être efficacement contrôlé. En revanche, les montagnes et les plaines côtières sont dangereuses¹, et certains sites sont totalement interdits aux étrangers.

Les Kheyza sont le seul cas particulier. Depuis deux siècles, ils sont tolérés presque partout... mais, d'une manière générale, ils sont moins présents chez les Ashragors que dans toutes les autres Maisons.

¹ Même après mille deux cents ans de paix, le paysan ashragor de base conserve une solide rancune contre les étrangers, et pour les Venn'dys et les Gehemdals, elle tourne facilement à la haine franche et massive. Ami voyageur, vous aurez beau être en bons termes avec le clergé, aucun sauf-conduit ne vous empêchera de vous faire égorger dans votre lit.



Cultures

Chapitre Troisième

Vivre et mourir à l'ombre d'Alshragor

25 TA 208

Deux sages qui ne méritent pas que je note leur nom ont passé huit jours interminables à m'expliquer pourquoi mon peuple était le plus grand des Rivages. Comme si j'étais retombé en enfance, ils m'ont longuement expliqué les valeurs que j'ai moi-même inculqué à leurs ancêtres. Ils se sont bien gardés de faire preuve d'originalité, me récitant fidèlement le catéchisme approuvé par le Pontifex. Je les ai laissé parler, me révéler leur néant, sans montrer qu'ils me lassaient. Quelque part, très loin, dans les profondeurs de ma conscience, brille une lueur de colère. Je leur ferai payer leur lâcheté mais, pour l'heure, ils sont sauvés par leur insignifiance.

Il est temps que je contemple mon œuvre directement. Depuis des siècles, je me concentre sur mon église, laissant les prêtres inculquer aux humains mes préceptes comme bon leur semble. Qu'en ont-ils fait ? Je le saurai dans quelques jours. Comme toujours, à force de parler aux humains, je prends leurs réflexes et leurs tares. Le sentiment que j'éprouve pour l'instant s'appelle "curiosité", me semble-t-il. Les humains le trouvent agréable. Pour moi, c'est une perte de temps.

J'envoie mon esprit errer dans Tohell. Mon essence, portée par le loom noir, s'engouffre dans les rues, les maisons, les temples. Je me propage le long du lac, je visite les ermitages et les monastères, je regarde vivre villageois et hiérophante. Les animaux hurlent à mon approche, les plantes meurent... et je vois.



La religion

Les préceptes

"Au commencement des temps, Ashragor a fixé trois grandes vertus, que ses fidèles doivent respecter toujours et partout. Dans son infinie sagesse, il a fait en sorte qu'elle soient compréhensibles pour nous comme pour les démons, de manière à ce que nos deux peuples soient unis dans l'adoration que nous lui portons. Ensuite, pour contrebalancer les vertus, il a défini trois péchés mortels.

LES VERTUS

- **La Foi.** La nature d'Ashragor est destinée à nous échapper jusqu'à la fin des temps. Elle nous sera révélée au dernier jour de la création. D'ici là, nous n'avons nullement besoin de la connaître et, en vérité, chercher à la découvrir est le plus grand crime que puisse commettre un hérétique. Il nous suffit de croire en lui, en ses miracles et en sa supériorité éternelle pour comprendre la vérité première, la seule qui soit importante : il est notre père, sévère, vigilant mais aimant. Ashragor vous aime, vous tous !

- **La Révérence.** Croire en Ashragor n'est pas suffisant. Même le plus obtus des rationalistes étrangers croit en Ashragor. Après tout, les autres Maisons ont senti sa présence dans leur chair, mais elles ont choisi la mauvaise voie : elle le craignent, alors qu'il faut l'adorer. Il nous aime. Nous sommes son peuple élu. Aimez-le. Adorez-le. Pour l'adorer, vous devez le servir. Les récompenses qu'il offre aux fidèles sont multiples, et dépassent l'imagination. Ashragor n'a-t-il pas dit "qui croit en moi triomphera de la mort" ? La résurrection de la chair et de l'âme existent, et nous en avons la preuve tous les jours.

- **La Soumission.** Servir Ashragor est bon. Mais même les prêtres ne vivent pas les yeux tournés vers lui en permanence. Nous vivons tous en société, et cette société a besoin d'un ordre. Dans son infinie sagesse, Ashragor nous a montré la voie, et elle se nomme Soumission. Vous êtes né au sein du peuple, du clergé ou de la noblesse. Au cours de votre vie, vous vous élèverez ou vous vous abaisseriez. Tant que vous êtes fidèle à Ashragor, votre statut social n'a aucune importance. Mais souvenez-vous toujours que le seul moyen d'échapper aux troubles, à la violence et à la guerre civile est de servir aveuglément ses supérieurs, et d'attendre de ses inférieurs qu'ils se soumettent à leur tour.

Les péchés

• **Le Doute.** Ashragor est omniscient et omnipotent. Il vous connaît, vous aime et nous guide vers une fin connue de lui seule. L'église le sert dans cette tâche grandiose. Il n'y a aucune autre vérité. Celui qui en doute essaye de saper le trône d'Ashragor.

• **L'Orgueil.** Le Doute n'est pas tout. On peut croire, et s'imaginer que l'on croit mieux qu'autrui. On peut se soumettre, et se convaincre que cette soumission est un triomphe. L'Orgueil prend une multitude de formes et même le plus saint des hommes n'est pas immunisé à ce péché, qui est le plus sournois de tous.

• **La Révolte.** Ashragor vous a assigné une place au sein de sa Maison. Le défier, c'est en sortir, c'est quitter l'abri protecteur qu'il a édifié pour nous pour se risquer parmi les loups dévorants qui nous attendent à l'extérieur. Se rebeller contre ses supérieurs n'est pas seulement un crime séculier : c'est un péché, et l'un des plus épouvantables qui se puisse concevoir.

Mes enfants, péchés et vertus sont des cercles concentriques. Au cœur des vertus se trouve la Foi. La Révérence vient ensuite, suivie de la Soumission, qui concerne l'organisation de la société. Si la Foi n'est pas là, les deux autres vertus n'existent pas non plus, malgré les apparences. Et, comme l'histoire des hérésies nous l'enseigne, on peut croire sans montrer la Révérence appropriée, et sans se Soumettre au Pontifex.

Les péchés suivent une logique inverse. Tous les pécheurs entretiennent en eux une étincelle de l'horrible Doute. Dans une certaine mesure, le Doute est un élément de la condition humaine, qu'Ashragor a laissé subsister en nous pour une raison que nous n'avons pas à connaître. Vous devez apprendre à douter, pour mieux rejeter le Doute dans les profondeurs de votre conscience. L'Orgueil et la Révolte, en revanche, sont liés. Ils conduisent l'un à l'autre, comme deux pièces séparées par une le plus fin des rideaux."

– Extrait du catéchisme enseigné par les prêtres à tous les enfants de la Maison.

La pratique

"Non content d'être un tyran sanguinaire, Ashragor veut qu'on l'aime. Et, au bout de quatre mille ans, il a largement

atteint son objectif. Les citoyens de sa Maison vaquent à leurs affaires dans une sorte de brouillard, anesthésiés par un mélange malsain de terreur et de dévotion pour la créature qui domine leur existence du berceau à la tombe... et au-delà.

Ils sont littéralement prêts à mourir pour lui à tout instant.

Pas par fanatisme, non ! Simplement parce qu'ils n'envisagent pas un instant qu'il soit possible de se rebeller. Quelle que soit sa classe sociale, l'Ashragor moyen vit dans un système extrêmement hiérarchisé. On pourrait presque parler de "castes", à l'image de ce qui se fait chez certains peuples du Continents, s'il n'existait pas une certaine mobilité sociale. Pour un Ashragor, le monde peut se diviser proprement en trois : les inférieurs, qu'il convient d'exercer à la Soumission ; les égaux, qu'il faut surpasser dès que possible ; et les supérieurs, qui doivent être obéis en toutes circonstances. Très loin au-dessus de tout le système plane la figure majestueuse du prince-démon, qui est perçu comme une entité à la fois paternelle et terrifiante. Il leur a tout donné, jusqu'à leur nom, et peut tout leur reprendre à tout instant, y compris leur âme. Certains de mes collègues vont jusqu'à soutenir que les Ashragors sont en fait immatures, tous autant qu'ils sont : Ashragor les punit et les récompense comme des enfants mais, surtout, il endosse la responsabilité morale de leurs actes, si odieux soient-ils. Cette théorie ne me satisfait pas entièrement, mais elle explique le comportement cruel des Ashragors — car, dites-moi, qu'y a-t-il de cruel qu'un enfant, à part un adolescent ?

Mais laissons cette discussion aux doctes. Chaque Ashragor croit aux doctrines perverses qu'on lui a inculquées dès son plus jeune âge. Pire, il essaye de les appliquer dans sa vie quotidienne. Les prières fréquentes à Ashragor, et l'invocation quasi obsessionnelle à son nom au moindre prétexte ne sont qu'un symptôme mineur de ce qu'il faut bien appeler une démence. Celle-ci a bien d'autres conséquences, autrement plus funestes. Les seules barrières qu'Ashragor a cru bon de fixer à ses victimes concernent leurs rapports avec lui. En revanche, il les a laissés totalement libres de se dévorer entre eux, n'interdisant que la rébellion ouverte contre son autorité. Le reste, meurtre, esclavage, infanticide, tyrannie et autres horreurs, est du domaine des "lois séculières" — qui sont une aimable fiction puisque, en pratique, tout est codifié par le Pontifex, et que celui-ci prend ses ordres directement d'Ashragor.

Je reviendrai plus loin sur l'organisation vicieuse de leur société. Pour l'heure, je ne veux parler que d'Ashragor. N'oubliez jamais que, quel que soit votre interlocuteur, il pense à son maître, dont les intérêts passent avant tout. Bien sûr, les Ashragors ne sont pas des fourmis, et ils ne se sacrifient pas volontairement pour le bien du plus grand nombre. Ils sont un peu plus intelligents que cela, mais pas beaucoup. Simplement, dans une négociation, ils essayeront toujours d'insérer des clauses faisant avancer les intérêts de leur Maison. Quelle différence avec nous ? Une et une seule : pour nous, les intérêts de notre Maison sont les intérêts de tous, riches et pauvres, unis pour le bien commun. Pour eux, ce sont les intérêts d'une unique créature, qui n'hésiterait pas un instant à exterminer tous ses sujets pour gagner un avantage d'un instant."

— Extrait du cours de relations internationales de maître Niccolo, de l'université de Brizio

"Écoute, je vois que tu es novice, alors je vais t'expliquer comment ça marche ici. On est un monastère pas trop gros, pas trop exposé, on appartient à un ordre bien établi, alors du coup, on a un tas de petits privilèges. Et moi, qui suis le cellérier, j'en ai un peu plus que les autres. Si je t'ai à la bonne, tu en profiteras, sinon non. C'est à toi de me dire. Bien sûr, certains des trucs qu'on récupère ne sont pas précisément permis par la règle, mais le père abbé ferme les yeux. Tiens, prends ça. Ça se mâche. Je sais, c'est amer au début, mais on s'y fait. C'est un truc qui vient du Continent. Ça s'appelle de l'anjun. Y a là-bas des sauvages qui en bouffent toute la sainte journée. Je ne te conseille pas de faire pareil : quand t'en prends trop, ça attaque. Mais bon, c'est quand même meilleur que leur saloperie de café, hein ? Ça détend et ici, mon pote, mieux vaut être détendu. Donc, la méthode pour vivre vieux : on suit les ordres, on se la coule douce, on Le vénère juste ce qu'il faut pour ne pas se faire choper par les Moines Rouges, et on laisse les Templiers et autres chiens de guerre faire le sale boulot. Ils sont dingues, pas nous."

— Conversation dans un monastère des montagnes

"Redouté seigneur,

c'est le cœur plein d'espoir et d'angoisse que je me présente devant vous, pour vous entretenir d'un sujet terrible : l'hérésie.

Lorsque nous étions adolescents, sur les bancs du séminaire que nous avons partagé, les bons moines nous ont longuement entretenu de l'hérésie. Nous avons, comme tous les novices, appris par cœur la liste des Six Hérésiarques. Pour nous en prémunir, nous avons dû étudier leurs doctrines perverses et fallacieuses. Par la suite, nous avons tous les deux, au cours de notre carrière, été confrontés ce fléau, qu'il se manifeste sous la forme du Doute, de la Révolte ou de l'Orgueil. Comme vous, j'ai conduit à la mort de nombreux coupables. Le cœur lourd, j'ai condamné leurs familles au bûcher, sachant que la présence d'un hérétique parmi elles avait certainement contaminé leur pensée. Mais, seigneur, aujourd'hui, je ne suis qu'un pauvre moine itinérant, et vous siégez au conseil suprême des Moines Rouges. Notre amitié d'antan me pousse à vous parler franchement : je suis atterré par ce que j'ai découvert partout sur le territoire de notre Maison. Là où vos moines devraient traquer les vrais coupables, ils s'épuisent en vaines manœuvres politiques. Au lieu d'être sur le terrain, ils se perdent en interminables arguties pour savoir si tel ou tel point de la doctrine de vos rivaux est ou non hérétique et, si oui, quel avantage peut en être retiré. En encore ! Je ne parle là que des bons moines, ceux qui se posent encore sincèrement la question de l'hérésie ! Certains ne raisonnent plus qu'en termes politiques ! Est-il pire forme d'Orgueil ? Et tout cela, à un moment où le peuple des villes défie presque ouvertement l'autorité de l'église et où les hérétiques sont légion, partout, y compris dans nos propres rangs !

Je vous supplie de m'écouter. Nettoyez vos rangs des coupables ! Cloîtrez tous ces mauvais inquisiteurs, et remplacez-les par des moines jeunes et purs. Avec leur aide, nous pourrions descendre parmi la population et dresser un monument de feu et de sang qui servira d'avertissement aux générations à venir."

– Discours du frère Hatterar au Redouté Maître Klanhdar Deveri, premier guide de la Très Sainte Inquisition des Moines Rouges.

"Frère Hatterar, en vous mêlant indûment des affaires de vos supérieurs, vous vous êtes rendu coupable du péché d'Orgueil. En raison de votre âge et de vos mérites passés, toutefois, nous avons décidé de nous montrer cléments. Vous serez assigné, pour les cinq années à venir, au monastère de Rochefroide, sur la cote nord. Vous y ferez vœu de silence,

et vous y vivrez dans le recueillement. Qu'Ashragor vous assiste et vous aide à retrouver la vraie voie !”

— Extrait du bref de condamnation du frère Hatterar, prononcé par la Très Sainte Inquisition des Moines Rouges.

“Il est venu à nos oreilles qu'un certain frère Hatterar avait osé dénoncer les abus des Moines Rouges, allant jusqu'à leur jeter à la face un petit catalogue de leurs iniquités. J'ai fait le nécessaire pour qu'il échappe à la mort, et ils l'ont envoyé croupir dans un petit monastère perdu dans les neiges du nord.

— Il ne manque pas d'un certain courage...

— Tu veux dire, mon cœur, qu'il est totalement privé de cervelle !

— L'un ou l'autre, mes chéris, cela n'a aucune importance. Il peut nous être utile. Il a de nombreux amis dans la faction la plus conservatrice du clergé, voyez-vous...

— Et alors ? C'est une bonne raison pour le mettre à mort, non ? Tous ces vieux prêtres racornis nous détestent !

— Tss, tss, décidément, tu me déçois. Tu ne vois pas plus loin que le bout de ton nez — que tu as charmant, je ne sais pas si je te l'ai déjà dit. Dis-moi, qui est le plus dangereux pour nous ? Les Moines Rouges, ou les conservateurs ?

— Je vois où vous voulez en venir, Votre Sainteté. Nous devons prendre le contrôle de ce frère, c'est bien ça ?

— Ah, je vois que tu as suivi, toi ! Très bien. Tu vas organiser son transfert ici, à Pelgrom. Tu vas l'installer dans une maison sûre, lui fournir du papier et de l'encre, et lui demander de nous fournir un plan de réforme de l'église, auquel nous donnerons un maximum de publicité. Je lui fait confiance : il va accoucher d'une horreur qui fera le bonheur des bigots de toutes obédiences. À ce moment-là, les modérés seront bien obligés de faire bloc derrière nous. De plus, nous pourrons ramener les Moines Rouges dans notre camp en leur livrant Hatterar. Ils prennent leur rôle de gardien de l'orthodoxie très au sérieux, et je suis certain que les propositions d'Hatterar les mettront en rage. Au travail, mes chéris.”

— Extrait d'une conversation entre le Pontifex et ses deux secrétaires particuliers.

"Il faut bien l'admettre : dans une foule de domaines, Ashragor est plus un handicap qu'un atout. D'accord, nous lui devons plein de choses, et beaucoup de reconnaissance, mais quand il s'agit de travailler avec les types de l'extérieur, il est bougrement gênant. Il fout la trouille à tout le monde, et nous aussi, par extension. Au bon vieux temps, c'était bien utile, je suis sûr, mais maintenant, ça nous plombe salement.

— Doucement avec Ashragor, tu veux ! Tu as bu, pour dire des trucs pareils ! Non, c'est pas lui le problème, surtout pas. Mais par contre, c'est sûr que les curés sont pénibles. Ils sont gourmands comme c'est pas possible, et avec toutes leurs saloperies de dîmes, c'est pas la peine de faire des affaires, tout finit dans leurs poches."

— Conversation entre deux marchands sur le port de Scyth

1 QA 208

Eh bien, je pense que je peux me considérer comme édifié ! Les humains sont incorrigibles. Même moi, je ne peux pas leur faire confiance un instant. Je pensais qu'en choisissant six concepts simples, accessibles même à leurs petits esprits, ils arriveraient à se concentrer dessus. J'avais oublié qu'ils étaient rusés. Ils y ont effectivement beaucoup réfléchi, mais ils ont choisi de les obscurcir. Ils les ont commentés jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de sens, ou plutôt jusqu'à ce qu'ils arrivent à leur faire dire exactement ce qu'ils souhaitent.

En d'autres temps, ils auraient senti le poids de ma colère ! Mais au fond, qu'importe ?

Je ne suis pas surpris. Je n'ai jamais cru qu'ils me seraient tous fidèles. L'ampleur des changements me surprend, toutefois. Toute la façade de la société que j'ai patiemment bâtie au cours des siècles est toujours en place, mais elle recouvre quelque chose d'entièrement différent de ce que j'attendais. Est-ce un bien ou un mal ? Seul l'avenir pourra le dire.

Mon peuple s'est laissé corrompre, et la nature de sa corruption est tout à fait ordinaire : l'appât du gain. L'argent venu du Continent. Le brassage entre des peuples qui auraient dû, de toute éternité, rester séparés. L'attrait du pouvoir sur des esprits incapables de le comprendre et de le maîtriser. J'ai senti le Pontifex. Son esprit est un véritable cloaque.

Un petit châtiment collectif sera nécessaire, si je veux qu'ils survivent aux tempêtes à venir. Mais il ne faut pas que je surestime son ampleur. J'ai senti des esprits vils, rongés par le Doute ou manquant même du moindre

atome de Soumission, mais la majorité m'est fidèle et croit encore sincèrement en moi. Une minorité de pervers parvient même à m'aimer, comme mon clergé l'exige. Mon "amour" pour ces humains ? Quelle imposture ! Je l'ai affirmé en tant et tant d'occasions au cours de ces millénaires que j'avais presque oublié que pour eux, ce mot a un sens. Pas pour moi. Ils ont érigé en dogme ce qui n'était qu'une formule de rhétorique. Les malheureux ! La pitié est un sentiment que je n'ai jamais réussi à ressentir, mais dans ce genre de situations, je m'en approche autant que cela m'est possible...

Plus j'y pense, plus l'idée de leur amour m'écoeure. Je les terrorise depuis quatre mille ans, et au lieu de chercher à se débarrasser de moi, comme l'auraient fait des démons, ils m'aiment ! J'ai beau faire, certains aspects de leur psychisme me restent à jamais incompréhensibles. J'aurais dû formuler mes commandements différemment, et leur donner la permission de me haïr et de me craindre, pourvu qu'ils me servent. Quoique... Avec leur tournure d'esprit, qui sait ce qu'ils en auraient fait ?



Les autres résidents de la maison

Les esclaves

"Voulu par Ashragor lors de nos guerres de libération, l'esclavage est devenu une institution prospère et le pilier de notre économie. Sans la présence de ces dizaines de milliers de travailleurs fiables, peu payés et corvéables à merci, notre Maison aurait d'énormes difficultés à fonctionner correctement. Toutefois, vous devez bien comprendre que, pour nous, la justification économique passe en second. La vraie raison est qu'Ashragor a voulu qu'il y ait des esclaves. Je suppose que même si, un jour, nous arrivions à nous en passer, nous en conserverions, juste pour le principe.

Pour vous autres étrangers, le mot "esclavage" soulève une multitude d'images horribles. Franchement, je ne comprends pas pourquoi. Il faut que vous compreniez, pour commencer, que la plupart de nos esclaves sont consentants. Qu'ils soient esclaves de naissance ou qu'ils le soient devenus pour expier leurs péchés, ils sont nés dans notre Maison, connaissent nos dogmes et les acceptent. Or, l'église est formelle : en l'esclave se trouve la forme la plus pure de Soumission. Ils ne sont rien, ne possèdent rien et n'ont quère de droits, mais ils sont les bien-aimés d'Ashragor. Leur néant brille de mille feux. Notre maître les ressuscitera à la fin des temps. Dans leur seconde existence, ils jouiront d'un statut privilégié et n'auront plus jamais à travailler. C'est pour cette raison que la plupart des esclaves économisent toute leur vie pour pouvoir se payer une place dans une nécropole, où leur corps sera embaumé et soigneusement conservé. Les plus pauvres se contentent d'une place dans les marais mortuaires, mais tous demandent à ce que leur corps soit convenablement préparé. En fait, ils sont souvent plus minutieux sur ce point que, disons, un artisan pauvre. Le destin posthume des esclaves est considéré comme tellement favorable qu'il n'est pas rare de voir des hommes libres, arrivés au crépuscule de leur existence, se vendre pour en profiter. C'est essentiellement une solution prisée de tous ceux qui n'ont aucun espoir d'entrer dans les ordres, qu'ils soient illettrés ou trop coupables pour être dignes de porter la robe. Les prêtres cèdent également parfois à cette tentation. On a même vu deux Pontifex, sur

leur lit de mort, quitter la tiare pour les fers !

Je disais plus haut que "la plupart" des esclaves sont des Ashragors. Seule l'église connaît les chiffres exacts, mais j'estime que c'est le cas de huit esclaves sur dix. Il en reste deux dont l'origine est, à vos yeux, contestable... Comme nous le savons tous, dans une tentative délibérée pour nous priver de l'une des ressources les plus intéressantes du Continent, le Sénat a interdit aux guildes de pratiquer l'esclavage. Mais il a fallu plusieurs années pour que cette interdiction entre vraiment en vigueur. Dans l'intervalle, nos compatriotes ont transplanté quelques milliers d'hommes et de femmes, issus de divers peuples indigènes, généralement des Drak. Ils ont fait souche et, deux siècles après, leurs descendants forment encore des cultures reconnaissables. Dans l'ensemble, ils se sont bien adaptés aux conditions qui règnent dans notre Maison. Tous ont abandonné leurs idoles, bien entendu, pour se convertir à notre religion. Les Moines Rouges ne s'intéressent pas à eux, mais je pense que c'est une erreur. Le bruit court qu'ils ont conservé de nombreuses pratiques déviantes, issues de leur passé païen. Les Ilhloh, par exemple, portent souvent des bijoux de ralfgar, qu'ils se transmettent de père en fils. Si on les en prive, ils se laissent mourir. Passés en masse au service des monastères de l'Infinie Contemplation, ces Arkhè font des archivistes et des bibliothécaires remarquables... Le Peuple Bleu, une culture guerrière d'origine Lore, forme la majorité des sergents et une bonne partie des hommes d'armes des Templiers.

Voilà pour l'immense majorité des esclaves. À ce stade, il ne nous reste plus qu'une poignée de cas particuliers, mais ce sont ceux sur lesquels tous les étrangers s'hypnotisent stupidement. Dans votre dernière lettre, vous évoquiez un roman dont l'héroïne était enlevée et jetée dans le harem d'un noble ashragor qui lui réservait un sort "pire que la mort", et vous me demandiez si une telle chose était possible. La réponse est "certainement", même si, ne sachant à pas quel sort pire que la mort vous faites allusion au juste, j'émetts une petite réserve. Nos nobles ne traitent pas une captive de marque n'importe comment, figurez-vous ! Et puis, qu'est-ce qu'un "roman" ?

Vous reconnaîtrez comme moi que, même dans des Rivages pacifiés, il arrive encore que des différends basculent dans la violence, qu'elle soit ouverte ou feutrée. Et, dans ce genre de circonstances, les membres de mon peuples l'emportent souvent sur leurs ennemis. Par conséquent, parfois, un natif d'une autre Maison se retrouve capturé et réduit en esclavage. C'est beaucoup plus rare aujourd'hui qu'il y a cinq cents ans, mais cela se produit encore. Prise de guerre ou victime d'un enlèvement discret, il est assuré de bénéficier d'un traitement... particulier. S'il est

toujours entre les mains de la personne qui l'a asservi, son sort sera infailliblement déplaisant (comme la jeune fille de votre histoire). En revanche, s'il est vendu sur un marché, un esclave étranger a de fortes chances de bénéficier d'un traitement de faveur. Généralement, il est racheté au bout de quelques mois par l'un de ses compatriotes, et rentre chez lui avec quelques cicatrices et une foule d'histoire instructives."

– Extrait d'une lettre du frère Garthol Urtansh
à Matthias Franossi, docte d'Astienne

Les morts-vivants

"Comme vous le voyez, je suis mort. Il y a vingt ans que mon corps m'a trahi, et je ne m'en porte pas plus mal. De mon vivant, j'enseignais déjà ici et, dans leur sagesse, mes supérieurs ont décidé que je leur était trop utile pour quitter ce monde. Les maîtres-faucheurs, après avoir rituellement préparé mon corps, y ont remis mon âme.

À ce que je vois, certains d'entre vous sont surpris de m'entendre m'exprimer si distinctement. Vous, au troisième rang ! Je suppose que vous venez de la campagne, non ? Et dans votre village, vous n'avez jamais vu autre chose que des zombies de qualité inférieure, n'est-ce pas ? Mais non, petit imbécile, je n'insulte pas votre grand-mère ! Je me contente d'énoncer un fait : à la fin de notre vie, nous sommes tous jugés selon nos mérites. La plupart d'entre vous n'auront qu'une existence avant d'aller, selon leur rang, attendre un hypothétique réveil dans les marais mortuaires ou se couvrir de poussière dans un sarcophage. D'autres, plus dignes, seront ranimés en partie. C'est souvent le cas de ceux dont le corps a été jugé plus utile que l'esprit : ils représentent une alternative viable aux esclaves. En fait, à part des considérations esthétiques, rien ne nous empêcherait de remplacer intégralement ces derniers par des morts-vivants. Comment ? Votre grand-mère ne travaille pas dans les champs ? J'en suis heureux pour elle, croyez-moi ! Elle est scribe, et c'est elle qui tient le registre des naissances et des décès du village ? Ah, les prêtres ont donc choisi de la conserver pour ses connaissances, mais je suppose qu'elle n'est pas très mobile, hein ? Dans cette forme de réanimation, l'esprit prime sur le corps. Ce dernier continue souvent à se dégrader, même si c'est à un rythme infiniment plus lent.

Enfin, une minorité d'entre vous me rejoindront dans une après-vie où le corps et l'esprit fonctionnent à l'unisson et, laissez-moi vous le dire,

à un rythme bien supérieur à ce qu'il était avant la mort. J'ai sur vous une foule d'avantages : je n'ai plus besoin de sommeil, j'ai laissé derrière moi une quantité d'émotions à la fois inutiles et encombrantes, et je ne me laisse plus régenter par la chimie de mon organisme. Je suis encore parfaitement capable d'apprécier un joli minois, mais ce n'est pas pour cela que j'en perdrai instantanément la raison, par exemple... contrairement à ces deux jeunes gens, au fond. Arrêtez, s'il vous plaît. Il y a des endroits pour ça, mais ma salle de cours n'en est pas un !

Je n'ai pas honte de le dire, je ne suis pas encore parfait, même si mon état est ce qui peut arriver de mieux à un laïque. Certains prêtres bénéficient de résurrections qui les amènent à ne faire plus qu'un avec le loom noir. Cela leur donne, entre autres, des pouvoirs magiques immenses. Toutefois, il y a des contreparties désagréables... mais je n'ai pas le droit de vous en parler.

Si l'après-vie vous tente, dans la mesure où aucun d'entre vous ne maîtrise les Arts étranges, vous n'avez qu'un moyen d'y accéder. Servez fidèlement l'église et, à travers elle, Ashragor. Lorsque votre première vie se terminera, un moine de l'ordre de la Faux brisée viendra écouter l'histoire de votre vie. Je suppose que vous en avez tous vu à l'œuvre ? Il vous parlera, il interrogera vos proches, il consultera le prêtre de votre paroisse et, au terme de son enquête, il décidera si vous êtes ou non digne de revenir tout de suite, au lieu d'attendre la fin des temps dans les marais mortuaires. C'est également lui qui déterminera la forme que prendra votre nouvelle existence.

Bien sûr, votre opinion ne sera pas prise en compte. Les bons moines savent que, lorsqu'on est cloué au lit et rongé par le cancer, on a tendance à dire des sottises. C'était mon cas : j'ai imploré mon confesseur de me laisser connaître l'oubli. Heureusement, il ne m'a pas écouté.

Il existe un moyen sûr de refuser la non-vie, mais cela revient à gifler Ashragor en pleine face. L'église ne s'est jamais prononcée sur le destin de l'âme des renégats qui le choisissent, mais je suis tout à fait certain qu'il est horrible au-delà de toute description. Il est très simple : la pendaison. Si vous brisez votre colonne vertébrale, vous rendez votre réanimation si difficile qu'elle n'en vaut plus la peine. Et puis, cela équivaut à une apostasie, et à quoi bon ranimer un incroyant ? Par ailleurs, comme vous le découvrirez en cours de droit, un suicide entraîne inévitablement sa famille dans la mort. Ses parents sont exécutés, leurs biens confisqués, leurs noms effacés des registres des croyants... Tel est le prix à payer pour ceux qui refusent les bénédictions de notre maître."

– Extrait du cours introductif donné à l'Université infernale de Scyth par Garahg Ul-Arorg, professeur d'exégèse.

Les démons

"Sèche tes larmes, petite ! Elles ne servent à rien. Je sais ce que tu éprouves. L'obscurité bouillonnante de notre monde natal me manque, à moi aussi. Comme toi, dans mes premiers jours, j'étais malheureux et désorienté. Mais si tu m'écoutes, je te montrerai pourquoi tu as davantage gagné que perdu en étant appelée ici.

D'accord, ce monde est fixe. Il faut un moment pour s'habiter à l'existence d'un "sol" et d'un "ciel", mais tu verras, ce n'est pas si terrible. J'ai encore un peu le vertige, parfois, mais c'est très supportable. Et il y a des compensations.

Non, petite, non, non et non ! Nous ne sommes pas "exilés pour toujours et condamnés à servir d'esclaves à des monstres raides" ! Tu malpenses ! Veux-tu que je t'explique la vraie situation ? Nous sommes là pour L'aider, Lui qui est le maître de ce monde. Il est comme nous, même s'Il vient d'un autre enfer. Les humains sont déconcertants et parfois écœurants, mais n'oublie jamais que nous ne les servons pas. Il les laisse nous appeler, mais c'est Lui qui, au moment où nous sommes arrachés à notre monde, nous donne notre apparence et notre mission. Nous obéissons à nos "invocateurs"... en général, et toujours à regret. Mais c'est Lui que nous servons, Lui dont tu peux sentir la présence à une pensée d'ici, dans la falaise. C'est Lui qui nous a appelé sur ce monde aride et triste, Lui qui nous donne les humains pour jouer avec, Lui qui nous écoute et nous console. Il nous l'a clairement dit : nous sommes Ses préférés. Bientôt, Il nous renverra tous en enfer, après nous avoir récompensés en nous donnant plein d'humains à emmener avec nous. Quand ? Oh, tu sais, ici, le temps...

En attendant, autant que tu exploite tes atouts au mieux. Il t'a donné une forme, envoyé ici et m'a révélé la tâche qui t'attend. Ta fonction sera de donner du plaisir à l'un des humains de la maisonnée. Tu ne sais pas comment faire ? Ne t'inquiète pas, ton humain t'expliquera. Avec l'apparence que notre maître t'a donné, de toute façon, tu ne devrais pas rencontrer trop de problèmes.

Comme tu le découvrira bientôt, les humains n'ont pas besoin d'énormément de plaisir. Ton humain ne t'importunera quelques heures par jour, au pire. Le reste du temps, tu sera libre de te promener à ta guise. Veux-tu que je te dise un secret ? Oui ? Je t'avertis, il y aura une contrepartie, bien sûr, mais nous en parlerons plus tard. Eh bien, voilà le grand secret : les humains ont peur de nous. Nous vivons parmi eux depuis... très longtemps, si longtemps que ce ne sont plus les

mêmes humains (ne t'inquiète pas, je t'expliquerai plus tard). Mais malgré tout, ils ont encore peur de nous. Ils nous laissent faire à peu près tout ce que nous voulons. Pour eux, nous sommes sacrés. Ils nous passent tous nos caprices, même aux pires brutes venues des mondes inférieurs, comme les géants qui travaillent sur les docks. Tu verras, c'est amusant comme tout ! Quand tu connaîtras mieux nos humains, tu comprendras à quel point il est facile de les plier à ta volonté. Évidemment, il faut procéder en douceur, mais nous sommes des êtres subtils, toi et moi. Et puis, il y a un tas d'humains, appelés "esclaves", avec qui nous ne sommes pas obligés de faire semblant. Le jour où tu te sentira de mauvaise humeur, exige que l'on te donne un esclave et joue avec. Ils se cassent assez vite, mais il n'y a rien de mieux pour retrouver le sourire... je veux dire, pour bonpenser à nouveau."

– Conversation dans un manoir de Toholl entre Superviseur Infaillible et Lumière Ténébrante, démons

Quelques mots d'esthétique

La majorité des Ashragors sont trapus, de taille moyenne et ont la peau sombre, allant du légèrement bistre au noir d'ébène. Le "peuple terrible" originel avait une apparence similaire, et Ashragor a fait de gros efforts pour la conserver. Les Ashragors de la région de Toholl ont la peau très sombre et sont plutôt petits. Les natifs de la plaine de Scyth sont de taille moyenne, ont la peau mate et des yeux verts. Ceux des alentours de Pelgrom ont la peau encore plus claire, et il n'est pas rare d'y trouver des rouquins (souvenirs des guerres gehemdales). Enfin, les gens de la steppe et du désert ont généralement la peau noire et dépassent souvent les autres Ashragors d'une bonne tête.

Ces stéréotypes posés, il est bon de savoir qu'il existe d'importantes variations. Trois mille ans de guerres, d'occupations et de razzias ont produit un considérable brassage génétique, rapprochant les Ashragors de leurs voisins venn'dys ou gehemdales, voire ulmèques. Quant aux Kheyza, comme partout, ils ont engendré de petits métis. Certains ont été élevés dans la tribu de leur parent nomade, d'autres sont restés sur place.

Enfin, bien entendu, le sang démoniaque est venu s'ajouter au mélange. Ce sont les démons qui ont fixé les canons actuels de la beauté ashragor. Un noble ou une élégante se doit d'avoir la peau pâle, les cheveux blonds ou blancs, des yeux légèrement bridés, des doigts longs et fins... Sans arriver à ces extrêmes (auxquels les Ashragors eux-mêmes arrivent rarement sans avoir recours aux crèmes éclaircissantes et autres perruques), toutes les tailles et toutes les couleurs de peau sont aujourd'hui représentées au sein de la Maison, et le clergé ne fait plus aucune discrimination raciale depuis belle lurette.

5 QA 208

Je suis un peu las de mes sujets. Vus par eux-mêmes, ils ne sont pas très intéressants, alors qu'ils forment une énigme fascinante aux yeux des autres Maisons. Lors de ma promenade spirituelle, j'ai senti plusieurs ouvrages intéressants dans l'Académie de Toholl. Ah, les voici. Comme toujours, les démons ont senti mon désir et se fait un devoir de l'exaucer avant que je ne le formule. Quel dommage que les humains ne soient pas aussi attentifs !



L'ESPRIT ASHRAGOR

Manuel à l'usage des directeurs d'Académies
Presses Universitaires du Sénat, 206 AA

chapitre XIII

AVERTISSEMENT

Présider aux destinées d'une Académie est le couronnement de la carrière d'un docte ou d'un aventurier, bien plus qu'un siège au Sénat. Malheureusement, c'est une activité qui présente ses propres périls, parmi lesquels les étudiants ashragors figurent en bonne place. Ceux d'entre vous qui ne sont pas familiers avec la Maison des princes mortifères devraient étudier attentivement ce chapitre s'ils veulent s'éviter des surprises désagréables !

PHILOSOPHIE POLITIQUE

Comme les Venn'dys, les Ashragors ont une conception très précise de ce qui fait une "communauté". Ce n'est malheureusement pas la même. Les Venn'dys voient une nation composée d'individus unis par des intérêts communs, qui se réunissent pour résoudre les problèmes de manière consensuelle et choisissent leurs dirigeants de façon à éviter toute tyrannie.

Les Ashragors, eux, considèrent que tout ce qui se trouve sur le territoire de la Maison appartient au prince-démon. Cela vaut pour les objets, les bêtes, les gens... tout. Ashragor n'ayant pas le désir de tout gérer par lui-même, il a délégué son pouvoir au Pontifex et, à travers lui, à l'église. Mais même le plus indépendant des religieux est bien conscient que c'est une mesure provisoire, qui peut prendre fin à tout

instant... Par conséquent, là où les Venn'dys ont cultivé une structure multipolaire, les Ashragors ont laborieusement édifié une société pyramidale, où tout remonte au Pontifex et tout procède de lui. Tous les Ashragors, même les plus laïcs des guildiens, ont grandi dans ce système, et ont du mal à s'en détacher.

LA FOI EN LA MAISON

Dans l'esprit de l'immense majorité des citoyens, Ashragor est la Maison. Les deux ne sont pas dissociables. Presque tous les laïcs vous diront que le Pontifex est le porte-parole d'Ashragor, rien de plus. Les religieux, qui ont une idée plus juste de la situation, n'en sont pas moins dévots... Du coup, l'homme de la rue voue la même dévotion farouche à sa ville et au petit bout de Rivages où il est né qu'à son dieu vivant...

Ashragor a construit une église et une religion en partant de zéro. Mais, au passage, presque sans le vouloir, il a également bâti une nation. Deux mille ans de guerres ininterrompues contre des voisins puissants ont forgé des liens impossibles à dissoudre, d'autant plus que l'histoire officielle prend soin de présenter ces conflits comme parfaitement monolithiques. Tous les écoliers apprennent une interminable liste de victoires remportées contre les Venn'dys et les Gehemdals, peuvent citer par cœur les neuf occasions où Ashragor est intervenu en personne sur le champ de bataille, et croient sincèrement que sans leur prince-démon, les Gehemdals les auraient exterminés jusqu'au dernier.

Du coup, les valeurs propagées par l'église démoniaque au nom d'Ashragor deviennent autant de pierres de touche dans l'esprit de ses sujets. Plus elles sont différentes des "abominations impures des impies du monde extérieur", plus elles sont sacrées. L'immense majorité des Ashragors vit et meurt sans voir un seul étranger, mais cela n'empêche pas l'Étranger de tenir une très grande place dans leur psyché. À en croire les dogmes, l'Étranger est pervers et corrupteur, désireux de détourner le fidèle de la vraie foi. Il s'y prend plus ou moins subtilement, mais cela reste, toujours et partout, son but premier. L'apparition du Continent puis la création des guildes et du Sénat ont conduit le clergé à admettre, à regret, qu'il existe des étrangers neutres, avec lesquels il est possible de vivre sans conflits (les Kheyza sont systématiquement rangés dans cette catégorie. Les autres natifs des Rivages sont jugés selon leurs mérites).

Depuis une cinquantaine d'années, les sermons des prédicateurs dépeignent une nouvelle catégorie d'Étrangers : celle du peuple "perdu

dans les ténèbres, qui cherche à nous rejoindre aux pieds d'Ashragor". Bien entendu, il ne peut être que continental.

Cet enseignement transforme l'Ashragor moyen en paranoïaque persuadé que le reste du monde veut abattre sa Maison et renvoyer son maître aux Enfers. Du coup, les citoyens des Rivages sont considérés avec méfiance, voire avec haine. C'est exactement l'objectif souhaité par l'église. La peur de l'extérieur est l'un des meilleurs moyens pour renforcer la cohésion d'un système injuste, et les prêtres l'ont parfaitement compris. Heureusement, les étudiants auxquels vous aurez affaire ne sont pas "moyens".

À propos d'enseignement, il est important de noter que dans les campagnes, c'est encore la vieille langue de la Maison qui est pratiquée à l'exclusion de toute autre. Elle est abominablement difficile, incorpore de nombreux mots démoniaques, et présente une palette de concepts forts différents de ceux des autres Maisons (il n'y a qu'un seul mot pour "trahison", "crime" et "blasphème", par exemple, et pas moins de soixante mots pour décrire les diverses nuances de mort et de non-mort).

Seuls une poignée de séminaires et de précepteurs privés enseignent le guildien, mais ils ne sont pas franchement populaires. En fait, les étudiants récemment sélectionnés pour entrer dans les Académies consacrent souvent une pré-première année à apprendre le guildien. Les raisons de cette "arriération linguistique" (pour citer les doctes de Brizio et d'ailleurs) sont multiples. La première, et la plus importante, est d'ordre religieux. Ashragor a dicté ses lois dans sa langue, pas en guildien ! Accessoirement, c'est un bon outil de contrôle social. Les espions sont infailliblement trahis par leur accent, et les fugitifs ont plus de mal à se faire comprendre à l'extérieur...

L'AUSTÉRITÉ

La culture ashragor est, fondamentalement, une culture puritaine, qui pousse le dégoût du monde et des richesses jusqu'à l'obsession. Cela vous surprend ? Lors de vos voyages, vous avez rencontré des Ashragors cupides, matérialistes et décadents ? Certes mais, là encore, il s'agissait d'aventuriers, autrement dit d'individus atypiques. Le clergé serine, à longueur de sermon, que les biens matériels détournent de l'adoration d'Ashragor. Les grands Pontifex du passé sont inévitablement présentés comme des ascètes. Le jeûne et la mortification sont largement répandus parmi les Ashragors, que ce soit à l'initiative de l'église ou comme pratique privée.

Lorsque les nouveaux étudiants découvrent la culture des autres Maisons, ils ont presque toujours des réactions extrêmes. Le luxe ostentatoire des Felsins, les pratiques quasi religieuses des Ulmèques, le scientisme des Venn'dys... tout peut servir de détonateur à la crise. Certains s'adaptent et se plongent corps et âme dans des pratiques qui, chez eux, leur vaudraient le bûcher. D'autres se replient sur eux-mêmes.

Ne vous étonnez pas si, au cours de cette "crise d'identité", vos étudiants insistent pour loger dans des cellules de pierre nue et refusent matelas et couvertures pour se contenter du sommier !

Ne vous formalisez pas s'ils tentent de recouvrir les tableaux qui ornent les salles de cours !

Ne protestez pas s'ils essaient de vous forcer à détruire les livres "impies" qui remplissent vos bibliothèques !

Contentez-vous de les jeter au cachot jusqu'à ce qu'ils aient repris leurs esprits. S'ils récidivent, faites-leur comprendre qu'à la prochaine incartade, l'expulsion les guette. En général, les vrais fanatiques partent de leur plein gré, et les autres se calment et se mettent au travail.

Souvenez-vous, toutefois, que leur notion de la décence ne correspond pas entièrement à la nôtre. Ils se méfient des livres, détestent les tableaux, se flagellent allégrement au moindre "péché"... mais dans d'autres domaines, ils sont nettement plus délurés que la moyenne des étudiants. Distribuez des poignards aux filles de cuisine et aux professeurs, et autorisez-les à les utiliser si l'un de leurs "admirateurs" devient trop pressant. Bouclez-les dans leurs cellules après le coucher du soleil. Fouillez régulièrement leurs logements, à la recherche de matériel de chantage. En règle générale, plus un étudiant est prometteur, plus vous devez vous méfier de lui.

LA PRIVATION DE LIBERTÉ

La vie quotidienne d'un Ashragor est remplie d'une multitude de petites vexations imposées par le clergé. Les citer toutes occuperait des pages et des pages mais, à titre d'exemple, sachez que pour s'éloigner de plus d'une journée de marche de son lieu de résidence, un citoyen doit demander un permis de circuler au prêtre de sa paroisse. S'il est surpris au-delà de cette limite sans une autorisation en bonne et due forme, il est fouetté et, s'il récidive, il sera réduit en esclavage.

Comme chacun sait, les Ashragors ont l'obligation de s'incliner devant leurs supérieurs, et de se prosterner devant les individus d'un rang élevé. Il existe une infinité de gradations dans la profondeur de

la courbette ou la durée de la prostration, mais tous ces salamalects répondent à une finalité et une seule : humilier l'inférieur.

Attendez-vous à ce que vos étudiants ashragors soient ou très difficiles à manier (car, pour la première fois, ils se sentent libres) ou extrêmement soumis à votre autorité (car ils vous considèrent comme un substitut du clergé). Certains continuent à tenter de respecter leurs anciennes règles, sans comprendre qu'elles ne s'appliqueront pas à leur vie d'aventuriers. Identifiez rapidement ces sujets et essayez de les faire revenir à une appréciation plus saine de la situation.

L'INDIFFÉRENCE AUX TÉNÈBRES

Le citoyen moyen de la Maison assiste dès son plus jeune âge à des spectacles qui feraient fuir en hurlant le plus cruel des sorciers du Continent. Comment être terrifié par les morts-vivants, alors qu'on a passé une partie de son enfance entassé dans dix mètres carrés, avec sa famille mortelle et ses grands-parents qui, eux, étaient morts depuis quinze ans ?

Pourquoi avoir peur des démons ? Il n'y a guère de maisonnée ou de communauté qui n'en emploie quelques-uns, et la plupart des Ashragors ont choisi d'oublier qu'il s'agit de créatures surgies des profondeurs des Enfers. Ils voient plutôt ce qu'ils font que ce qu'ils sont. Pour eux, les démons ne sont jamais que des travailleurs spécialisés, aux compétences très précises.

Cela ne veut pas dire que les Ashragors soient privés de tout instinct de conservation, toutefois. Le loom noir et ses manifestations restent dangereux. Dans une carrière sur le Continent, ne pas vomir tripes et boyaux face à un zombi putride peut être un avantage, mais ce n'est pour cela qu'on va immédiatement fraterniser avec lui. En fait, les aventuriers ashragors sont souvent beaucoup plus prudents que les collègues face aux manifestations loomiques noires. Ils savent à quel point elles peuvent être dangereuses...

De même, les Ashragors semblent souvent d'une indifférence choquante à quantité de pratiques qui paraissent abominables aux natifs des autres Maisons. Sans s'étendre, on peut citer l'esclavage, les mutilations rituelles, les sacrifices humains... Sur un plan plus terre-à-terre, ils sont souvent moins choqués que les autres par l'assassinat, et ils savent décrypter d'un coup d'oeil les rapports de force complexes qui unissent des groupes (sortis de leur milieu d'origine, ils sont nettement moins bons sur les questions de rapports humains).

L'art de vivre Ashragor

*Extrait du chapitre VI du Guide du voyageur dans les Rivages,
par le docte felsin Tarik er-Maaf.*

La cuisine

Manger

Voyageurs, un avertissement : la cuisine ashragor n'a pas grand-chose de commun avec celle des autres Maisons. Les viandes sont grosso modo les mêmes, essentiellement du mouton, du bœuf, du gibier et des volailles. Les nombreux torrents et les fleuves sont très poissonneux, et fournissent la base de l'alimentation de leurs riverains. La Cicatrice, qui relie Toholl à la pleine mer, abrite une faune originale dans ses eaux saumâtres. Quelques riches excentriques important à grands frais des créatures continentales et tentent de les acclimater, souvent pour leur viande. Jusqu'ici, ces tentatives n'ont pas connu beaucoup de succès. La plaine de Scyth produit blé, betteraves sucrières et autres légumes, et les desserts sont représentés par une multitude de tartes et de pâtisseries tout à fait décentes. Malheureusement, à partir d'ingrédients relativement honnêtes, les cuisiniers ashragors produisent de véritables horreurs. La viande est généralement servie bouillie ou presque crue. Les légumes sont accompagnés de sauces sucrées ou affreusement aigres. Dans les foyers aisés, la mode est de tout noyer sous des épices importées du Continent, généralement à rebours de ce que nous considérons comme le bon goût. Leur seule production exportable est le fromage. La région de Toholl produit des fromages de chèvre remarquable, quoiqu'un peu forts, et les grands élevages de bovins de plaine de Pelgrom sont presque toujours flanqués d'une fromagerie.

Reste un ajout réellement original : les démons. Certaines de ces créatures monstrueuses sont bonnes à manger. Les prêtres ne les invoquent pas spécialement dans ce but, mais lorsque leurs serviteurs meurent, il arrivent qu'ils les fassent cuire. Honnêtement, j'ai eu l'occasion d'en manger à trois reprises, et je ne considère pas que ce soit un mets très fin, mais pour les Ashragors, être invité à un banquet où l'hôte sert un démon est un grand honneur.

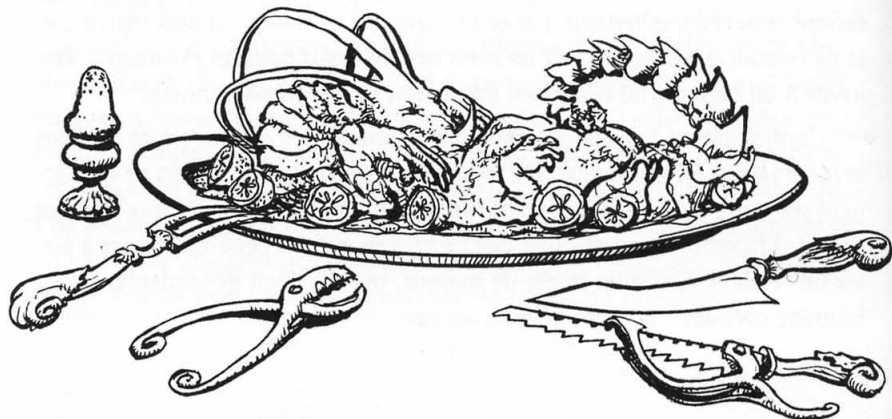
Contrairement à ce que prétendent les rumeurs, les Ashragors ne sont pas et n'ont jamais été cannibales. Du moins, les ressortissants humains ne se mangent pas entre eux. En ce qui concerne les démons, c'est une autre affaire. Le sens de l'humour très particulier des Princes mortifères peut les pousser à servir un "esclave rôti" à un invité de marque, mais il s'agit généralement d'un honnête cochon... ou d'un démon, au pire.

Boire

La boisson nationale, le garshūun, est une liqueur verte à base d'algues et d'épices. Elle n'est pas vraiment alcoolisée et son goût est plutôt douceâtre. Les Ashragors en consomment des litres et l'ont importé avec succès sur le Continent. Les citoyens des autres Maisons estiment qu'elle fait un purgatif acceptable, mais refusent d'en boire pour le plaisir. Le garshūun est légèrement hallucinogène, en tout cas plus qu'un honnête alcool, mais sa consommation intensive endommage nettement moins le foie.

Justement, à ce sujet : l'alcool, strictement prohibé jusqu'au siècle dernier, est maintenant toléré. C'est devenu un bien de consommation raisonnablement courante. Même dans les villages perdus dans les montagne, on trouve un alambic et, à chaque jour de fête, les villageois sont autorisés à se saouler (le reste du temps, être ivre est un crime passible du fouet). Dans les villes, si l'on sait où chercher, on trouve des établissements discrets, qui fournissent à une clientèle choisie une sélection de boissons fortes, allant du vin rouge d'Astienne au raki felsin en passant l'alcool de grain gehemdal. L'absinthe, importée des terres ulmèques, est très prisée des familles nobles les plus décadentes. On m'a dit que les démons en étaient gros consommateurs, mais je n'ai pas pu confirmer cette rumeur. Quelques monastères de l'est de la Maison se sont mis à la culture du houblon, et brassent une bière tout à fait honorable (qu'ils réservent à l'exportation et à leur "consommation personnelle", autrement à dit à tous les gens qui ont les moyens d'en acheter sans craindre les foudres du clergé).

Depuis cinquante ans, le café a connu un essor considérable dans certaines couches de la population. On étonnerait beaucoup de Venn'dys en leur révélant la véritable source de la fortune des planteurs de Valine ! Mais il se trouve que le clergé ashragor a estimé que "cette boisson merveilleuse" permettrait de rester éveillé plus longtemps pour chanter les louanges du prince-démon. Du coup, prêtres et moines en boivent des quantités astronomiques. Ils le consomment très fort et presque pas sucré. Les nobles, qui s'y sont mis un peu plus tardivement, le consomment "à la Felsin", autrement dit avec du lait et des épices.



Et autres à-côtés

Le clergé a interdit les drogues "avilissantes" il y a fort longtemps, mais c'est un combat qu'il est en train de perdre, du moins pour les classes supérieures. Les nobles et les marchands ont accès à une impressionnante variété de produits importés du Continent. L'anjun, notamment, fait des ravages dans certains monastères. Quelques autres drogues, notamment l'opium, sont répandues dans les ports, et vous pouvez faire confiance aux villageois de l'intérieur des terres pour dénicher des plantes aux effets divertissants, qu'ils consomment pour se distraire d'une existence misérable... Cela dit, le phénomène reste très marginal. Les sanctions sont trop dissuasives, et l'Ashragor moyen n'est tout simplement pas porté vers la criminalité à grande échelle.

En ce qui concerne les courtisanes, le problème est un peu plus complexe. Les Ashragors considèrent la prostitution comme une activité particulièrement vile, et ils la réservent aux esclaves les moins chanceux. Il existe des bordels discrets dans les grandes cités, mais ils ne sont fréquentés que par les étrangers. Vous n'y verrez jamais un Ashragor. Les riches ont des esclaves à domicile, et les pauvres se divertissent entre eux.

Il existe aussi une classe de "catins d'enfer", qui sont en gros des accompagnatrices de luxe... et plus si affinités. Je doute qu'elles soient affiliées à un ordre religieux particulier, mais elles vivent leur profession comme un sacerdoce. Leurs prestations sont ruineuses, mais vous ne trouverez pas mieux dans cette Maison.

La mode

Pour un Ashragor, se vêtir est un acte très sérieux. Tous les classes sociales sont assujetties à des lois somptuaires très strictes, qui définissent ce que doit porter chacun en fonction de son rang, de ses alliances, de ses responsabilités, et ainsi de suite. En donner ici le détail serait impossible, d'autant plus que les divers ordres religieux imposent leurs propres prescriptions sur les terres qu'ils contrôlent, et que les villes en font autant. À titre d'exemple, citons une partie du règlement municipal de Toholl¹.

"La jupe des femmes de condition modeste doit descendre jusqu'aux chevilles, et utiliser au moins un gritach² de tissu. Les couleurs autorisées sont le noir, le brun et le gris. S'il y a une broderie, elle ne doit pas être large de plus d'un doigt, et ne peut en aucun cas être rouge, jaune et dorée, car l'immodestie est une abomination à la face d'Ashragor. Les bijoux en bois peint sont autorisés et, moyennant un don de 50 guilders à l'église, une femme peut être autorisée à porter une broche ou un collier de métal vil pour une année.

En ce qui concerne les hommes de condition modeste, ils doivent en toutes

¹ Qui est remarquable pour sa pondération et sa brièveté. Certaines communautés de l'intérieur des terres disposent de véritables Codes vestimentaires, épais de plusieurs volumes.

² Deux mètres cinquante...

circonstances conserver un maintien approprié à leur rang et être déferents envers leurs supérieurs. En ce qui concerne leur vêtements, ils doivent se vêtir d'une manière appropriée à leur métier. Ils ont le droit de porter du bleu foncé, plus les mêmes couleurs que les femmes. Les hommes âgés de plus de cinquante ans, par permission spéciale d'Ashragor, ont droit au vert, comme les frères mineurs, en l'honneur de la sagesse qu'ils ont accumulé au cours de leur vie.

Les membres du clergé sont astreints au port des tenues de leurs ordres.

En ce qui concerne la noblesse et les possesseurs de dérogations spéciales délivrées par l'église, ils sont respectueusement invités à faire preuve de bon sens et de modération.

Les étrangers, quant à eux, doivent porter une écharpe rouge longue d'au moins un empan, qui doit être clairement visible en toutes circonstances."

La mode, au sens où l'entendent les élégantes de Brizio ou de Kashmin, existe malgré toutes ces restrictions. Une poignée d'artistes surpayés officient pour les nobles et rivalisent d'extravagance, mais ils ne sont pas les seuls. Dans les villes, chaque quartier a une ou plusieurs couturières. Tout en respectant les interdits locaux³, elles parviennent à créer des modèles originaux.

En règle générale, considérez que tout ce qui porte une soutane ou une robe ample est un prêtre ou un docte. Inclinez-vous à tout hasard. Plus la teinte de la robe est sombre, plus vous devez vous montrer respectueux. Face à un individu en noir, mettez carrément un genou en terre. Les Templiers d'Ashragor sont aisément reconnaissable à leurs armures de cuir noir clouté et à leurs balafres rituelles. Si vous en voyez un qui arrive vers vous, le mieux est de changer de trottoir. Si c'est impossible, inclinez-vous bien bas en espérant qu'il soit de bonne humeur..."



³ Encore un élément de contrôle social. Vous ne pouvez pas aller bien loin si, au bout de cinquante kilomètres, votre costume vous désigne comme étranger

Hygiène et maladies

"Les villes ashragors puent. Des rues étroites, l'absence d'un plan d'ensemble, des caniveaux centraux qui débordent, le refus obstiné de construire des égouts de peur de déranger d'anciennes sépultures, tout cela se marie pour former un milieu aux effluves particulièrement riches. Cela ne dérange pas les natifs, mais les voyageurs ont tout intérêt à emporter un mouchoir imprégné de parfum, et à faire laver leurs vêtements une fois de retour à leur auberge. En ce qui me concerne, j'ai été plus d'une fois tenté de les brûler..."

La seule chose qui préserve la Maison d'une épidémie meurtrière est la religion. En effet, Ashragor a insisté à de nombreuses reprises sur l'analogie entre pureté de l'âme et propreté du corps. Sur ce point, sa doctrine est plutôt sympathique. Du coup, l'hygiène est prise très au sérieux par ses sujets. Chaque village a son puits ou sa fontaine, il y a des étuves dans tous les monastères et de nombreux villages, et les trois grandes villes ont toutes des bains publics très fréquentés.

Et c'est heureux ! En effet, ni Ashragor ni son clergé ne s'intéressent à la médecine. Les citoyens pauvres s'entassent dans des logements exigus et insalubres, terriblement propices à la contagion. La présence, à tous les niveaux de la société, de morts-vivants plus ou moins bien conservés n'arrange rien. Le choléra, le typhus et la tuberculose sont endémiques dans les quartiers misérables qui entourent Scyth et, dans une moindre mesure, Toholl.

Je ne vous surprendrait pas, honoré père, en vous disant que la médecine est du ressort des prêtres. À ma grande surprise, j'ai réalisé qu'il n'existait pas d'ordre de guérisseurs, mais chaque responsable de village ou de paroisse finit par apprendre quelques recettes sur le tas. Hélas, même les plus doués en restent généralement aux soins palliatifs. Un médecin ashragor conseillera des prières, un régime, l'isolement du malade et pas grand-chose de plus. S'il envisage de prendre des mesures plus sérieuses, sachez que saignées, ventouses et sangsues sont considérées comme les meilleurs, et généralement les seuls, remèdes.

Les nobles, les marchands et le haut clergé, qui ont les moyens de se payer des médecins venus des Rivages, vivent plus vieux que les gens du peuple. Les villageois qui dépassent les quarante ans peuvent être considérés comme chanceux, mais on voit, paraît-il, des noble septuagénaires..."

– Extrait de la correspondance de Knut Longuépée à son père,
20 TB 206.



Structure

Chapitre Quatrième

La Maison à l'intérieur et à l'extérieur

Palais du Pontifex, 5 QA 208

« Alors, mon chéri, tu as fini de lire cette horreur ? »

— Oui. C'est terrible. Qu'est-ce qu'on va en faire ?

— C'est une bonne question. Qu'est-ce qui lui prend, à ce pauvre dieu ? Il ne pourrait pas rester dans son palais à jouer avec ses démons, comme il le fait tranquillement depuis des siècles, non ? J'ai assez de mal à contrôler le clergé sans qu'il s'amuse à nous lancer des brûlots de ce genre dans les jambes ! « Je vous ai menti, et vous allez souffrir ». Comme si c'était le moment !

— Ce n'est jamais le moment pour ce genre de déclaration, tu sais, mon cœur. Mais franchement, je ne vois pas pourquoi Ta Sainteté s'inquiète. Il suffit d'enterrer son histoire de la Maison avec les autres textes hérétiques, et on n'en parle plus.

— Idiot, triple idiot ! D'abord, il s'en apercevra. Franchement, tu imagines sa réaction, quand il saura que ses œuvres voisinent avec celles des hérétiques qui l'ont combattu ? Ensuite, ce n'est pas tellement son brusque accès de franchise qui m'inquiète. C'est ce qui va se passer lorsqu'il va commencer à s'intéresser au monde moderne. Je ne sais pas si tu as bien conscience de la fragilité de ma position. Pas par rapport à l'église, même si ce n'est pas facile tous les jours. Non, par rapport à lui. Au cours de l'histoire, il a déposé ou exécuté une bonne trentaine de Pontifex. Et je n'ai pas du tout envie de mourir !

— Alors, on fait quoi ?

— Je ne sais pas. Je ne sais vraiment pas. Pour l'instant, on va jouer son jeu, lui dire la vérité en la présentant sous un jour aussi favorable que possible, en espérant qu'il ne se rendra compte de rien. Après tout ce temps sous terre, il n'est probablement plus très au fait des subtilités de notre culture.

— Tu l'as dit toi-même, il saura forcément tout, tôt ou tard. Et contrairement à tes autres ennemis, celui-là n'aura pas la bonne idée de mourir pour te laisser le champ libre...

— Je le sais bien, va ! Mais ça nous laisse le temps de lui préparer une belle journée de responsables. Lorsqu'il commence à faire tomber des têtes, il a tendance à ne pas faire le tri. Si je lui fournis quelques centaines de "religieux corrompus" et autres "impies", il se fera un plaisir de les massacrer... et, bien sûr, dans le tas, il y aura surtout des gens que nous n'aimons pas. En cherchant bien, on doit même pouvoir trouver plus corrompu que moi.

— Je commence à préparer une première liste, alors ?

— Au travail."

Que en coupe

Conclusions de la commission ecclésiastique réunie par le Pontifex, présentées à Ashragor le 1er jour de la Sixte Ardence 208.

"Seigneur,

Pour des raisons de commodité, nous avons jugé nécessaire de présenter les éléments suivants en repartant des bases. Nous ignorons sur quels points précis vous souhaitez être édifié, et nous nous tenons à votre disposition pour tous renseignements complémentaires. En espérant avoir satisfait à vos souhaits, nous restons vos sujets très humbles et très soumis.

De la Maison

Le Pontifex Altahg XI, qui régna cent ans avant l'apparition du Continent, a institué le système du trchinn, du rang. Depuis cette époque, chaque natif de notre Maison se voit attribuer un rang en fonction de sa classe sociale, de ses attributions et de ses succès précédents. Au fil des trois siècles qui nous séparent d'Altahg, le système s'est considérablement raffiné et compliqué, devenant presque inutile dans certains domaines. À quoi bon mesurer les infimes graduations qui séparent un boucher marié, établi en ville, et employant deux apprentis d'un charpentier célibataire, installé à la campagne et possédant trois esclaves ?

Le trchinn, non content de fixer une hiérarchie entre les hommes et, par là même, de simplifier les rapports entre eux, sert également de base à notre système d'imposition. Dans ce domaine également, une réforme serait la bienvenue.

Dans un monde parfait, chacun naîtrait à la place qui lui conviendrait le mieux et saurait y rester. Hélas, ce monde est imparfait et, par conséquent, il faut bien laisser s'opérer un certain brassage entre les classes. Selon vos souhaits, l'église est la principale avenue de promotion sociale, mais ce n'est pas – ou plus – la seule. Nous vivons en des temps bien étranges ! On voit des enfants d'esclaves affranchis fonder des commerces dans les cités, des fils de paysans devenir de gros propriétaires terriens... Bien entendu, si certains montent, d'autres descendent. De nos jours, il n'y a plus guère de différence entre un petit paysan et un esclave, et seul son talent sépare un artisan de la misère. Plus préoccupant, certains monastères se sont tellement appauvris qu'ils ont été absorbés par d'autres. Ce phénomène a toujours existé, mais il a pris des proportions alarmantes depuis un siècle.

Néanmoins, dans l'ensemble, le système reste solide. Pour vous citer : "les hommes sont divisés par leur métier et leur utilité". Voici les principales divisions, en partant de la base et en remontant vers le sommet.

Des esclaves

De nos jours, il y a presque autant d'esclaves que d'hommes libres. La prospérité que nous connaissons, grâce à l'excellence de votre église, a permis à de très nombreux citoyens d'acquérir un ou deux esclaves, là où c'était autrefois un luxe réservé à la noblesse et au clergé.

Grâce à la bienveillance du Pontifex Lugbushamir VI, qui a régné peu avant l'apparition du Continent, les esclaves bénéficient de la bienveillante protection du Code servile. Ce document, dont nous tenons le texte intégral à votre disposition, fixe les droits et les devoirs des maîtres.

Ceux-ci sont obligés de fournir le gîte, le couvert et des vêtements à leurs esclaves. Il leur est interdit de les tuer sans raison valable, et ils doivent leur donner au moins dix guilders par an. Toutefois, cette somme peut, si le maître le désire, être versée sur un compte bloqué. À sa mort, elle est remise aux enfants de l'esclave pour l'organisation de ses funérailles. Les questions de discipline sont laissées au bon vouloir des maîtres, tout comme la nature et l'organisation des tâches qui sont confiées aux esclaves. L'affranchissement, en revanche, est soumis à un certain nombre de conditions. Peuvent être affranchis les esclaves qui ont loyalement servi pendant vingt ans ou plus, qui en expriment le désir, qui ont des parents libres et prêts à l'accueillir le temps qu'il retrouve une nouvelle place dans la société, et qui ont les moyens de payer à leur maître un nouvel esclave qui les remplacera.

Si le maître l'accepte, l'esclave est libre de fonder une famille avec un ou plusieurs autres esclaves appartenant à la même maisonnée. Ce n'est pas toujours avantageux car, dans ce cas, le maître n'a plus le droit de les vendre séparément avant cinq ans. Leurs éventuels enfants ne peuvent pas, quant à eux, être vendus avant l'âge de trois ans.

Comme vous pouvez le constater, les conditions de vie fixées par ce code sont presque utopiques pour les esclaves. Nous sollicitons respectueusement votre avis sur cette question, car nombreux sont les propriétaires qui en réclament une refonte.

Des démons et des morts-vivants

Ces serviteurs, si favorisés soient-ils, ne jouissent pas des mêmes droits que les citoyens ordinaires. Ils ont généralement un maître, que celui-ci soit une personne morale ou physique. Selon leur degré de conscience, ils disposent de privilèges plus ou moins étendus, mais ils n'ont pas le droit de quitter les alentours de leur lieu de travail, et ils ne participent pas à la vie politique de la Maison.

Ils ont leurs propres gouvernements, toutefois. Les démons obéissent généralement à un superviseur, un "démon de confiance" qui se charge de les faire travailler – et qui, en échange, présente leurs doléances aux maîtres. Quant aux morts-vivants, dans les rares domaines où ils sont assez nombreux pour interagir les uns avec les autres, ils se dotent généralement d'un chef. Là encore, sa principale fonction est de traiter avec les vivants.

Des citoyens

L'immense majorité des résidents libres de la Maison est formée de paysans et de citadins roturiers. Ils jouissent de la protection des Templiers et des soins spirituels du clergé en échange de taxes. Celles-ci sont maintenues aussi bas que possible. Grâce à l'excellente administration de l'église, ils sont plus prospères et plus nombreux aujourd'hui qu'il y a cent ans.

Quelle que soit leur origine, les citoyens peuvent faire carrière dans l'église. Il n'est pas rare de voir des Pontifex dont la vie a commencé dans une humble chaumière.

Des "laïques"

Depuis peu, une tendance inquiétante se fait jour. Là encore, nous sommes suspendus à votre jugement : que faut-il faire des milliers de citoyens qui, séduits par le style de vie décadent de nos voisins, quittent la place qui leur était assignée pour se livrer à des occupations douteuses comme le commerce ?

Aujourd'hui, chaque grande ville a une classe marchande nombreuse, qui traite presque d'égal à égal avec nos religieux, et qui sert d'interface avec le

monde extérieur. Pour être franc, ce n'est pas une si mauvaises chose. Mieux qu'ils se salissent les mains, plutôt que de laisser nos prêtres se corrompre au contact des Venn'dys ou des Gehemdals impies ! Mais il y a également des colporteurs, des citoyens qui voyagent de village en village, souvent au mépris de la loi, pour vendre de petits articles... et qui propagent des idées pernicieuses. À Pelgrom, certains artisans sont devenus si riches qu'ils ont osé réclamer une certaine autonomie.

Bien entendu, le sobriquet de "laïque" ne doit pas être pris au pied de la lettre, même si c'est parmi ces gens que les Moines Rouges découvrent le plus d'hérétiques. La plupart sont des croyants sincères. Simplement, leur manière de vivre les met à part.

Des religieux

De toute éternité, votre église a été le ciment de notre Maison et son plus bel ornement. C'était vrai il y a trois mille ans, cela l'est toujours aujourd'hui. Nous savons que vous avez réclamé un rapport précis sur l'église. Nous laissons donc les détails aux membres de cette commission, et nous nous contenterons des généralités.

En comptant jusqu'aux frères mineurs, l'église représente peut-être un citoyen sur cinq. Les moines proprement dit sont beaucoup moins nombreux (peut-être un citoyen sur quinze). Quant à l'administration pontificale, ses membres se comptent en milliers, mais elle ne représente qu'une infime partie de notre Maison.

Le clergé offre une multitude d'opportunités aux citoyens, que ceux-ci maîtrisent ou non les Arts étranges. Ses différentes branches contribuent toutes harmonieusement au triomphe de vos idéaux. Quant au Pontifex, son rôle est de nous guider et de décider de l'orthodoxie, et il le remplit à la satisfaction générale.

De la noblesse

Reste un parasite sur le corps de la société, un furoncle que nous vous supplions humblement d'exciser au plus vite : la noblesse. Que les nobles aient eu leur utilité dans les anciennes guerres, nous ne le contestons pas. Mais aujourd'hui que votre église s'est dotée de Templiers, les nobles n'ont plus aucune fonction importante.

Ces soixante familles, en dépit de leur sang démoniaque, ne contribuent plus de manière sensible aux progrès de votre cause. Certains s'adonnent sans honte au commerce. D'autres se contentent de gérer leurs domaines, qui sont trop vastes et concurrencent inutilement les exploitations ecclésiastiques. Quelques nobles poussent même l'impudence jusqu'à s'intéresser à la nécromancie ou aux invocations, alors même qu'ils n'appartiennent pas à l'église !

La noblesse démoniaque

En fait, la noblesse est surtout le seul contrepoids possible à la puissance écrasante de l'église. Installée essentiellement à Pelgrom, elle suit le même genre d'existence que ses homologues des autres Maisons : luxe, fêtes, voluptés et complots. Les modalités diffèrent, bien sûr, mais les intentions sont les mêmes.

Tous les nobles ont une touche de sang démoniaque, souvenir de la tentative d'Ashragor pour créer une classe de demi-démons. Cela explique leurs diverses particularités physiques ou psychologiques. Celles-ci vont du "très mineur" (ce que vous pouvez trouver au livret L'aventurier, p. 10) au franchement inquiétant (des cornes, des griffes, des crocs ou des besoins monstrueux). Ashragor a lui-même ordonné que l'on mette à mort tous les individus qui auraient plus d'un quart de sang démoniaque, et les nobles obéissent diligemment – mieux vaut nettoyer chez soi plutôt que de laisser le clergé se mêler de vos affaires.

Il est important de noter que certains démons ne demandent pas le titre des individus auxquels ils s'accouplent. De nombreux roturiers portent les stigmates d'unions plus ou moins volontaires remontant à quelques générations.

Les Bénis

Il existe, à tous les niveaux de la société, une catégorie d'individus bien particulière. Il s'agit des descendants des Prêtres des Ombres, les "invocateurs" d'Ashragor. Ils disposent d'une poignée de privilèges, notamment celui d'être jugés par leurs propres tribunaux, le droit de porter l'épée, et de nombreuses dérogations aux lois somptuaires. Les étrangers les confondent souvent avec des "nobles", mais on trouve des Bénis dans les champs des villages de province comme dans les palais de Pelgrom... Selon le sexe du fondateur de la famille, la transmission de la Bénédiction se fait par le père ou par la mère, et concerne les fils ou les filles, jamais les deux (sinon, il y a belle lurette que toute la Maison serait composée de Bénis). Les Bénis gèrent eux-mêmes leurs très complexes généalogies, à partir d'une Maison des Noms située à Toholl. Ils disposent d'un représentant à la cour du Pontifex, qui porte le titre de Voix du Sang. L'actuel, Vorshack Janakor, était un marchand scythoï prospère avant d'être élu par ses pairs à cette périlleuse dignité. Il est également considéré comme l'émissaire officieux des milieux d'affaire auprès de Sa Sainteté, et il est cordialement détesté par les religieux conservateurs.

Croient-ils pouvoir me tromper si facilement ? Les structures sont aussi pourries que leurs idéaux ! Mes démons me font d'autres rapports, beaucoup moins flatteurs, et mes propres explorations les confirment tous.

Prenons la question de l'esclavage, par exemple. Le subit afflux de métaux précieux a déséquilibré l'économie campagnarde. L'inflation a réduit de nombreux paysans à la misère, et beaucoup n'ont eu d'autre choix que de se vendre. En effet, une minorité a fini par arriver entre les mains de simples citoyens, mais la plupart sont maintenant la propriété de l'église. Cette même église qui me suggère gentiment de réviser le Code servile, dans l'intérêt de tous, bien entendu !

La même chose vaut pour les soi-disant "laïques", qui sont en fait parfaitement croyants, sans doute plus qu'une partie de mes prêtres. Ils menacent l'hégémonie commerciale de l'église, font des pieds et des mains pour imposer quelques idées nouvelles et tentent d'adapter mon œuvre aux temps nouveaux.

Le seul point avec lequel je sois d'accord avec cet insultant "rapport" est le rôle de la noblesse. C'est un vestige d'une expérience ratée que je n'ai pas eu le cœur d'éliminer tout à fait. Cela dit, ils ont un intérêt dont les prêtres n'ont pas conscience : leur aspect et leur histoire plongent les natifs des autres Maisons dans l'épouvante. Et vis-à-vis des démons, ils ont également leur utilité.

Et croient-ils que je n'ai pas vu ce qui se passait aux portes des cités ? Des milliers de paysans ne trouvent plus terre à cultiver, et s'agglutinent dans les faubourgs de mes villes, sans espoir, sans argent et sans travail. Et au lieu de les aider, mes prêtres font l'impossible pour les asservir !

Imaginent-ils que je n'ai pas entendu les blasphèmes qui montent de mes monastères ? Que j'ignore que des prêtres osent utiliser l'imprimerie, cette invention maudite ? Que la puanteur de leur simonie n'est pas parvenue à mes narines ? Les taxes pleuvent, les prêtres vivent dans le luxe, et ils ne s'en contentent pas : ils osent mettre leurs services à l'encan !

Tout cela est indigne, et ils en payeront le prix, mais au fond, le contraire m'aurait surpris. Ma Maison est prise dans un processus impossible à arrêter. Cela prendra une génération ou deux, mais la conjonction entre une partie de la noblesse et ce qu'il faut bien appeler une "bourgeoisie" va sonner l'arrêt de mort du clergé. Celui-ci passera du rôle d'unique force motrice à celui de représentant de la paysannerie et des conservateurs. Puis ces derniers bastions sauteront à leur tour. Pour peu que tous les Pontifex soient aussi mauvais que celui-ci, d'ici cent ans, mon église aura vécu. Si par hasard, ses successeurs sont compétents, il en faudra deux cents, mais le résultat sera à peu près le même.

Mais comme ils n'ont ni cent, ni deux cents ans devant eux, ce futur restera mort-né, une simple hypothèse d'école. Je pense savoir quelles mesures prendre pour corriger la situation, une fois cette caricature de Pontifex remise à sa juste place...

Politique

Le gouvernement

3 SA 208

Dans ma Maison, l'église règne, les autres suivent. Même en ces temps de décadence, il en est toujours ainsi. Si j'étais aussi superficiel que ne l'imagine le Pontifex, j'en serais heureux. Hélas, je vois mieux et plus loin que lui. L'église gouverne, mais quelle église ?

Les simples prêtres n'ont plus leur mot à dire depuis des générations. Ce sont les prélats et les maîtres des ordres qui ont pris le contrôle de mon peuple. Ce sont eux qui élisent le Pontifex. Selon les fortunes politiques du moment, celui-ci peut être un homme à poigne ou un parfait incapable. Il est invariablement corrompu car, pour accéder au trône, il faut verser d'énormes pots-de-vin et passer sur de nombreux cadavres. Actuellement, le collège électoral compte près de deux cents membres de droit, plus une soixantaine de "membres de fait", autrement dit de religieux qui ont réussi à se bâtir une clientèle si imposante qu'il est impossible de les évincer. La dernière élection, en 200, a fait une cinquantaine de morts parmi les électeurs ou leurs proches. Elle a duré trois mois, en contravention formelle avec les instructions que je leur ai laissées il y a seulement mille ans, où j'ordonnais qu'elle ne dépasse jamais dix jours. Entre autres défauts, les humains n'ont aucune mémoire. Et ces élections interminables sont devenues la norme, au point qu'il arrive assez souvent qu'un Pontifex malade soit brièvement "prolongé" par l'une ou l'autre faction pendant quelques semaines ou quelques mois, le temps que tous ses pions soient en place.

Le Pontifex est élu à vie. À ce que m'ont dit mes démons, l'espérance de vie d'un Pontifex tourne actuellement autour de cinq ans... Il parle en mon nom, et son autorité n'a théoriquement aucune limite – en dehors de la mienne, bien entendu, mais il semble avoir oublié ce détail. En pratique, il dépend du bon vouloir de ses alliés et électeurs, qu'il ne

manque pas de gaver de récompenses et de prébendes pour les conserver. Ses opposants fixent aussi des bornes à son pouvoir (et assez souvent à son existence, s'il devient trop difficile à supporter).

Le Pontifex commande l'armée, promulgue les lois et les fait appliquer, gère les relations internationales et a le dernier mot sur toutes les controverses théologiques. Bref, il se charge à lui seul de toutes les tâches que j'ai jugé bon d'abandonner, estimant qu'elles useraient mon temps et mon énergie – et je suis autrement plus résistant que ces pauvres humains !

Bien entendu, Sa Sainteté a des conseillers. En plus des électeurs, déjà très nombreux, chaque ordre, chaque monastère, chaque patriarcat, dispose d'un ou plusieurs représentants à sa cour. C'est à lui de choisir son gouvernement à sa convenance au milieu de ces centaines de religieux avides. Tant que les Pontifex ont sélectionné des individus compétents, tout s'est bien passé. Mais depuis une cinquantaine d'années, ils nomment leurs enfants ou leurs amis sans se soucier le moins du monde de leur connaissance des dossiers. Jusqu'ici, les dégâts ont été limités grâce à la présence des scribes du palais, qui jouent un rôle très proche de celui des fonctionnaires des autres Maisons. Toutefois, depuis quinze ans, les scribes ont perdu beaucoup de leur influence. Ce ne sont plus les techniciens qui prennent des décisions, mais les conseillers incompetents d'un souverain corrompu. Il en va de même au niveau local : les prêtres se voient contraints d'appliquer des décrets absurdes, reflétant une totale méconnaissance du terrain. Leurs protestations tombent dans le vide ou leur valent des ennuis avec les Moines Rouges. Beaucoup cessent tout bonnement d'obéir, s'ils peuvent le faire sans trop de dommages pour leur carrière.

Dans ce contexte, il n'est pas surprenant que des pans entiers de la puissance publique échappent à l'influence du Pontifex. Chaque ordre est censé remplir une fonction allant de la collecte des impôts à l'éducation des citoyens. Selon les relations qu'entretiennent leurs maîtres avec le Pontifex, un ordre peut faire du zèle, s'acquitter de ses obligations en rechignant ou s'en affranchir complètement. Les Pontifex prudents s'arrangent toujours pour être en bons termes avec le commandant des Templiers d'élite qui gardent le palais, même s'ils sont brouillés avec leur grand-maître.



Vue de l'extérieur

"Pour un étranger non averti, la politique ashragor est tout simplement incompréhensible. Pour être juste, les Ashragors eux-mêmes ont énormément de mal à s'y retrouver. Le fait que le mot "politique" soit absent de leur vocabulaire ne les aide pas. Pour eux, le concept qui s'en rapproche le plus est "parachankoriür", qui signifie "ce qui touche à la conduite des hommes par la religion". Mais des notions comme le "bien public", les "affaires de la cité" ou le "contrat social", qui dominent d'autres Maisons, leur sont pratiquement inconnues.

Le principal représentant de la pensée politique ashragor est Faearr Hlorggak, un scribe obscur qui vivait dans les années 150. Il a servi une ribambelle de nobles avant de finir sa carrière à la cour du Pontifex, où il a eu l'occasion de s'ouvrir au monde extérieur. Il a libéralement pillé les théoriciens ulmèques, gehemdals, felsins et bien entendu venn'dys, pour finir par suggérer une réforme du mode de gouvernement qui lui a valu d'être sommairement exécuté par les Templiers. Il a servi d'exemple et de modèle à une foule de penseurs... en les dissuadant à tout jamais de s'occuper des affaires du clergé. Ses écrits "politiques" sont, encore aujourd'hui, considérés comme hérétiques. Le bruit court qu'ils circulent encore sous le manteau au sein de la noblesse et des marchands des grandes villes, mais nous n'avons jamais réussi à en localiser un spécimen.

L'autre œuvre majeure de Hlorggak, en revanche, jouit d'une popularité qui ne s'est jamais démentie. Il s'agit du Traité des stratagèmes. Cette monumentale compilation (plus de 800 pages) contient des centaines de situations-types, couvrant une foule de sujets. Puisant dans l'histoire et dans son expérience personnelle, Hlorggak fournit ensuite la réponse typique à y apporter. On y trouve aussi bien la manière "convenable" d'assassiner une maîtresse délaissée qu'un chapitre sur la préparation d'un banquet où l'on doit inviter un ennemi hai, quatre rivaux dont deux déclarés et un prélat qui vous doit une faveur. La plupart des Ashragors d'un certain rang, lorsqu'ils se trouvent placés dans une situation délicate, se réfèrent presque automatiquement au Traité des stratagèmes. La plupart de ses conseils sont malheureusement inapplicables ailleurs que dans l'environnement très

particulier de leur Maison, mais nous sommes sûrs que certains patriciens de votre entourage seraient heureux de s'en procurer un exemplaire. Heureusement, la méconnaissance de l'imprimerie par nos rivaux nous assure qu'il n'existera jamais qu'en quelques centaines d'exemplaires, et qu'il ne sera jamais diffusé de ce côté-ci de la mer Noctante."

— Extrait d'une note de synthèse des services secrets venn'dys, adressée au doge di Goronna en 206.

La noblesse

"On nous accuse d'être oisifs et nuisibles. C'est à la fois faux et ridicules. Nos ancêtres ont tous rendu d'éminents services à notre Maison. Et ce dans tous les domaines. Nous avons versé notre sang pour défendre notre foi ! Nous avons donné au clergé ses plus fameux représentants ! Nous avons fait progresser la connaissance des Arts étranges ! Nous avons empêché le peuple de se révolter à maintes reprises !

Certes, de nos jours, la paix nous amène à garder un profil bas. Et alors ? La guerre reviendra, comme elle revient toujours. Et lorsque Pelgrom sera à feu et à sang, le Pontifex sera bien content de nous avoir

De toute façon, que peut-il contre nous ? Nous contrôlons des domaines presque aussi importants que ceux de l'église. Séparément, aucun de nous n'est de taille à rivaliser avec les grands ordres, mais ensemble, nous représentons une bonne part de la richesse de la Maison. La meilleure part, j'ose le dire, car nous sommes moins empêtrés que les prêtres dans la tradition. Contrairement à eux, nous comprenons que le monde a changé, qu'il continue à changer, que ces changements ne s'arrêteront plus, et qu'il est possible d'adorer Ashragor d'une manière adaptée à ces temps nouveaux.

Bien sûr, tous les nobles ne partagent pas mon point de vue. On assiste encore à des guerres ridicules pour un bout de terre, pour une concubine ou pour un vase précieux ! Mais petit à petit, les temps changent..."

— Prononcé par un noble masqué au cours d'une réunion secrète, dans une cave de Pelgrom.

La noblesse ashragor, comme pratiquement toutes les autres, descend de familles de guerriers professionnels. Ici comme ailleurs, les nobles possèdent des terres et portent des titres. Ceux-ci se transmettent de parent à enfant, sans considération de sexe. Qu'il soit homme ou femme, le chef de famille jouit d'une autorité absolue sur ses descendants et ses collatéraux, ce qui n'a pas grand-chose d'inhabituel. Mais contrairement à la plupart des autres Maisons, ou la noblesse est considérée comme le sel de la terre, les nobles ashragors ont été soigneusement rejetés à la périphérie de la société par l'église. Depuis des siècles, les nobles sont considérés comme des rebelles en puissance, et ils ont du mal à se dégager du soupçon d'hérésie qui plane sur eux depuis la révolte des années 1100 AC.

Contraints à l'inactivité, les soixante familles nobles se sont inventées des occupations. Les nobles sont responsables d'une bonne partie de la réputation de cruauté et de décadence qui s'attache aux Ashragors. Ils ont du temps, une imagination fertile et assez d'argent pour réaliser leurs fantasmes les plus fous. Les maisonnières nobles sont régulièrement le théâtre d'orgies ou interviennent esclaves, démons et morts-vivants. On s'y drogue, on y torture, on y immole des innocents... le tout, bien entendu, dans le plus parfait respect des commandements d'Ashragor.

Mais le sexe et la drogue ne sont que des distractions passagères. Les intrigues restent le sport le plus prisé.

• **Intrigues à l'intérieur de la même famille.** Jusqu'aux alentours de 300 AC, lors des héritages, les domaines étaient divisés entre les descendants. Comprenant qu'ils couraient un sérieux risque d'émiettement (et d'absorption par les terres de l'église), les chefs de famille de cette époque ont d'un commun accord institué la transmission intégrale de la terre à l'aîné des enfants. Or, contrairement à la majorité des Ashragors, les nobles pratiquent volontiers la polygamie (ou la polyandrie, dans les familles régies par des femmes). Ils ont donc beaucoup d'enfants, et seul l'aîné a une chance d'hériter... Depuis cinq siècles, le fratricide est devenu un sport national parmi les jeunes générations de la noblesse. Les chefs de famille ont pris diverses mesures pour l'empêcher, faisant élever leurs enfants dans des domaines très éloignés les uns des autres, ne désignant un héritier que sur leur lit de mort... ou faisant entrer les cadets dans les ordres, les privant du même coup d'héritage. Ceci posé, le principe de la transmission intégrale n'est pas encore entièrement entré dans les mœurs. Un enfant ambitieux peut parfaitement contraindre son père à lui attribuer un apanage qui, à la mort du chef de famille, deviendra un fief indépendant.

• **Intrigues entre familles.** Les nobles ashragors se font volontiers la guerre pour des questions de territoire. Mais la question la plus importante, celle qui fait couler les flots d'encre et de sang, est celle des mariages. Comme chez les Gehemdals, marier un héritier, c'est négocier une alliance entre deux familles, mais avec plusieurs problèmes dont les nobles de l'Empereur

Métallique n'ont pas à s'occuper. Les enfants du nouveau couple seront-ils considérés comme les héritiers exclusifs, ou faudra-t-il composer avec leurs demi-frères et sœurs ? Et quelle est la proportion exacte de sang démoniaque chez les deux fiancés ? Leur union ne risque-t-elle pas de produire un individu trop, ou trop peu, marqué par ses gènes infernaux ?

• **Rivalités de prestige.** Comme les Ashragors en général, les nobles ont un trchinn, un rang. Il en existe trente-six rien que pour la noblesse, exprimant des nuances très subtiles et parfois incompréhensibles même par les intéressés. (Les étrangers convertissent ces trchinns en une hiérarchie compréhensible, la même que chez les Gheemdals, avec dans l'ordre des chevaliers, des barons, des comtes, des marquis, des ducs et des princes, mais les Ashragors continuent à utiliser leur propre système). Les trchinns sont souvent séparés par des intervalles très faibles. Gagner un rang, ou en faire perdre un à un rival, est donc tout à fait possible. Mieux, il y a pour cela une foule de moyens, allant de la déstabilisation subtile à la guerre ouverte. Empoisonner les esclaves d'un ennemi, par exemple, démontre qu'il est incapable de s'en occuper et l'humilie. De plus, la perte d'une douzaine d'esclaves est, en soi, une baisse de prestige. La même chose vaut pour les terres et toutes les autres possessions, y compris la nécropole familiale. On assiste assez souvent à de petites guerres mettant aux prises deux ou plusieurs familles. Les territoires des nobles et ceux du clergé étant étroitement imbriqués, il arrive assez souvent que les hostilités aient des répercussions sur les monastères voisins. En général, le clergé ferme les yeux, accorde à tout le monde le droit de passer sur ses terres, et s'arrange pour récupérer une partie des dépouilles.

• **Intrigues avec le clergé.** Bien sûr, rien n'interdit aux nobles de devenir prêtres. Une fois entrés dans les ordres, la plupart considèrent que le service d'Ashragor passe avant celui de leur famille, mais à chaque génération, une minorité tient le raisonnement inverse. Certains nobles, devenus abbés, truffent littéralement leur monastère de membres de leur famille, et s'arrangent pour que ce soit l'un de leurs proches qui leur succèdent. En fait, certains titres ecclésiastiques sont depuis si longtemps dans la même famille qu'ils sont considérés comme faisant partie intégrante de leur patrimoine. Le fils cadet des Xarax-Harah, une famille "comtale" basés dans les monts Toholls, est ainsi systématiquement "élu" patriarche des Vents Hurlants par les religieux de la région, et ce depuis quatre siècles. Les chefs des familles nobles participent avec enthousiasme aux luttes de pouvoir de la cour du Pontifex, que ce soit directement ou par l'intermédiaire de leurs parents religieux. À plusieurs reprises au cours de ces cinq derniers siècles, on a assisté à une mise en tutelle du pouvoir religieux par un noble ambitieux, qui avait su prendre de l'ascendant sur un Pontifex faible. Cela s'est produit brièvement dans les années 170, lorsque le prince Jinnaraj-Kiraish parvint à installer son fils âgé de douze ans sur le trône pontifical. Le petit Ulfara X l'occupa pen-

dant sept ans, au cours desquels on a pu croire que la Maison allait connaître pour une génération ou deux un régime mixte, mi-religieux mi-militaire. Jinnaraj-Kiraïsh et son fils furent tous les deux empoisonnés en 177. Le nouveau Pontifex, Akkarad XXI, consacra son règne à réduire l'influence de la noblesse à l'intérieur du clergé et, accessoirement, à renforcer les Templiers d'Ashragor. La noblesse ne s'est pas encore remise de cette purge...

• **Intrigues avec le monde extérieur.** Les domaines de la noblesse sont particulièrement nombreux sur la côte nord et aux alentours de Pelgrom. Il n'est pas rare que leurs propriétaires se rendent par mer à Nyskwynt, considérée comme "la grande ville". Certains y possèdent même des résidences secondaires. La noblesse entretient des contacts beaucoup plus étroits avec le monde extérieur que les simples citoyens.

De plus, tous les nobles sont des propriétaires terriens. L'inflation et la dégradation des conditions économiques les touchent aussi. Ils s'appauvrissent moins et surtout moins vite que leurs paysans, mais depuis trois générations, leur fortune se déprécie régulièrement. Certains ne s'en sont pas encore rendus compte, d'autres apprennent à se restreindre en maugréant plus ou moins, quelques-uns grognent contre le clergé... et une douzaine de chefs de famille ont compris que la crise n'aurait pas de fin et qu'il fallait s'adapter. Ce sont eux qui ont ouvert la voie aux premières compagnies marchandes, au début du siècle dernier. Leurs descendants sont toujours là. Ils protègent les anciens guildiens, achètent des navires, financent l'ouverture de comptoirs à Port Franc... Bref, ils sont pour une bonne part derrière le très relatif essor économique de Scyth et de Tohell. Au passage, les plus intelligents ont accumulé des fortunes colossales, dignes des plus riches patriciens de Brizio. Même les moins doués sont encore très à l'aise.

Les représentants de ces quelques familles nobles (qui restent très atypiques, y compris parmi leurs pairs) sont souvent très ouverts sur le monde extérieur. Parfois, leurs héritiers ont passé quelques années dans les universités des autres Maisons, et en sont revenus au pays avec des idées qui, chez un pauvre, seraient jugées hérétiques. Chez eux, elles sont juste "excentriques". Tout en étant parfaitement fidèles à Ashragor, cette "noblesse d'argent" commence à songer de plus en plus sérieusement à "faire le ménage dans les structures ver-moulues du clergé".

Dans les tranchées

"J'ai visité aujourd'hui un hospice tenu par la confrérie de la Longue Patience. Imaginez, honoré père, une long bâtiment triste, dont la moitié est aménagée en réfectoire et l'autre en dortoir. Placez-y une foule d'hommes et de femmes crasseux, en haillons, au visage reflétant tout le désespoir du monde. Au milieu d'eux, représentez-vous une vingtaine de femmes sévèrement vêtues de longues robes grises, aux cheveux pris dans une guimpe qui ne laisse voir que leur visage. Elles nourrissent et logent de leur mieux les pauvres de ce quartier de Scyth.

Charité admirable, étonnante de la part de l'église démoniaque, me suis-je dit. Apprendre que l'église n'avait pas grand-chose à voir avec cette confrérie ne m'a pas vraiment surpris. En fait, c'est une organisation semi-laïque, autorisée et supervisée par les religieux, mais qui jouit d'une large autonomie. Les jeunes femmes qui s'en occupent sont les filles de bourgeois ou de nobles, ou d'anciennes pauvresses jugées "méritantes" par les patrons de la confrérie. J'ai découvert, à ma grande surprise, que le baron Paarckarann, notre correspondant local, la finançait en grande partie."

– Extrait d'une lettre de Knut Longuépée à son père,
Ardence 206.

Le clergé n'a plus les moyens (sans parler de la volonté) de s'occuper de tous les citoyens de la Maison. Les religieux sont bien conscients que la situation des miséreux risque de les pousser à la révolte, et ils ont donc autorisé une soupe de sûreté. La première confrérie a vu le jour en 197. Ces organisations, financées et gérées par des laïques, évoluent néanmoins dans la mouvance de l'église. Celle-ci nomme au moins l'un des membres de leur conseil dirigeant, et ses "conseils paternels" sont pris pour ce qu'ils sont : des ordres à peine déguisés.

À l'origine, ces confréries avaient pour fonction de soulager la misère des pauvres des cités. Elles n'ont pas rencontré un grand succès, mais des marchands entreprenants ont réussi à étendre la formule à d'autres secteurs. Ainsi, la confrérie des Bras Travailleurs a décroché l'an passé un contrat pour rénover l'une des enceintes de Scyth. La confrérie Vaillante se charge, quant à elle, d'assurer la sécurité dans les rues de Toholl, et fonctionne comme une véritable petite armée (en concurrence constante avec les Templiers, qui font des pieds et des mains pour la démanteler, sans succès pour le moment). D'autres confréries ont obtenu d'importantes concessions économiques. La confrérie du Douloureux Repentir, par

exemple, est le fournisseur exclusif des Moines Rouges en piloris et en instruments de torture.

En fait, beaucoup de confréries ne sont que des extensions "socialement acceptables" pour des compagnies marchandes. La plupart doivent leur existence et leur survie aux libéralités des nobles progressistes, qui s'achètent ainsi à peu de frais une bonne conscience et des serviteurs dévoués. D'autres, au contraire, sont devenues des associations d'artisans libres, et veillent en priorité au bien-être (et au succès) de leurs membres. Dans une certaine mesure, elles préfigurent les syndicats.

Pour l'instant, même en additionnant tous les nobles progressistes, les confréries, les anciens guildiens, les compagnies marchandes et les autres forces d'opposition au clergé, on obtient... rien. Ce sont des nains qui mordillent les pieds d'un géant, chacun de son côté. Tout ce monde est beaucoup trop divisé et trop désorganisé pour travailler ensemble. De plus, il y a largement assez de place pour tous... pour le moment. Le jour où ce ne sera plus le cas, compagnies et confréries commenceront à s'entre-déchirer. L'église les y aidera, au besoin. Les religieux pourront commencer à se faire du souci le jour où toutes les familles nobles se mettront au commerce, et ce n'est pas demain la veille. Aujourd'hui, même si un chef intelligent, charismatique et incontesté se mettait en tête de renverser le clergé avec l'appui des milieux d'affaire, les Moines Rouges le briseraient sans mal.



Du commerce

Généralités

La géographie, le climat et les aléas de la politique font que la Maison Ashragor située à l'écart des grands axes du commerce des Rivages. L'essentiel du commerce international s'effectue au sud, entre Brizio, Fayrik et Kashmin. La Maison Gehemdal est approvisionnée par les nefs marchandes qui remontent le canal de Nyskwynt, ou par les convois qui empruntent la large voie impériale qui relie Holdolm à Korlonn en quelques jours. Peu de marins s'aventurent dans la mer Brisane. Officiellement, c'est à cause du danger représenté par les icebergs. En réalité, la perspective de faire naufrages sur les côtes ashragors dissuade la majorité des marins. Toholl est approvisionnée par les caravanes qui traversent le désert de Zar et surtout par les navires marchands qui parcourent la Cicatrice. Scyth représente le terminus pour les navigateurs venus de l'ouest, et Pelgrom joue le même rôle pour les marchandises arrivant par l'est. La côte qui s'étend entre ces deux villes est très peu fréquentée. Les escadres de la flotte de guerre ashragor y patrouillent régulièrement et, ici comme ailleurs, les natifs pratiquent la pêche. Mais les multiples caboteurs, transportant indifféremment hommes et marchandises, qui longent les côtes des autres Maisons, brillent ici par leur absence.

Organisation

Théoriquement, la totalité du commerce devrait transiter par l'église démoniaque qui, sur le papier, détient encore le monopole de tous les rapports avec l'extérieur. En pratique, il y a cent ans que ce n'est plus le cas. Depuis 101 AA, moyennant finances, l'église délivre des "permis de commerce" à des laïques. Ceux-ci reversent environ 40 % de leurs bénéfices au clergé, en échange de quoi ils sont autorisés à s'organiser comme ils le désirent. Jusqu'aux alentours de 150 AA, les seuls à avoir les moyens de s'offrir des permis étaient les nobles et leurs protégés. Petit à petit, la situation s'est modifiée. D'anciens guildiens rentrés au pays ont choisi d'occuper leur retraite en montant des compagnies commerciales. En 155 AA, Karalan Tzorn, un ancien membre de la guilde des Mille Peuples, a ouvert à Scyth le Centre d'études étrangères appliquées. Le Centre était destiné à servir d'école de commerce aux jeunes Ashragors. L'initiative de Karalan n'a pas duré bien longtemps : le clergé exerce aussi un

monopole sur l'éducation, et n'a aucune envie de le perdre. Karalan a été accusé d'Orgueil et a disparu au cours de son transfert à Pelgrom.

Aujourd'hui, les compagnies marchandes forment elles-mêmes leurs employés. La main-d'œuvre ne manque pas : les grandes villes ashragors sont pleines de chômeurs affamés, et beaucoup sont intelligents et (relativement) éduqués.

Les compagnies marchandes elles-mêmes ressemblent énormément à leurs équivalents des autres Maisons, avec pour seule différence qu'elles opèrent en milieu hostile.

Importations

La Maison importe essentiellement du blé et du café. Les tissus felsins, meilleur marché que le drap de fabrication locale, est en train de conquérir le cœur des élégantes... et des prélats de l'église démoniaque, qui ont les moyens de s'offrir ce qu'il y a de meilleur. Pour le reste, les Ashragors font de gros efforts pour être autosuffisants.

Qu'ils viennent des autres Maisons ou du Continent, les produits de luxe sont importés au compte-gouttes, et sont contrôlés de manière particulièrement sévère. Les Templiers passent une bonne part de leur temps à fouiller des entrepôts et à monter des opérations coup de poing contre les marchands, à la recherche d'une babiole illégale qui leur permettra de faire payer une énorme amende au contrevenant. Bien entendu, la liste des marchandises prohibées est révisée toutes les semaines ou à peu près, et les prêtres se donnent rarement la peine d'en aviser les marchands.

Exportations

Les monts Toholl sont une source de bois apparemment inépuisable, qui alimente largement les chantiers navals venn'dys (qui construisent entre autres des navires de guerre pour faire face à la menace ashragor. Sans ces petites ironies, le monde serait bien triste).

Le sous-sol des montagnes recèle des réserves immenses de métaux précieux et semi-précieux. Ils sont presque toujours exploités sur place, mais une partie du minerai est envoyé à Nyskwynt et contribue à rééquilibrer la balance commerciale de la Maison (si l'on peut dire. Ni Ashragor ni son clergé ne s'intéressent à cette science nouvelle qu'est l'économie). Une fois tous les dix ans environ, les éleveurs de la plaine de Pelgrom entreprennent de faire traverser le désert de Zar à leurs troupeaux pour approvisionner les Ulmèques en viande fraîche. Ces transhumances monumentales forment la base de nombreuses chansons populaires, et relèvent de l'exploit même lorsque les conditions sont

bonnes. Au mieux, la moitié des bêtes meurt en route. Au pire, elles disparaissent toutes, avec leurs convoyeurs.

Reste une ressource mal connue de la Maison : le loom noir. Tout ce qu'Ashragor alloue au clergé est censé être consommé sur place mais, curieusement, certaines compagnies commerciales ayant des liens étroits avec le clergé payent leurs fournisseurs en loom.

Contrebande

Dans une société aussi sévèrement contrôlée que celle des Princes mortifères, la contrebande est toujours florissante. La Maison Ashragor ne fait pas exception à la règle, malgré les châtements terrifiants qui s'abattent sur les trafiquants et leurs complices. Le clergé a interdit une foule de choses, créant du même coup une intense curiosité chez les riches, les nobles et les oisifs.

Sont notamment interdits :

- Les drogues
- les œuvres d'arts aux sujets "païens"
- les livres imprimés, quel qu'en soit le contenu
- les armes à poudre
- tout objet mécanique, quelle que soit sa nature

À titre indicatif, la possession d'une montre venant d'ailleurs est un crime passible de quatre-vingts coups de fouet et de la confiscation d'un quart de son patrimoine.

Bien entendu, il y a toujours des gens pour se croire au-dessus des lois. La noblesse, en particulier, se soucie assez peu des interdits. En 205, le duc Artachavann Hrant a ainsi été pris en flagrant délit de... possession d'une presse à imprimer complète ! Il se préparait à imprimer un Traité des plantes et des poisons, qu'il comptait diffuser à l'étranger. Coupable de Révolte, il a été crucifié mais, par égard pour son statut, sa famille a été épargnée. Quant à la presse, une réplique en a été brûlée en place publique... et l'original a rejoint le palais du Pontifex. Les traditionalistes murmurent qu'il aurait osé s'en servir pour imprimer les contes pornographiques qui circulent sous le manteau depuis plusieurs années au sein du clergé de Pelgrom.

De l'outre-océan

10 SA 208

Lorsque j'entends mes prêtres tonner en chaire contre le Continent, endroit maléfique et corrompé où les jeunes Ashragors sont exposés aux pires tentations, je perds presque mes derniers espoirs. Comment peuvent-

ils être aussi stupides ? Certes, je suppose qu'avec leur point de vue terre à terre et leur perspective limitée, ils ont raison. Je ne devrais pas les blâmer. Mais leur attitude rétrograde prive mon peuple de l'un des derniers atouts qui lui reste, et retarde l'accomplissement de mes plans. Et sur ce point, sur cet unique point, ils ne peuvent pas se réfugier derrière mon autorité. Lorsque le Continent est apparu, le Pontifex s'est quasiment jeté à mes pieds. Il attendais que je lui souffle ce qu'il devait dire. Je me suis contenté de murmurer "tout est bien", et j'ai attendu de voir ce qu'il allait en faire. Après quelques années, je leur ai parlé de la porte noire, sans leur expliquer sa finalité. Ils ont construit tout le reste par eux-mêmes. Dans ce domaine comme dans les autres, j'ai été déçu.

Les Ashragors dans les guildes

Les Ashragors sont peu enclins au commerce, et ont énormément de mal à travailler avec des gens dont on leur a seriné pendant toute leur petite enfance qu'ils étaient l'ennemi. Dans l'autre sens, les natifs des cinq Maisons sont généralement moyennement enchantés d'avoir un Ashragor parmi eux.

Au niveau individuel, les contacts sont parfois bons, lorsque les deux parties font l'effort de s'élever au-dessus des préjugés. Mais en général, ils varient entre le froid et le franchement détestable. Du coup, les Ashragors qui partent à l'aventure ont tendance à le faire ensemble. Le Sénat interdit les guildes "nationales", ce que les Ashragors ressentent comme une brimade, mais il n'est pas rare de voir des guildes dont huit maîtres sur dix sont originaires de Toholl, les deux autres étant généralement un Ulmèque ou un Kheyza décoratifs et privés de tout pouvoir. Les Ashragors eux-mêmes reconnaissent volontiers que c'est un moyen de plus de faire avancer la cause de leur maître. Le clergé a effectivement estimé que le prince-démon aura certainement besoin un jour de contrôler les guildes, et enjoint toutes les recrues des Académies de lui rester fidèles. Nombreux sont ceux qui entendent cet appel. Du coup, le clergé est souvent remarquablement informé des faits et gestes de certaines guildes. Il arrive, très rarement, que les prêtres donnent des instructions à "leurs" guildiens. Ceux-ci font souvent l'impossible pour les suivre.

Bien sûr, les fanatiques sont une minorité. Beaucoup d'Ashragors sont devenus tout à fait cosmopolites. Certains rejettent totalement l'enseignement du prince-démon, vomissent tout ce qui a trait à leur culture d'origine et font l'impossible pour se fondre parmi les autres guildiens. D'autres, tout en restant fidèles à leur foi, choisissent de la mettre entre parenthèse pour la durée de leur service.

Sur le terrain, les aventuriers ashragors sont de bons guerriers, d'excellents magiciens, des diplomates subtils (et des assassins encore meilleurs)... Et, comme

le montre l'exemple des Ashragors restés au pays qui font fortune à Scyth ou à Pelgrom, le cliché "les Ashragors n'aiment pas le commerce" est loin d'être toujours vrai.

Vrais et faux guildiens

L'un des clichés les plus répandus sur les guildiens d'origine ashragor est "ce sont des agents secrets qui servent leur Maison d'abord, l'Aventure ensuite". Cette appréciation est très exagérée, mais elle a quand même un fond de vérité.

Comme de bien entendu, c'est le clergé qui gère le processus de sélection des futurs aventuriers. Il retient, grosso modo, trois types de candidatures :

- des "taupes" qu'il infiltre dans les structures guildiennes ;
- des "déviant" incapables de vivre dans l'ambiance très particulière de la Maison ;
- et des candidats "sponsorisés" par une maison marchande, une famille noble ou un ordre quelconque.

Les taupes sont très minoritaires, mais très actives, surtout dans la collecte de renseignements. Les déviants sont généralement si heureux de changer de décor qu'ils s'insèrent plutôt bien dans le système des guildes. Quant à la troisième catégorie, on y trouve de tout, du bâtard de patriarche qui ne sait même pas où se trouve le Continent à l'aventurier de seconde génération en passant par l'esclave en fuite dont l'histoire a touché un noble.

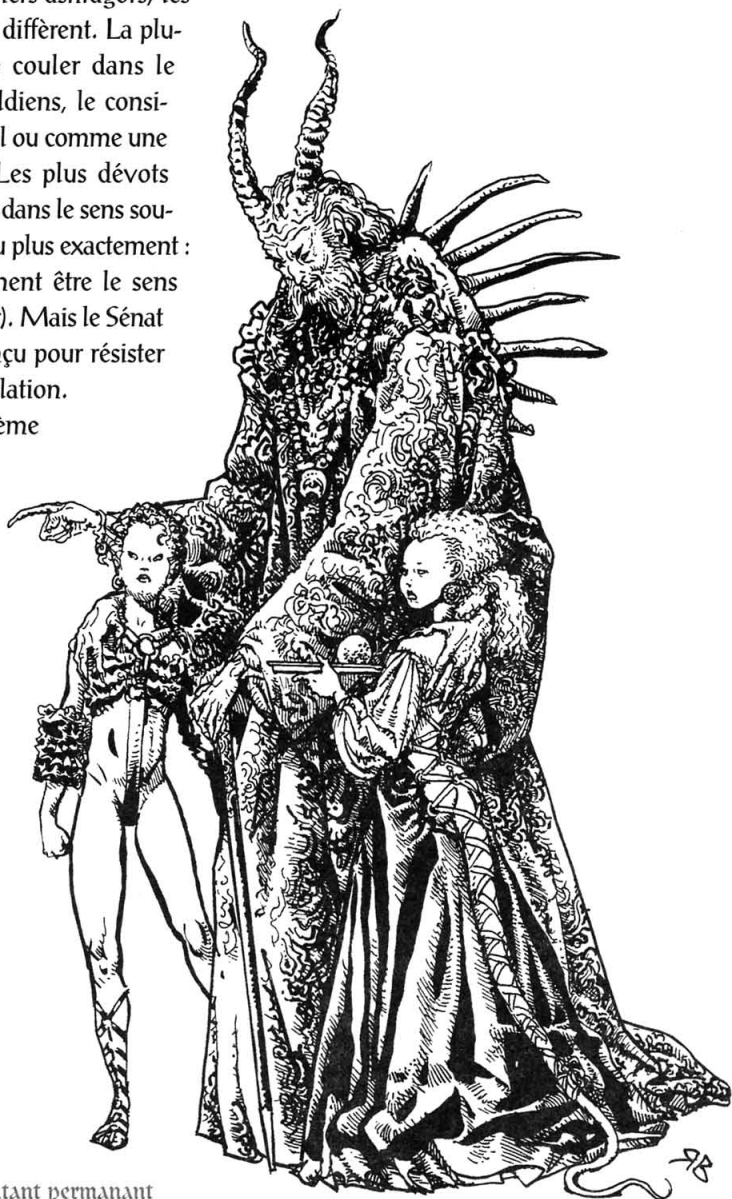
Enfin, reste un sujet qui fait énormément fantasmer les autres guildiens : celui des "aventuriers démoniaques". Le fait que les Ashragors présentent souvent des traits physiques inhabituels a fait galoper d'innombrables imaginations. En fait, un règlement sénatorial peu connu des autres Maisons, datant de l'an 25 AA, stipule "que les guildes ne peuvent en aucun cas recruter de personnel ayant plus d'un seizième de sang non-humain". Autrement dit, un candidat ashragor qui a plus d'un arrière-arrière-grand-parent chez les démons est automatiquement recalé. Cette touche de sang démoniaque est suffisante pour lui donner une apparence un peu étrange, mais pas pour en faire un monstre. Bien entendu, les Pontifex successifs ont tous protesté contre cette injuste "loi du seizième", mais le Sénat a tenu bon. L'aventurier qui parviendrait à la faire abolir serait sans nul doute grassement récompensé à son retour.

Les Ashragors et le Sénat de la Constellation

Les autorités de la Maison et le Sénat n'en font pas mystère : leurs relations sont franchement détestables. L'église voit le Sénat comme un dangereux concurrent dans la course à la suprématie mondiale. Le Sénat considère le clergé démoniaque comme une bande de monstres corrompus. Les échanges

entre les fonctionnaires sénatoriaux et les diplomates de l'église se limitent au minimum fixé par le protocole. Il va de soi que la Maison dispose, comme les autres, d'un représentant permanent auprès du Sénat. Selon les moments, le Pontifex nomme à ce poste un parfait imbécile ou un saboteur patenté. Le titulaire actuel, un certain Oorax Yraag, est le troisième fils d'une famille noble, et doit sa place à l'impressionnante quantité de traits démoniaques qu'il exhibe. Les Ashragors sont très heureux de savoir que leurs intérêts sont représentés par un diplomate de deux mètres cinquante, à l'échine dorsale hérissée d'épines, doté de cornes de bouc et de quatre bras.

Parmi les aventuriers ashragors, les opinions sur le Sénat diffèrent. La plupart finissent par se couler dans le moule des autres guildiens, le considérant comme un outil ou comme une gêne, rien de plus. Les plus dévots tentent de l'influencer dans le sens souhaité par Ashragor (ou plus exactement : dans ce qu'ils imaginent être le sens souhaité par Ashragor). Mais le Sénat a précisément été conçu pour résister à ce genre de manipulation. C'est un énorme système nerveux doté d'une multitude de tous petits cerveaux très spécialisés, et s'emparer du contrôle d'une commission ne menace guère les autres. Quant à réunir de manière régulière des majorités à l'assemblée, c'est tout simplement impossible.



Oorax Yraag, représentant permanent
auprès du sénat de la Constellation

La Maison et ses propres guildiens

La rhétorique officielle est la même chez les Ashragors que dans les autres Maisons : participer à l'Aventure est un acte glorieux, accompli dans l'intérêt des Rivages et de la civilisation (sans oublier celui d'Ashragor, bien entendu). Les belles paroles recouvrent toutefois une réalité un peu différente... Pour beaucoup de citoyens de la Maison "partir, c'est trahir un peu". Et c'est un geste qui a des conséquences. Les parents des aventuriers perdent subitement toute chance d'ascension sociale. Ils sont surveillés de près par les Moines Rouges. Leur correspondance est bien entendu ouverte et décortiquée (les guildiens le savent, et certains trichent, envoyant par exemple leurs lettres aux bons soins d'un marchand ayant pignon sur rue).

Au terme de leurs six années de service, l'immense majorité des guildiens ashragors choisit de signer pour une nouvelle période, qui sera généralement prolongée encore et encore pendant des décennies. Les rares qui abandonnent l'Aventure vont généralement couler des jours heureux à Port Franc ou dans un coin tranquille des Rivages. Ceux qui décident de rentrer au pays sont très peu nombreux, et à juste raison. La minorité de téméraires qui tente de revenir se trouve très vite en butte aux tracasseries minutieuses du clergé.

Ceux qui ont amassé un petit pécule fondent souvent une compagnie marchande. D'autres rejoignent leur classe sociale d'origine, rentrant tranquillement dans le rang. Ils deviennent des artisans prospères, dont une réflexion étrange trahit parfois le séjour en terre païenne. Quelques-uns tentent de rentrer dans l'église. Ils finissent infailliblement chez les Templiers ou à la cour du Pontifex (si leur foi est sincère) ou dans le plus lointain des monastères de la côte nord (dans le cas contraire).

Tout cela vaut pour les "vrais" guildiens, bien entendu. Les rares agents qui rentrent au bercail, leur mission accomplie, sont bien mieux traités. En fait, c'est souvent le seul moyen qu'ont les guildes de savoir si leurs anciens serviteurs étaient ou non sincères...

La Maison et les peuples continentaux

Comme toutes les Maisons, les Ashragors disposent d'un personnel diplomatique dans les principaux ports du Continent. Actuellement, le Pontifex a une ambassade à Port Concorde et des légations dans une douzaine de havres moins importants, dont Port McKaer. Normalement, ses représentants sont censés s'occuper de leurs compatriotes, laissant les contacts avec les peuples continentaux au Sénat. Aucune Maison ne respecte entièrement cette disposition, mais les Ashragors détiennent le record absolu du nombre de violations constatées. Leur objectif est presque toujours le même : convertir les indigènes au culte d'Ashragor. Cette tactique a pris le Sénat au dépourvu, dans la mesure où la

Maison des Princes mortifères est la seule à se placer sur le terrain religieux. En 102, 134, 141, 156 et 189, des scandales ont conduit la division juridique du Sénat à proposer un amendement aux lois fondamentales de l'Aventure, destiné à interdire le prosélytisme. À chaque fois, ces tentatives ont avorté, les sénateurs ashragors votant systématiquement contre, généralement soutenus par leurs collègues gehemdals. (Les Gehemdals considèrent que leur religion est destinée à une élite, mais ils n'ont pas envie qu'on leur interdise quoi que ce soit. On ne sait jamais.)

Pour en revenir aux conversions, les missionnaires ashragors sont souvent d'une efficacité surprenante. Une douzaine de royaumes, éparpillés sur toute la bande côtière, vénèrent Ashragor sous un nom ou un autre. Il s'agit généralement de Drak ou de cultures Urbis ou Arkhè fortement marquées par le loom noir.

Inutile de dire que cette situation alimente la paranoïa des natifs des autres Maisons, qui attribuent souvent des succès immérités aux Ashragors. Il est par exemple notoire que les archontes de l'empire du Noir Couchant sont tous des fidèles du prince-démon. C'est faux, bien entendu. Il existe bien quelques convertis de-ci, de-là, mais ils gardent un profil bas : Howrl, le dieu ténébreux local, n'aime pas le braconnage. En revanche, il est tout à fait vrai que les Ashragors sont les bienvenus au sein de l'empire. Les deux cultures sont toutes les deux basées sur le loom noir, la nécromancie et les démons, et cela crée une solidarité très nette.

Ashragor et le Continent

22 SA 208

La porte noire... La porte qui donne sur mon monde natal. Mon seul espoir de quitter Cosme. Eh oui, je veux quitter Cosme ! Je n'y suis pas à ma place, après tout. Rassurez-vous, ô mes fidèles, je ne partirai pas tout de suite.

Une fois la porte découverte, vous aurez encore le plaisir de ma compagnie pendant de nombreuses années. Car, avant de rejoindre mon enfer, je veux régler une multitude d'affaires. Elles ont toutes trait à Celui qui m'a invoqué et au sort qu'il réservera à mon peuple si je Le laisse faire.

Le clergé et ses agents au sein des guildes s'épuisent à chasser des âmes pour mon compte. Si cela leur fait plaisir, je n'y vois pas d'inconvénient, mais je n'en ai pas besoin. Après tout, j'ai déjà toute une Maison à ma disposition, et je n'ai pas le désir de m'occuper de tous les humains de Cosme.

Pendant ce temps, mes propres agents travaillent un peu partout, sous divers masques. Certains se font passer pour des guildiens, d'autres altèrent leur apparence pour se fondre parmi les indigènes. Tous cherchent une chose

et une seule : des informations permettant de découvrir la porte noire. Bien sûr, ils ne sont pas seuls. Les Ashragors des guildes participent également à cette quête, même s'ils n'en comprennent pas les enjeux. Ils sont utiles pour collecter des informations, toutefois.

Mais je crains que la porte n'existe pas, ou ne se trouve très loin à l'intérieur des terres. Je ne peux pas me permettre d'attendre beaucoup plus longtemps. Lors de ma dernière période d'éveil, une jeune humaine m'a proposé un plan audacieux, qui me permettrait d'y accéder sans grands risques, mais au prix d'efforts considérables. D'après les rapports de mes démons, cette Darka Khan a fait des progrès au cours de ces deux dernières années. Des progrès suffisants pour que je l'autorise à passer à l'étape suivante.

Espionnage et renseignements

Ashragor et le clergé envoient tous les deux des agents sur le Continent. Comme nous l'avons vu, certains sont infiltrés dans les guildes, mais une minorité a besoin d'être entièrement libre de ses mouvements. Ceux-là passent par "l'école d'interprétariat du palais". Sous ce nom se cache les services secrets de la Maison, divisé en deux branches : le Sacrifice Imminent se charge des Rivages, et le Sacrifice Lointain gère les activités d'espionnage sur le Continent.

Le point fort du Sacrifice Imminent, par rapport aux autres Maisons, est son remarquable réseau de chantage. Les Ashragors en postes à l'étranger n'hésitent jamais à rendre service à une personne sympathique... qui payera ce service au cours des vingt ou trente années suivantes. Le produit des mines de la Maison achète également bien des fidélités. Les Ashragors, en bons traditionalistes, concentrent leurs efforts sur les Venn'dys et les Gëhemdals, leurs ennemis héréditaires. Le Sacrifice Imminent dispose d'une poignée d'agents chez les Felsins et les Ulmèques, mais ils ne font que du travail de routine.

Le Sacrifice Lointain, à son tour, comporte deux divisions. La première, l'Autel, se charge de former des faux guildiens acceptables. Ses maîtres, tous d'anciens guildiens, fournissent un enseignement presque aussi bon que celui des Académies. Quant à leurs faux guilders d'identification, ils sont très difficiles à repérer. L'Autel fournit également des couvertures à ses agents, avec la complicités des taupes infiltrées dans les guildes. La deuxième branche, le Couteau, s'occupe des agents sur le terrain, définit les missions, centralise les rapports, fournit aide et moyens... Le Sacrifice Lointain ne compte guère plus d'une cinquantaine d'agents, mais ils représentent l'élite de l'élite de la Maison. Ils sont presque tous magiciens. Au cours de leur vie aventureuse, ils ont appris une foule de compétences diverses et variées et se sont souvent bâtis un réseau de contacts impressionnants. L'actuelle vedette du Couteau est une certaine Darka Khan, qui a déjà fait et refera beaucoup parler d'elle.





La foi

Chapitre Cinqüieme

La foi au jour le jour

28 SA 208

Ah, l'église ! La foi démoniaque, l'admirable religion d'Ashragor... Qu'en dire ? J'ai défini une poignée de principes, j'ai donné quelques ordres, j'ai conseillé les premiers Pontifex, et j'ai observé. Aujourd'hui, croyez-moi, je suis le premier étonné par le résultat.

Les religieux ont cru élever un monument à ma gloire. Parfois sans s'en rendre compte, parfois consciemment, ils ont bâti un dogme cruel et truffé de mensonges. Qu'importe ! La cruauté et les mensonges m'ont aussi bien servi que l'amour et la sincérité. Depuis des millénaires, mes pauvres sujets font l'impossible pour respecter des règles que je n'ai jamais suivi et qu'il ne me serait jamais venu à l'idée de leur imposer. D'innombrables fidèles sont morts pour moi au cours d'obscur querelles théologiques dont je ne me suis jamais mêlé, sauf lorsqu'elles menaçaient la stabilité de ma Maison. Je suis leur dieu, presque malgré moi. Je me moque éperdument de leur adoration, mais elle m'emprisonne plus sûrement qu'une cage. Il y a dans tout ceci une ironie... diabolique. Je n'en suis pas entièrement responsable, mais cela ne m'empêche pas de l'apprécier.

Pendant trois mille ans, en mon nom, on a torturé, on a composé des symphonies, on a massacré des "incroyants" ou des "hérétiques", on a érigé des monuments admirables et des prisons, on a chanté, on a tué, on a ri. Et moi ? En quoi voulez-vous que je croie ? Je suis. Les humains sont. L'Autre est. Celui qui m'a appelé est. Mais je vois toutes ces forces pour ce qu'elles sont, je n'en fait pas des dieux. De ce côté-ci des enfers, rien ni personne n'est omnipotent.

De mon point de vue, toute cette mascarade n'est jamais qu'une tentative de la part des Pontifex pour canaliser des sujets naturellement rebelles. La foi en ma personne est une force de contrôle social, exactement comme le code de l'honneur des Gehemdals ou l'idéologie des guerriers felsins. Sans barrières, les humains ne sont bons à rien. Être solidement tenus en main les rend heureux, comme eux seuls peuvent l'être lorsqu'ils ont des interdits à transgresser... ou lorsqu'ils doivent se surpasser pour atteindre un idéal.

La vie des fidèles

Les cérémonies

Le service quotidien

Chaque jour, tous les citoyens sont censés assister à au moins un service à Ashragor. Il se déroule souvent à l'aube ou au crépuscule, les deux moments où le monde change de visage. La cérémonie, généralement assez simple, comporte cinq phases.

- **Prostration rituelle.** Tous les fidèles, quel que soit leur rang, s'allongent sur les dalles, face contre terre, pendant plusieurs minutes. Le prêtre en fait autant, bien entendu, tout comme les démons qui disposent d'une morphologie assez humaine pour cela. Il est à noter que les démons assistent assez rarement aux rites de l'église démoniaque. Les prêtres affirment qu'ils ont leur propre liturgie, mais aucun humain n'a jamais assisté à une "messe" célébrée par des démons.

- **La cérémonie** proprement dite est généralement très brève : récitation d'une prière en rapport avec les problèmes rencontrés par la communauté, chants en l'honneur d'Ashragor et nouvelle prostration. La musique sacrée des Ashragors est alternativement sublime et affreusement discordante (dans les passages où les voix humaines essayent d'imiter celles des démons). Les fidèles sont ensuite invités à se couper à la main et à faire couler quelques gouttes de sang dans une coupe que font circuler les assistants du prêtre. Le sang est ensuite versé sur l'autel, qui l'absorbe immédiatement, grâce à un enchantement mineur connu des seuls religieux. À les en croire, il va nourrir Ashragor. Dans les communautés rurales, on égorge chaque semaine un animal, chèvre, mouton ou vache, souvent pris sur le cheptel d'un "mauvais travailleur". En ville, le sacrifice est remplacé par des "dons obligatoires et volontaires", théoriquement destinés à acheter un animal à sacrifier. En pratique, l'argent finit souvent dans la poche du prêtre.

- **Sermon.** Le prêtre prend ensuite la parole. Le Livre d'Ashragor contient une multitude de passages sur lesquels il est possible de gloser. À défaut, les Contes du Vadinuk sont une source inépuisable de paraboles. Les grands orateurs religieux sont capables de composer des sermons de huit ou dix heures, s'ils se sentent en verve, mais la norme tourne autour d'une demi-heure. Dans les rares cas où un démon de haut rang est présent à la cérémonie, il prononce parfois le sermon à la place du prêtre.

- **Confessions publiques.** Les fidèles ont pour obligation de se confesser au moins une fois par mois, et ceux qui n'ont jamais que des fautes légères à

avouer sont regardés avec suspicion. Les prêtres distribuent pénitences et châtimement en suivant le Code des peines, un document qui date de l'an 89 AC, et qui ne reflète plus guère l'évolution de la société. Elles vont d'un simple blâme public à la mort. L'un des sacristains, armé d'un fouet, se charge d'appliquer les châtimements corporels sur-le-champ.

- Une nouvelle prière collective clôt l'assemblée.

Variantes

Bien entendu, cette cérémonie "simple" ne concerne que les simples citoyens, paysans ou citadins. Les esclaves se contentent d'une séance de confession publique et d'une brève prière, souvent lors d'une pause pendant leur temps de travail. Les prêtres et les moines passent la majeure partie de leurs journées dans les temples, et la principale occupation de nombreux religieux est d'inventer et de mettre en scène des rituels élaborés. Quant aux nobles, ils ont le choix entre assister aux services avec le reste de la population, ou adorer Ashragor en privé, selon leur rite particulier, transmis de chef de famille en chef de famille depuis des siècles. Leurs cérémonies sont souvent beaucoup plus barbares que celles des autres classes sociales, truffées d'une multitude de vestiges remontant à mille ans ou plus. On y consomme souvent des drogues illicites, à moins que l'on ne s'y livre à des invocations démoniaques élaborées ou à des rites de "magie sexuelle" (qui n'ont rien de magique, mais qui n'en sont pas moins divertissants). Tout cela frise l'hérésie, mais les Moines Rouges se contentent de réprimer les abus les plus flagrants, laissant les nobles qui savent rester discrets agir à leur guise... à l'intérieur de certaines limites.

Les citoyens de la Maison ignorent le luxe des jours fériés. Le clergé soutient que tous les jours sont également sacrés aux yeux d'Ashragor, et il convient donc de tous les consacrer au travail. En pratique, pour des raisons d'intérêt bien compris, les prêtres des villages campagnards accordent un jour de répit sur huit ou dix à leurs fidèles, mais c'est une faveur sur laquelle ils peuvent revenir à tout instant (et ils ne s'en privent pas, par exemple pour punir les actes d'indiscipline).

Les fidèles doivent consacrer une partie de leur temps à la prière, même s'ils sont loin d'un temple. Sur le territoire de la Maison, il est très rare que l'on se trouve "loin" d'un temple. Outre-Océan, c'est beaucoup plus courant. Peu après l'apparition du Continent, le Pontifex Lugbushamir VI a déclaré que les prières quotidiennes "devaient être proportionnées au temps disponible, et ne devaient pas interférer avec les tâches à accomplir". Autrement dit, les aventuriers ashragors peuvent consacrer tout ou partie de leur temps libre à prier, mais ils n'ont pas à interrompre leur travail pour cela (ce qui n'empêche pas les plus dévots de choisir, pour prier, des moments où ils sont sûrs que cela empoi-

sonnera la vie de leurs compagnons de route). D'après les religieux, une brève prière silencieuse, plus le sacrifice d'une goutte de sang hebdomadaire, représente un minimum au-dessous duquel il est dangereux de descendre, si l'on tient à son âme.

Les sacrements

À circonstances exceptionnelles, cérémonies exceptionnelles. En voici un bref échantillonnage, absolument pas limitatif.

- **L'Accueil.** Chaque nouveau-né doit être présenté à un prêtre. C'est lui qui nomme l'enfant, après avoir tiré son horoscope (une pratique courante dans la Maison, et qui est aussi controversée que partout ailleurs). De nos jours, le prêtre suit généralement la suggestion des parents, mais il arrive parfois qu'il choisisse lui-même un nom "favorable". Lorsque les constellations déclarent que le nouveau-né sera important, le prêtre invoque un démon pour lui servir de parrain. C'est systématique dans la noblesse. Dans les autres classes sociales, c'est moins courant, mais tout le monde connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un dont le parrain est un démon. Le baptême se fait en versant le sang des parents, des parrains et marraines dans un calice. Le prêtre oint le bébé avec le mélange, brûle un peu d'encens et tout est dit : Ashragor vient de revendiquer une nouvelle âme.

Parrainage démoniaque

Les prêtres ne sont pas fous : ils n'infligent ce genre de corvée qu'à des démons mineurs. Néanmoins, les enfants qui ont un démon comme parrain ou marraine jouissent de quelques privilèges. Ils sont en relation télépathique avec lui, et peuvent l'appeler à volonté. Le démon est tenu d'aider l'enfant au mieux de ses capacités. L'apparition d'un monstre rouge et griffu est un moyen comme un autre de résoudre les querelles de cour de récréation... Le démon sert de compagnon de jeux à l'enfant, ainsi que de conseiller aux parents (il les aide notamment dans le choix de la future carrière de leur filleul). Certains démons sont des amis attentifs et serviables, d'autres sont plus capricieux. Quelques-uns détestent leur filleul et font l'impossible pour abrégier son existence.

Théoriquement, la relation se dissout une fois l'enfant arrivé à sa majorité. Lorsqu'il se consacre aux Arts étranges, toutefois, il arrive qu'il parvienne à la prolonger. Il s'agit plus, dans ce cas, d'une relation d'amitié que d'un rapport maître-esclave. Très peu de parrains démons franchissent la mer Océane. (Techniquement : les personnages-joueurs ashragors n'en ont jamais eu... ou, s'ils en ont un, il ne se manifeste que par l'intermédiaire des Points de destin).

• **L'Initiation.** Elle survient le jour du treizième anniversaire. L'enfant jeûne pendant trois jours. Si, au cours de cette période, il a des visions (ce qui, la privation de nourriture aidant, n'est pas rare), elles sont consignées par les prêtres et considérées comme des présages de sa vie à venir. Au matin du quatrième jour, l'adolescent est conduit au temple, où il jure de servir Ashragor pour l'éternité, de respecter ses commandements, d'être vertueux, de ne pas pécher, d'obéir à l'église, et ainsi de suite (la liste complète des vœux fait trois pages). Tous ces serments sont, une fois de plus, scellés par le sang : le nouvel adulte est autorisé à s'entailler le bras et à saigner sur l'autel, "établissant ainsi un lien direct avec Ashragor". La cérémonie a également un but pratique : c'est à cette occasion qu'est définie la future profession de l'adolescent. Entrera-t-il dans les ordres ? Restera-t-il parmi les siens ? Deviendra-t-il l'apprenti d'un artisan ? Le prêtre écoute les desiderata des uns et des autres avant de trancher. L'Initiation est généralement suivie d'une petite fête où les proches de l'adolescent lui offrent des cadeaux – souvent son premier esclave, du moins dans les familles riches.

• **Le Pardon.** Les pécheurs coupables d'offenses particulièrement graves doivent faire amende honorable dans le temple, devant toute la communauté. Les prêtres leur fixent souvent des conditions particulièrement humiliantes, généralement adaptée à la faute dont ils se sont rendus coupables. La cérémonie ressemble à un service ordinaire, avec pour seule différence la présence d'une "vedette" malgré elle.

• **Les actes de la vie courante.** En plus de leurs responsabilités spirituelles, les prêtres sont à la fois officiers d'état-civil, notaires, juges et collecteurs d'impôts. Certains temples de campagne sont donc régulièrement convertis en tribunaux ou en perceptions. D'autres disposent de bâtiment annexes où ces diverses opérations sont traitées par des scribes spécialisés, frères mineurs ou novices. Elles sont toutes entourées d'un cérémonial parareligieux destiné à impressionner les fidèles. Cloches, gongs et encens sont plus volontiers utilisés dans ces domaines que pour les cérémonies proprement dites. Les prêtres s'y présentent toujours en grande tenue, et les fidèles chantent des hymnes adaptés aux circonstances (le fameux L'heure du sang, qui est devenu un chant de marche guildien archicélèbre, est une transposition joyeusement sacrilège du Cantique des collecteurs d'impôts).



Un mot du mariage

Les Ashragors respectent nettement moins l'institution du mariage que les autres natifs des Rivages. Les nobles et les familles aisées se marient pour la vie, selon des modalités très proches de celles qui prévalent dans les autres Maisons. La transmission du sang et des biens est aussi importante pour eux que pour le plus borné des nobliaux gehemdals, et la jalousie est l'une des premières causes de mortalité dans la bonne société.

Les esclaves n'ont droit qu'à un mariage temporaire, dépendant du bon vouloir de leur maître. Une bonne partie des prêtres fait vœu de célibat (mais pas de chasteté). Reste la majorité des citoyens, où la situation est mixte. Chez les jeunes gens, le concubinage est la pratique la plus courante. La promiscuité des villes ashragors aidant, il n'est pas rare de voir des "couples" formés de trois ou quatre personnes, dont la composition change au gré des humeurs de chacun. À la naissance du premier enfant, on assiste à une certaine stabilisation. Pour être accepté dans l'église, un nouveau-né doit avoir un père et une mère, pas trois ou quatre. La mère doit donc trouver un père (qui n'est pas nécessairement le père biologique, mais qui peut être un autre amant, un oncle ou un ami complaisant). Le "père" et la "mère" se doivent soutien et assistance jusqu'au treizième anniversaire de leur enfant. Ce n'est pas un arrangement exclusif, toutefois. Les deux "époux" sont libres d'avoir des amants et/ou des maîtresses, et peuvent parfaitement contracter une autre union, s'il leur naît un enfant d'un autre lit. Cette forme de "polygamie diffuse" est relativement restreinte, surtout parce qu'entretenir plusieurs ménages coûte fort cher.

• **Le Départ.** Lorsque c'est possible, les prêtres font de leur mieux pour informer les mourants de ce qui les attend après leur mort. L'agonisant peut alors attendre son après-vie en toute sérénité. Dans la plupart des cas, elle comporte un passage dans les marais mortuaires. Conservé par magie, le cadavre est transporté jusqu'à Scyth, puis jusqu'au lieu de son inhumation. Avant son départ, le prêtre tient un petit service commémoratif en présence des proches, où les hauts faits du défunt sont longuement exposés.

• **La Renaissance.** Les nouveaux morts-vivants sont conduits au temple, où le prêtre célèbre une cérémonie très voisine de l'Accueil, qui marque leur retour au sein de la communauté des fidèles. Ils y reçoivent un nouveau nom, comportant souvent (mais pas toujours) le préfixe "ur", qui signifie "appartenant à". Normalement, c'est la dernière fois que le ressuscité verra l'intérieur de temple. Officiellement, le clergé estime qu'ils ont fait la preuve de leur dévotion, et qu'ils n'ont plus besoin d'assister aux services. En réalité, cette décision est plutôt dictée par des considérations esthétiques : il est plus difficile de se concentrer sur le prêche lorsque vos voisins sont verdâtres et décomposés.

Les textes sacrés

Depuis quelques chapitres, il a beaucoup été question du Livre d'Ashragor. Pour pratiquement tous les natifs de la Maison, c'est le seul livre qu'il verront jamais. Et d'ailleurs, pour eux, c'est le seul livre qui mérite d'être lu.

Il s'agit d'un ensemble de récits compilés au cours des trente-six siècles d'histoire de la Maison, qui fait à la fois office de manuel d'histoire, de code civil et de recueil de préceptes moraux. Le fidèle de base est convaincu qu'il a été entièrement rédigé par Ashragor lui-même. En fait, le prince-démon n'en a probablement pas écrit une ligne. En revanche, des centaines, voire des milliers, de scribes, ont travaillé dessus, supprimant des épisodes, en ajoutant d'autres, jusqu'à ce que l'ensemble n'ait plus qu'un lointain rapport avec la réalité. Certains passages sont des versions magnifiées d'événements qui se sont réellement produits. D'autres sont purement imaginaires.

Le Livre d'Ashragor n'a jamais été imprimé. Il n'en existe que des versions manuscrites, à l'usage exclusif des prêtres. Pour un laïc, en posséder un exemplaire est la preuve d'un esprit enclin au Doute – et est donc un délit passible de soixante coups de fouet.

Le Livre d'Ashragor se compose des parties suivantes :

- Le Livre de l'Esclavage raconte l'invasion gehemdale et les premières révoltes.
- Le Livre de l'Appel retrace les faits et gestes des Prêtres des Ombres avant, pendant et juste après l'invocation du prince-démon.
- Le Livre d'Ashragor narre les grandes batailles et la guerre de libération.
- Le Livre des ruses de l'ennemi est un manuel tactique sur les armées gehemdales et venn'dys des années 1900 AC. Il a servi de base à la formation des guerriers pendant des siècles, avant que l'on ne s'avise qu'il était totalement obsolète. Il fait toujours partie des textes étudiés par les jeunes Templiers, mais il est complété par des ouvrages plus modernes.
- Le Livre des lois codifie l'organisation politico-religieuse de la Maison.
- Le Livre des bons fidèles détermine les principes auxquels les croyants doivent se soumettre (prière, confession, sacrifice du sang, etc.).
- Le Livre de l'après-vie est un code civil à l'usage des morts-vivants, qui définit leurs droits et leurs devoirs en fonction de la qualité de leur résurrection.
- Le Livre des contes et des apologues est un recueil d'anecdotes et d'histoires populaires qui ne rentraient dans aucune des catégories précédentes. C'est le moins "idéologique", le moins apprêté et le plus spontané. On y trouve de très nombreuses histoires où Ashragor visite sa Maison sous un déguisement, récompensant les fidèles et punissant les orgueilleux et les révoltés.

• Enfin, le Livre de la Fin des temps est le plus controversé et le plus nébuleux de tous. Il est à peu près incohérent, annonçant pêle-mêle la "chute des lunes", le "sacrifice de la moitié des croyants", "le temps des Dévoreurs", "la nuit des vers", et autres événements difficiles à définir, mais manifestement peu réjouissants. Certains ordres placent ce texte au centre de leur existence, d'autres le considèrent comme un addenda sans grande importance, rédigé par un scribe à moitié fou. Quelques très vieux documents laissent entendre qu'il aurait été rédigé par Ashragor... après une rencontre avec l'Astramance ! Si un tel événement s'est produit, les archives de la Dame de l'Île n'y font pas allusion. Quant à Ashragor, personne n'a jamais osé lui poser la question.

La fin des temps

Tous les fidèles le savent : elle aura lieu. Le Livre d'Ashragor l'annonce. L'apparition du Continent en est le présage visible et manifeste. Peu après le grand raz-de-marée, le Pontifex a solennellement annoncé que les Rivages étaient entrés dans l'ère de Chuürum, "l'avant-sacrifice". Depuis, la Maison est en sursis. Bientôt, très bientôt, la terre se fendra, des éclairs noirs frapperont les grandes cités, il pleuvra du sang...

Tout cela justifie partiellement les excès de ferveur dans lesquels certains croyants plongent avec délectation (si la fin du monde était pour demain, et que vous pouviez la retarder de quelques mois en vous flagellant tous les jours jusqu'à l'os, est-ce que vous hésiteriez ? Pour beaucoup d'Ashragors, la question ne se pose même pas). Le clergé s'empoigne avec vigueur sur la date exacte du cataclysme. Les prêtres les plus pessimistes laissent à peine quelques mois aux fidèles pour mettre leurs affaires en ordre. D'autres parlent de siècles. Quelques-uns affirment que le Chuürum va durer autant que l'ère précédente, soit trois mille cinq ans environ. Quelques-uns estiment que seul Ashragor a à connaître ce genre de mystère. Une poignée de rigoristes va même jusqu'à désapprouver les fidèles qui tentent de retarder le moment fatidique : si Ashragor veut que la création soit détruite, qui sont-ils pour essayer de l'en empêcher ?

Superstitions

Les prêtres ont beau faire, le bel édifice intellectuel qu'est la foi en Ashragor est largement colonisé par les croyances naïves des paysans et des pauvres. Le Doute, la Soumission, l'Orgueil et ainsi de suite sont des notions bien abstraites pour le pauvre éleveur de Pelgrom ou pour le pêcheur de la Cicatrice. Ceux-ci préfèrent des croyances plus concrètes. L'idée que la souffrance rapproche d'Ashragor est fermement ancrée dans l'esprit de bien des gens, ce qui explique les scènes de flagellations, les mutilations rituelles et autres horreurs que les

dévots s'infligent sans hésiter. D'autres se sont convaincus que pour être de bons croyants, il fallait se rapprocher autant que possible des démons, et font des efforts pitoyables pour imiter leur mentalité très particulière...

Les Ashragors, riches ou pauvres, sont souvent bardés d'amulettes protectrices, soi-disant forgées par des démons. Les plus puissantes de ces créatures ont la réputation de protéger des maladies, d'aider telle ou telle catégorie de la population ou de servir d'intercesseurs entre Ashragor et son peuple. Aucun guerrier n'irait au combat sans avoir préalablement invoqué Ar-Veren, l'esprit de la peur glacée, pour qu'il coupe les jambes de ses ennemis. Avant d'abattre leurs bêtes, les bouchers implorent toujours Dranx le Moindre, l'esprit des souffrances brèves, pour qu'il rende leur main sûre. Les tortionnaires, quant à eux, se sont placés sous le patronage d'Erugzulz Longue-Langue, qui a la réputation de rendre bavard. Il en existe des centaines d'autres. Leurs vertus restent à démontrer, mais énormément d'Ashragors y croient dur comme fer. Officiellement, les prêtres font de leur mieux pour réprimer les excès mais, loin des villes, certains ne se gênent pas pour installer dans un coin de leur temple un petit oratoire au démon patron de leur village.

Les corbeaux

Le livre d'Ashragor raconte qu'aux premières heures de la guerre de libération, le prince-démon a souvent utilisé des corbeaux comme espions et messagers (à l'origine, comme chacun sait, les corbeaux étaient blancs comme neige, et ils ne sont devenus noirs qu'après avoir touché la main d'Ashragor). Le corbeau symbolise la ruse qui, pour les Ashragors, est une qualité très positive.



Du coup, les corbeaux sont traités avec respect, même dans les campagnes où les paysans font de leur mieux pour les éloigner de leurs champs sans les tuer. En ville, les citadins aisés possèdent volontiers un corbeau apprivoisé. Dans les temples, le corbeau est souvent représenté, que ce soit sous forme de frise au fronton du bâtiment ou de bas-reliefs à l'entrée du labyrinthe. Les grands monastères ont fréquemment un jardin où tous les corbeaux de la région savent qu'ils trouveront toujours de quoi manger.

Parmi les nobles, la dernière mode est de posséder un "oiseau-nuit" ou un "oiseau-cendre" importé du Continent. Ces deux corvidés géants (deux mètres d'envergure en moyenne) prospèrent dans les montagnes de l'empire du Noir Couchant. Ils s'apprivoisent fort bien et peuvent même apprendre à prononcer quelques mots, qu'ils utilisent avec beaucoup plus d'à-propos que les mainates et autres perroquets. En fait, certains doctes soutiennent que ce ne sont pas des animaux mais une variété de transients.

Toujours dans les campagnes, on note la persistance d'antiques rites de fertilité qui font froncer les sourcils aux Moines Rouges. Par exemple, la "fête des flammes" qui se tient lors de la nuit du Nouvel An. Les quelques Venn'dys qui en ont entendu parler l'appellent "le carnaval ashragor", et c'est bien de cela qu'il s'agit : une nuit où tout le monde danse dans les rues, masqué, et est libre de faire ce que bon lui semble. Les temples sont ouverts, et de nombreux couples s'y rendent pour consommer leur union sur l'autel, appliquant confusément un raisonnement du genre "si le sang va directement à Ashragor, nos galipettes aussi, et on va lui donner du spectacle."

Reste une "superstition" dont, malgré des efforts soutenus, les religieux ne sont pas parvenus à venir à bout : la dévotion à l'Astramance. Pourtant, l'initié de la Maison des Princes mortifères envers la Dame des Oracles est ancienne et solidement ancrée. Dans les recueils de sermons, l'Astramance est traînée dans la boue par le clergé du prince-démon. Jusqu'aux alentours de 800 AC, les prêtres la traitaient de "Corruptrice, Tentatrice et Menteuse" et allaient jusqu'à affirmer qu'elle serait l'adversaire d'Ashragor à la fin des temps. Mais lorsqu'en 797 AC, un Pontifex mal inspiré a interdit aux citoyens de la Maison de participer au pèlerinage au sanctuaire de l'oracle, Ashragor est intervenu en personne, exécutant le Pontifex et une bonne partie de sa cour. Les pèlerinages ont repris juste après, avec son autorisation. Les religieux ont dû s'adapter à cette inexplicable tolérance, mais ils continuent à faire de leur mieux pour décourager les aspirants-pèlerins, notamment en leur refusant l'autorisation de quitter le territoire de la Maison. Malgré tout, des navires chargés de pèlerins quittent régulièrement Scyth et Toholl.

Du sang et des âmes pour Ashragor !

La question des sacrifices humains reste un sujet très sensible dans certains milieux, notamment la noblesse et une partie de l'église. L'égorgement rituel des prisonniers de guerre a été largement pratiqué pendant deux mille ans. Dans les années 1500 AC, une poignée de théologiens enthousiastes a codifié une doctrine du "renoncement", qui validait le sacrifice de citoyens ashragors, à partir du moment où ils étaient consentants.

Le Pontifex Aragaran VI a interdit ces deux pratiques en 837 AC, mais c'était pour des raisons théologiques, pas pour des motifs humanitaires. Il considérait, en effet, que si l'on voulait vraiment sacrifier sa vie à Ashragor, il fallait vivre pour le servir. Mourir est une forme de lâcheté, et égorger des victimes non-consentantes ne prouve rien, sinon une volonté de faire couler le sang, présente de toute façon chez tous les bons Ashragors. Les "théories humanistes" d'Aragaran ont été très vivement contestées à son époque et, même aujourd'hui, il reste des traditionalistes obstinés qui estiment qu'il s'est fourvoyé.

Vers 400 AC, une controverse sur le thème "les étrangers et les esclaves sont-ils des êtres humains ?" a abouti à une conclusion mi-chèvre, mi-chou : les étrangers sont certainement humains, et il est donc interdit de les sacrifier. Quant aux esclaves, ils ne sont humains que dans la mesure où leur propriétaire les considère comme tels. Aujourd'hui, c'est le cas... presque toujours et presque partout. Le clergé ne trempe plus ses mains dans le sang, mais rien n'interdit à un particulier d'acheter un esclave et de le massacrer au nom d'Ashragor. Au prix où sont les esclaves, c'est un luxe ruineux, mais ce n'est pas ce détail qui arrête certains nobles décadents. Pour accomplir le rituel comme il convient, il faut égorger le sacrifié sur un autel consacré, en accomplissant des incisions bien précises avec un couteau béni par un patriarche. Si toutes ces conditions sont remplies, l'église affirme que l'âme part directement nourrir Ashragor. Qu'elles le soient ou non, les Moines Rouges estiment que les sacrifices font une trentaine de victimes par an. Les chiffres véritables tournent autour de la centaine, voire davantage...

Les temples

À l'extérieur de la Maison, on imagine souvent les temples d'Ashragor comme des abattoirs souillés de sang, où des prêtres aux yeux fous manient le couteau en ricanant comme des déments. Rien n'est plus éloigné de la vérité.

L'aspect extérieur et la décoration des temples ont beaucoup changé au fil des siècles. Jusqu'aux alentours de 1200 AC, il s'agissait de simples bâtiments cubiques, sans ornements, parfois précédés d'une colonnade monumentale. Le complexe était presque toujours fortifié, mais les prêtres se contentaient d'une enceinte et d'une tour de garde à chaque angle.

Après les troubles des XIIe et XIe siècles AC, les premiers temples-casernes apparaissent. Ce sont des complexes imposants, dotés de plusieurs ceintures de remparts et étudiés pour loger des garnisons entières. Le temple y joue le rôle du donjon. Noyé dans les fortifications, il est souvent difficile à distinguer des ouvrages militaires. Après la guerre civile, le plan de base est resté le même, mais les bâtiments ont changé de destination. Les remparts concentriques sont devenus des chemins complexes que les fidèles doivent parcourir à genoux. Les casernes sont devenues des bibliothèques, les tours de garde ont été transformées en beffrois, et ainsi de suite.

Depuis l'apparition du Continent, la tendance de l'architecture religieuse est au monumental. Les façades sont surchargées de fresques et d'ornements, les tours s'élèvent à des hauteurs impressionnantes, les bâtiments annexes prolifèrent... Selon leur implantation et les besoins de la population locale, ils vont de l'hostellerie pour les pèlerins à l'école, en passant par la nécropole. Les nobles,

bien entendu, n'adorent pas Ashragor avec les gens du commun. Leurs palais et leurs manoirs sont presque toujours flanqués de petits temples, réservés à la famille, à ses proches serviteurs et, bien entendu, au prêtre du domaine.

Le temple proprement se compose de trois grandes parties.

- **Le labyrinthe.** Selon Le livre d'Ashragor, le prince-démon a traversé d'innombrables enfers et affronté de grands périls pour rejoindre son peuple élu. Ce trajet est symbolisé par le labyrinthe que doivent parcourir les fidèles pour accéder à la salle de prière. Dans les chapelles les plus pauvres, il se limite à deux ou trois pans de tissu noir qui forment une chicane dans un couloir. Dans les cathédrales, c'est un authentique labyrinthe, souvent conçu par un démon architecte, toujours très complexe et parfois étagé sur plusieurs niveaux. Les fidèles sont censés le parcourir dans l'obscurité totale. Les plus dévots le traversent à genoux. Depuis un siècle, il est d'usage d'y représenter les différents peuples qu'Ashragor a, dit-on, examiné avant de choisir sa Maison. Certains artistes se contentent de symboles, représentant des passages bien connus du Livre d'Ashragor. D'autres, plus audacieux, osent peindre des fresques ou sculpter des statues. Le labyrinthe du grand temple de Scyth, en cours de réfection, sera entièrement figuratif, au grand scandale du clergé traditionaliste.

- **La salle de prière.** C'est le cœur du temple, où les fidèles assistent aux cérémonies, se confessent, prient... Certaines sont minuscules, d'autres pourraient contenir un village entier. Quelles que soient ses dimensions, la salle de prière est toujours austère, dépouillée... et doté d'une acoustique soigneusement étudiée pour que les prêtres puissent prêcher sans trop élever la voix, tout en entendant le moindre murmure des assistants. On n'y trouve guère que les trois éléments suivants :

- des bancs de pierre pour les fidèles ;
- une fosse, à gauche de l'autel, destinée à l'invocation de démons ;
- un autel en pierre nue.

Les salles de prières n'ont jamais de fenêtres. Elles sont généralement éclairées par des torches mais, au fil des siècles, des prêtres ingénieux ont fait des expériences avec des démons luminescents, des miroirs qui reflètent la lumière des lunes et autres systèmes d'éclairage magiques.

- **La chambre du dieu.** D'après les prêtres, Ashragor visite tour à tour tous les temples qui lui sont consacrés. Une chambre somptueuse est donc aménagée pour lui, juste derrière l'autel. Les fidèles n'y ont pas accès. Seuls les prêtres les plus anciens, qui portent le titre honorifique de Serviteurs du dieu, ont le droit d'y pénétrer. Leur principale responsabilité est de veiller à ce qu'elle reste prête à accueillir Ashragor à tout instant. Dans les villages pauvres, celui-ci doit se contenter d'un grand lit, d'un coffre et de quelques exemples de l'artisanat local. Dans les grandes villes, la chambre ressemble souvent à un magasin d'antiquités, voire à un entrepôt où les prêtres stockent pieusement les offrandes des fidèles.



L'Église Démoniaque

Chapitre Sixième

La hiérarchie

30 SA 208

J'ai reçu la visite des deux scribes qui venaient m'expliquer le fonctionnement de mon église. Je ne les ai pas laissés parler. J'ai lu dans leur esprit le tissu de mensonges qu'ils allaient me raconter, et je les ai livrés à mes démons. Les voir se faire réduire en lambeaux a rappelé aux autres religieux qu'il y a des limites à ne pas franchir. Mentir, en toute connaissance de cause, est un crime pour lequel il ne peut pas y avoir de pardon. Plusieurs scribes sont sortis pour vomir hors de ma présence. Trois d'entre eux se sont évanouis. Ceux-là, qui ne supportent pas le spectacle de ma justice, seront reconduits à la surface et envoyés dans la plaine, où ils me serviront comme paysans, faute d'avoir pu me servir autrement.

Je relis l'ouvrage de mes serviteurs et je me promène en esprit sur mes terres, mais ce n'est qu'un moyen de tuer le temps. Si j'étais humain, je dirai que j'ai des soucis. Hier, l'Autre est brièvement revenu, et il m'a fait savoir que cette fois, il ne se laisserait pas congédier. Il prépare visiblement quelque chose, et je ne sais pas quoi. Contrairement aux mortels, son esprit ne m'est ouvert que s'il le veut bien... C'est du moins ce qu'il imagine. Je ne sens que ses émotions, pas ses pensées, mais elles sont révélatrices. Il se protège derrière un mur d'arrogance, mais il est bâti autour d'un noyau de peur. Il me craint. Pour l'heure, il est parti ourdir je ne sais quelle intrigue, mais il reviendra. Et cette fois, l'affrontement est inévitable.

Généralités

L'église est ouverte à tous, sans distinction de naissance, d'âge ou de sexe.

L'âge minimum pour entrer en religion est de treize ans (mais certains monastères vendent des dérogations aux nobles désireux de se débarrasser plus tôt d'un bâtard encombrant). Il n'y a pas de limite d'âge. On voit des vieillards recevoir les ordres mineurs sur leur lit de mort, dans l'espoir que cela améliorera leur statut post-résurrection.

La plupart des monastères sont mixtes – ou, plus exactement, comportent

deux ailes séparées par de hauts murs, qui n'ont que le temple en commun. La plupart des ordres sont indifférents à la question de la chasteté, mais sont obsédés par la discipline. Religieux et religieuses sont libres de coucher avec qui ils veulent, tant que cela n'entraîne aucune perturbation dans leur service. La plupart évitent de toucher à leurs compagnons. Les esclaves et les novices sont aussi là pour ça, après tout.

Il est important bien de comprendre que le "clergé" n'est pas un bloc monolithique. Les conditions de vie varient immensément d'un religieux à l'autre. Il existe autant de différence entre un novice campagnard et le patriarche de Scyth qu'entre un paysan et un duc.

Les deux critères les plus aisément mesurables sont l'appartenance à un ordre et la position à l'intérieur de celui-ci, mais il en existe bien d'autres, allant du prestige aux faveurs accumulées au fil du temps en passant par les capacités magiques.

Les trchinns religieux

Comme pour la noblesse, les six catégories qui suivent sont des simplifications. Il existe par exemple une bonne vingtaine de nuances entre le novice qui vient juste d'entrer dans un monastère et le frère mineur qui est sur le point de prononcer des vœux définitifs.

Novice

Les novices sont, théoriquement, de futurs religieux en cours de formation dans un temple ou un monastère. En pratique, c'est à cette étape que les prêtres font le tri. Tous les postulants n'ont pas la vocation et, surtout, tous ne sont pas doués pour les Arts étranges. Le noviciat est limité à deux ans (c'est l'un des rares principes qui vaille pour tous les ordres). Pendant cette période, le candidat apprend la théologie, les rudiments de la magie... et, surtout, l'humilité. En effet, les prêtres se déchargent sur eux de toutes les corvées déplorables. Beaucoup ne sont pas mieux traités que des esclaves. Au terme de cette période, si le novice n'a fait de progrès dans aucun domaine, il est expulsé du monastère sans autre forme de procès, lorsqu'il n'est pas réduit en esclavage "pour rembourser les prêtres de leurs efforts d'éducation".

Le moindre temple de campagne compte un ou deux novices, souvent des enfants de paysans un peu plus prometteurs que la moyenne, et les grands monastères en hébergent des dizaines.

Frère mineur

Si un novice fait preuve d'intelligence, mais ne semble pas doué pour la magie, il est ordonné frère mineur. C'est un statut intermédiaire, inférieur à celui des "vrais" prêtres, mais qui comporte un certain nombre de privilèges, notamment sur le plan fiscal. L'église est une structure intensément bureaucratique, et les frères mineurs sont ses fonctionnaires. La plupart restent au service du monastère qui les a formés. Les plus doués vont étudier à l'Université infernale de Scyth. Quand ils en sortent, c'est pour occuper des positions prestigieuses : secrétaires des patriarches, administrateurs des domaines d'un ordre ou scribes à la cour du Pontifex.

Quelques marchands astucieux se sont arrangés pour obtenir le titre de frère mineur. Quand on est en train d'amasser une fortune, des exemptions d'impôt sont toujours bonnes à prendre... C'est une technique qui peut s'avérer très lucrative, mais qui est surtout coûteuse (en pots-de-vin) et dangereuse (les frères mineurs sont techniquement membres du clergé, et donc soumis à la discipline ecclésiastique).

Prêtre ou moine

Il n'y a pas de différence formelle entre ces deux catégories de religieux. Un serviteur d'Ashragor qui vit dans un monastère est un moine. La même personne, si elle est assignée à un temple de village, devient un prêtre.

Les prêtres sont les intermédiaires entre le peuple et le prince-démon. Même dans les provinces où la terre appartient aux nobles, les prêtres exercent le pouvoir considérable sur leurs ouailles. Les moines sont censés vivre à l'écart du monde et se consacrer à la théologie et à la méditation. En pratique, les deux catégories s'adonnent à la politique avec enthousiasme, et s'intéressent d'assez loin à leurs devoirs ecclésiastiques. Même dans les villages les plus reculés et les monastères les plus éloignés du pouvoir, il y a des occasions de conflits. Dans les monastères, les fonctions les plus prisées (cellérier, bibliothécaire) sont l'enjeu des luttes de pouvoir. Chaque ville ou village ayant au moins deux prêtres (qui sont censés se surveiller mutuellement), le "collègue" devient vite un adversaire à écarter par tous les moyens.

Même corrompus (presque tous) et incapables (de plus en plus nombreux), les religieux sont considérés avec respect et avec crainte par les simples citoyens. La plupart sont des magiciens noirs compétents, qui maîtrisent au minimum quelques tours et les bases d'un phylum noir. Les plus favorisés reçoivent chaque mois une "rente" de loom noir, versée par leur abbé, voire par leur patriarche. Cela leur permet de se consacrer aux Arts étranges en toute liberté. Les prêtres et les moines disposent d'énormes privilèges, dont une exemption totale d'impôts et le droit d'être jugés par des tribunaux internes à l'égli-

se (qui sont réputés pour leur laxisme). En contrepartie, ils doivent servir Ashragor nuit et jour, et se soumettre aux ordres de leurs supérieurs.

Abbé

L'abbé (ou l'abbesse) est l'autorité suprême d'un monastère et des paroisses qui en dépendent (l'église ashragor n'a pas encore inventé la notion d'évêque. Les prêtres dépendent des monastères, pas d'une hiérarchie séculière). En plus de leurs devoirs religieux, les abbés doivent gérer les terres appartenant à l'église et assurer la discipline parmi leurs moines. Les vicissitudes de l'histoire font qu'un monastère a parfois des droits sur une paroisse enclavée dans les terres appartenant à quelqu'un d'autre, ce qui est une source de conflits sans fin. Les abbés sont à la fois "maires" d'un petit domaine et juges de paix. On aimerait dire qu'ils sont tous à la hauteur de leur tâche, mais c'est loin d'être le cas. En règle générale, l'abbé est élu à vie par tous les religieux qui dépendent de son monastère, selon le principe "un homme, une voix". Les démons et les morts-vivants qui "vivent" sur place sont autorisés à émettre un avis, mais leur opinion est purement consultative. Normalement, les religieux sont entièrement libres de leur choix. Depuis trois siècles, les Pontifex passent l'essentiel de leur temps à interférer dans les élections, dans l'espoir de placer des hommes à eux aux postes clés. Aux alentours de Pelgrom, la liberté de choix de la plupart des monastères se limite à la rédaction d'une liste de trois candidats. Le Pontifex choisit celui qui lui convient le mieux ou en impose un autre.

Dans les montagnes, les communications sont assez difficiles pour que la nouvelle d'une vacance et le résultat de l'élection soient communiqués en même temps à la cour. Ailleurs, les moines arrangent des "accidents" aux envoyés de Sa Sainteté. Ensuite, ils s'entre-déchirent, mais au moins, l'affaire reste en famille. Dans certaines régions, les nobles se posent en "protecteurs des libertés de l'église" face aux empiétements du Pontifex... pour mieux se mêler de l'élection.

Les grands ordres possèdent également des monastères, mais les abbés y sont nommés par le grand-maître de l'ordre, sur proposition des moines. Évidemment, leurs "propositions" ne sont pas toujours innocentes, et sont souvent le résultat d'un mélange bien dosé de menaces et de corruption.

Patriarche ou grand-maître

Plusieurs monastères forment un diocèse, qui est sous l'autorité d'un patriarche (ou, le cas échéant, d'une matriarche. Ce terme est peu usité, même lorsque le titulaire de la charge est une femme). La taille des diocèses varie considérablement. La plaine de Scyth en compte trois, qui sont à la fois immenses et très riches. Dans les montagnes au sud du Lent Fleuve, il y en a vingt-huit.

À eux tous, ils regroupent soixante-quatre monastères, soit autant que le plus petit des trois diocèses de la plaine.

Les patriarches sont à la fois des gouverneurs de province et les juges suprêmes (il est possible de faire appel de leurs décisions devant le Pontifex, mais cela se produit très rarement). Ils sont élus par les abbés. Ce qui est vrai pour ces derniers l'est encore plus pour les patriarches : les élections sont hautement politisées et placées "sous influence" par le Pontifex. Ses manipulations sont encore moins subtiles que pour les abbés. On a vu des conclaves se faire attaquer par des Templiers, ou des nominations signées par des abbés agonisants qui espéraient recevoir une dose de contrepoison en échange... Techniquement, le Hiérophante est le patriarche de la région de Toholl, mais depuis un siècle et demi, il est nommé directement par le Pontifex. Ce "très mauvais exemple" irrite considérablement les autres patriarches, qui aimeraient beaucoup que cette charge redevienne élective.

Les titres portés par les chefs des grands ordres religieux varie, mais ces grands-maîtres jouissent d'un statut comparable à celui des patriarches. Ils sont souvent beaucoup plus indépendants du pouvoir central. La cohérence des ordres n'est pas géographique, toutefois, mais idéologique. Les Moines Rouges, par exemple, ont des monastères éparpillés partout sur le territoire de la Maison, enclavés dans les diocèses "ordinaires". Lorsque la charge devient vacante, les abbés se réunissent pour élire le nouveau grand-maître.

Le Pontifex

Son rôle a déjà été étudié au chapitre IV.

Progresser

Théoriquement, l'église d'Ashragor est une méritocratie, voire une démocratie : les religieux les plus dignes sont nommés ou élus à des postes de plus en plus importants, de l'humble prêtre de paroisse au Pontifex.

La pratique peut être définie par le terme "guerre civile larvée". À tous les niveaux, les prêtres désireux de faire carrière doivent impérativement se faire remarquer des autorités. Certains rédigent des traités de théologie, d'autres entreprennent d'éliminer leurs supérieurs immédiats dans l'espoir que, tôt ou tard, leur démarche attirera l'attention de l'abbé ou, mieux, du patriarche. "Éliminer" ne veut pas toujours dire "assassiner", bien entendu. Il est beaucoup plus satisfaisant de mettre quelqu'un sur la touche en le faisant chanter ou l'accusant d'hérésie. Dans la mesure où tous les religieux se sont, au fil du temps, tissés des réseaux de contacts, c'est une démarche dangereuse : on ne sait jamais

de quelles protections jouit la personne à laquelle on s'attaque, et mal choisir sa cible est un bon moyen de se retrouver en disgrâce pour le restant de ses jours.

Étrangement, même dans un environnement aussi délétère, il arrive encore que les bons éléments progressent naturellement, grâce à leur seul mérite. Ils dépassent rarement le rang d'abbé mais, s'ils sont intelligents, cela ne les chagrine pas trop. Pendant leur ascension, ils ont eu le temps de prendre la mesure des dangers de la politique, et l'idée de s'aventurer dans des eaux encore plus profondes les tente rarement.

Les grands ordres

Une mise au point

L'Église est un corps complexe. Monstrueusement complexe, à tous les niveaux. Les ordres ne font pas exception à la règle. Il n'y a donc pas, contrairement à ce que croient beaucoup d'étrangers, un ordre de démonistes, un ordre de nécromants et un ordre de manieurs de loom noir. Ce serait trop simple, et politiquement beaucoup trop dangereux. Chaque ordre est censé remplir une fonction, mais elles sont plutôt de nature administrative que magique. Attention, le mot-clé de la phrase précédente est "censé". Les Templiers sont également de gros propriétaires fonciers dont les domaines sont magnifiquement gérés ; les Moines Rouges conservent dans leur monastères les plus belles bibliothèques de la Maison et, bien sûr, tous les grands-maîtres s'adonnent à la politique. Même les prêtres de la Faux, qui sont par définition tous nécromanciens, n'ont pas le monopole de cette pratique. On trouve des nécromants dans toute l'Église (les moines de la Faux brisée ont le monopole des résurrections légales, considérées comme des récompenses, ce qui est entièrement différent). Par ailleurs, les frontières entre les ordres et l'Église "ordinaire" sont perméables. Il est possible de passer de l'un à l'autre au cours d'une carrière.

Les Moines Rouges

- **Nom** : La très redoutable confrérie des Moines de la Discipline démoniaque, Exécuteurs de la Volonté d'Ashragor et Gardiens de l'Orthodoxie.
- **Fonction** : Définir la "bonne doctrine" pour tous les points sur lesquels Ashragor ne s'est pas prononcé. Veiller à ce qu'elle soit appliquée. Punir les contrevenants.

- **Date de création** : Aux alentours de 2000 AC.
- **Symbole** : La flamme. Les moines portent souvent des soutanes blanches ornées d'une flamme brodée sur la poitrine.
- **Effectifs** : Environ vingt mille moines, plus autant de frères mineurs. Sur ce total, les inquisiteurs proprement dits ne sont que quelques centaines.
- **Activités** : Elles sont multiples. La plupart des Moines Rouges vivent en reclus dans des monastères isolés, penchés sur des textes de théologie. Ils sont souvent fort surpris, lorsqu'ils s'aventurent à l'extérieur, de découvrir qu'ils terrorisent leurs concitoyens. Les inquisiteurs vont de village et village et de monastère en monastère à la recherche de sorciers extérieurs au clergé, de prêtres déviants et autres démons fugitifs. Par défaut, ils se chargent aussi de la sécurité de la cour du Pontifex (comploter contre ce dernier est une hérésie !). On murmure qu'ils s'intéressent en priorité aux terres des nobles et des monastères qui ont déplu aux dirigeants de l'ordre, et qu'ils y trouvent toujours des hérétiques, quitte à les inventer. Depuis une génération, les frères mineurs rattachés à l'ordre se sont multipliés dans les grandes villes. Ils surveillent la diffusion des "idées étrangères", ouvrent le courrier des guildiens, espionnent les marchands... Bref, ils se font détester par tout le monde. L'ordre a la réputation d'être partout et de tout savoir sur tout le monde, et c'est à peine exagéré. Il fonctionne dans le secret, comme toute bonne inquisition.
- **Personnalités** : Sœur Syalania est la représentante de l'ordre à Scyth. De son palais, elle dirige un réseau d'espions et de mouchards sans équivalent, qui étend des antennes jusque dans la ville Grouillante. Le Révérend Bhlat est l'intellectuel le plus respecté de l'ordre. Ce vieillard alerte est la voix des conservateurs modérés, et bien des fanatiques aimeraient le voir disparaître. Saā Akal Tarkar est un inquisiteur itinérant. C'est un théologien, qui refuse de s'occuper des "besognes de basse police". Quant aux hérétiques, il fait clairement savoir qu'il est là pour les convertir, pas pour les exterminer. Enfin, pas avant de leur avoir donné au moins une chance de changer d'avis.
- **Grand-maître** : Les Moines Rouges n'ont pas eu de véritable grand-maître depuis neuf siècles. L'expérience montre que confier la définition de l'orthodoxie à un seul homme est une mauvaise idée – généralement, ses choix se colorent vite de considérations politiques. L'ordre a donc une direction collégiale, formée de soixante "guides" (un pour chacun des Prêtres des Ombres qui a invoqué Ashragor, comme il y a soixante familles nobles). Théoriquement, les guides sont censés représenter toutes les sensibilités et venir de tous les horizons. En pratique, les soixante postes sont pourvus par le même mélange de corruption et de népotisme que partout ailleurs. Le plus influent est un certain Klanhdar Deveri, qui s'est proclamé "premier guide", et qui est à deux doigts de se déclarer grand-maître. Cette idée donne, entre autres, des cauchemars au Pontifex.
- **Monastère central** : Ar-Trar-Görtrak, "le Siège du Repentir", sur les bords

du Charg, à six jours de barge de Pelgrom. C'est une petite ville peuplée de bureaucrates affairés et de théologiens paisibles, qui exerce une autorité de fer sur une trentaine de villages.

• **Position politique** : Klanhdar Deveri est un ambitieux, qui se verrait bien Pontifex dans un avenir pas trop lointain. Pour cela, il lui faut écarter ses rivaux. Et quel meilleure arme qu'une accusation d'hérésie ! Ses scribes préparent d'épais dossiers sur tous les patriarches importants. Klanhdar manque de subtilité, et il n'a pas compris qu'une accusation répétée trop souvent perd de son poids... Pour le reste, par définition, les Moines Rouges sont des conservateurs.

La Nef

- **Nom** : L'ordre du Grenier, de l'Entrepôt et de la Nef heureuse.
- **Fonction** : Gérer le monopole économique de l'église. Coordonner la distribution de nourriture, la circulation des biens et des marchandises, se charger des contacts économiques avec l'extérieur.
- **Date de création** : Sous sa forme actuelle, 753 AC, par le Pontifex Örkhan IV.

- **Symbole** : Un vaisseau marchand lourdement chargé, noir sur orange. Ce sont les couleurs des robes des prêtres.
- **Effectifs** : Une quinzaine de milliers de scribes, trois mille religieux.

• **Activités** : L'ordre ne détient plus le monopole du commerce, mais il n'en est pas pour autant sur la touche. Certes, les échanges côtiers lui échappent en grande partie, et il s'en remet aux compagnies marchandes pour acheter le blé nécessaire à la Maison. Mais c'est à lui que ce blé est vendu, c'est lui qui le distribue, c'est lui qui délivre les autorisations de commercer sans lesquelles les marchands ne sont que de vulgaires contrebandiers... Bref, la Nef reste le grand régulateur de l'économie ashragor.

• **Personnalités** : Frère Zaerghûl est le scribe responsable des contacts entre les compagnies marchandes de Scyth et l'intérieur des terres. Sa position en a fait l'un des hommes les plus riches de la ville. Apannarantar est l'un des très rares moines à avoir quitté le territoire de la Maison. Déguisé en étudiant noble, il a passé six mois à Astienne, où il a étudié l'économie venn'dys. Il en est revenu très impressionné mais, à son grand désespoir, les théories des patriciens s'avèrent inapplicables à Toholl.



• **Grand-maître** : Le Très Révérend Yrarancar a été élu il y a seulement trois ans, et n'a pas encore eu le temps de mettre en œuvre son très ambitieux programme de réformes. Ce conservateur modéré envisage, à terme, de "nationaliser" les compagnies marchandes. Il faudra indemniser leurs propriétaires,

Hérésies et hérétiques

Les Moines Rouges ne manquent jamais de malheureux à châtier. La religion d'Ashragor a beau être relativement simple, les subtilités de sa doctrine sont mal connues du peuple, qui bascule aisément dans l'idolâtrie. Les nobles, quant à eux, sont suspects par principe, mais les Moines Rouges n'ont pas encore découvert leur véritable crime : certains nobles adorent encore leurs ancêtres, les généraux démoniaques qui se sont rebellés contre Ashragor. Bien entendu, leurs cérémonies se déroulent dans le secret le plus absolu. De leur côté, les marchands se rendent régulièrement coupables de tiédeur, voire carrément d'indifférence en matière religieuse.

Enfin, les querelles entre ordres donnent parfois lieu à d'épineux débats sur la nature d'Ashragor, sa présence effective sur les Rivages, la date de la fin des temps, et ainsi de suite. Lorsque la dispute s'envenime, le Pontifex impose une version (généralement celle que proposent les Moines Rouges). Une fois la "vérité" fixée, toutes les autres théories deviennent hérétiques. La politique et les querelles de personnes entre religieux sont une source inépuisable "d'hérétiques". Dénoncez votre ennemi, et les Moines Rouges ouvriront une enquête sur lui. S'ils ne trouvent rien, vous serez puni, mais comme ils trouvent toujours quelque chose...

Les manuels des inquisiteurs définissent une multitude d'hérésies et établissent des distinctions très précises entre les hérétiques (de simples innocents détournés du droit chemin) et les hérésiarques (qui propagent de fausses doctrines en toute connaissance de cause). Les châtiments sont proportionnés à la faute, bien entendu, et vont de la simple réprimande publique du coupable à l'exécution de tout son village, animaux domestiques compris.

Tous les novices apprennent par cœur le nom et les crimes des Six Hérésiarques, également appelés les Six Grands Pécheurs. Le plus fameux reste le duc Ghrethorrh, un général du XIIe siècle AC qui s'était proclamé "roi et dieu". Il avait assez de sang démoniaque dans les veines pour que sa revendication soit crédible, et il a résisté pendant quarante ans aux armées qu'Ashragor a envoyé contre lui. On peut également citer Zërthigg l'Ancien, un religieux qui s'est proclamé Pontifex en 604 AC, après une élection marquée par des tripotages encore plus sordides que de coutume. Zërthigg était parfaitement orthodoxe, et son seul crime a été de se faire battre l'année suivante, à la bataille des gués de Charg, par le Pontifex "légitime". Celui-ci était suffisamment rancunier pour faire passer son rival vaincu pour un dangereux dissident...

bien entendu, mais l'ordre s'enrichira énormément. Yrarancar passe l'essentiel de son temps à la cour du Pontifex, où il affronte régulièrement Vorshack Janakor, la Voix du Sang.

- **Monastère central** : Xaraz Qeshar, "le pays de l'or", se dresse orgueilleusement à une demi-journée au sud de Scyth. C'est plus un énorme complexe d'entrepôts qu'un monastère, et il est mal fortifié. L'état-major venn'dys a prévu, en cas d'invasion, de l'occuper et de l'incendier en priorité. Selon les stratégies de Brizio, sa destruction conduira la Maison à la famine en six semaines.

- **Position politique** : Yrarancar est un protégé du Pontifex. En fait, sans ce dernier, il ne serait jamais arrivé à la tête de la Nef. Il est moins corrompu que son patron, et a sincèrement à cœur les intérêts de sa Maison. Sur le terrain, il arrive que les prêtres de la Nef se disputent avec les agents des Moines Rouges. Les uns et les autres sont chargés de poursuivre les contrebandiers mais, là où les Moines s'intéressent aux marchandises interdites, la Nef réprime les délits économiques. Hélas, la différence n'est pas toujours facile à faire...

La Faux brisée.

- **Nom** : L'ordre de la Faux brisée (dans leur domaine d'activité, les titres ronflants ne servent à rien).

- **Fonction** : Examiner la vie et l'œuvre des mourants et décider de leur après-vie. Entretenir les marais mortuaires et les nécropoles.

- **Date de création** : La préhistoire, ou peu s'en faut.

- **Symbole** : Une lame de faux brisée, grise sur noir. Les religieux de la Faux affectionnent les symboles macabres, mais respectent les morts. Ils sont tout à fait capables de s'orner de bijoux en forme de crânes, mais ils n'iraient jamais voler un vrai crâne à son légitime propriétaire !

- **Effectifs** : Des milliers de frères mineurs, peut-être deux mille prêtres.

- **Activités** : La pratique diffère peu de la théorie. Chaque diocèse héberge à ses frais entre un et cinq frères mineurs. Ce sont eux qui se rendent au chevet des mourants, écoutent les confessions et font l'indispensable "enquête de voisinage". Ils trans-



mettent ensuite le dossier, généralement accompagné du cadavre, à leur monastère de tutelle (il y en a partout sur le territoire de la Maison). Celui-ci se charge d'acheminer le corps vers les marais mortuaires, ou de le ressusciter sur place si c'est nécessaire. Les prêtres de la Faux ont la réputation entièrement méritée d'être des justes. Ils sont aimables et doux avec les agonisants et, lorsqu'ils en ont la possibilité, ils font de leur mieux pour soulager leurs souffrances.

Les frères mineurs ont une responsabilité annexe, qui leur pèse et qu'ils négligent autant que possible : retrouver et détruire les morts-vivants créés sans l'autorisation de l'église. C'est si tentant, lorsqu'un être cher meurt brutalement, sans avoir eu le temps de se mettre en règle avec Ashragor, de le faire ranimer par un nécromancien discret... On murmure que les agents de la Faux, lorsqu'ils

Tombés au champ d'honneur

Pour un Ashragor, l'Aventure présente un risque supplémentaire : celui de renoncer à son immortalité. Quand on meurt dans une jungle perdue au sud de nulle part, on n'a pas de confesseur sous la main...

Que deviennent les Ashragors qui périssent sur le Continent ?

- *Si la mort survient sur la bande côtière, ses compagnons peuvent décider de rapatrier le corps dans l'un des grands havres où Maison Ashragor entretient des diplomates. L'ordre de la Faux brisé y est toujours présent. Ses représentants interrogent les compagnons du défunt, appliquent les enchantements nécessaires à la préservation du cadavre, et le renvoient à Scyth par le bateau suivant. (Les cercueils ashragors ne sont pas une cargaison populaire parmi les braves-capitaines, mais il faut bien vivre...)*

- *Si la mort se produit loin des ports, les survivants ont le choix entre inhumer le défunt sur place ou tenter de le renvoyer sur la côte. L'enterrement dans la terre est la solution de désespoir, retenue lorsqu'il n'y a pas d'autre choix ou que le défunt s'est déshonoré d'une manière ou d'une autre. Au minimum, s'il y a un Ashragor parmi les survivants, il prendra le temps de chercher un endroit marécageux ou, mieux, une tourbière, pour y placer le corps. Il y reviendra ultérieurement, mieux équipé, pour rapatrier les restes jusqu'aux Rivages.*

Renvoyer un cadavre sur la côte pose des problèmes logistiques délicats. Faute d'embaumeur, les aventuriers ont souvent recours à des solutions de fortune déplaisantes, mais logiques. Il n'est pas rare de voir des caravanes remonter du sud avec des Ashragors fumés comme des harengs, ou entassés tant bien que mal dans des barriques remplies de sel. L'année dernière, Port McKaer a reçu le cadavre d'un certain Irabbari Saranth, de la guilde des Mille peuples, que ses compagnons avaient mis dans un tonneau d'alcool jonrilois. Le cadavre a été embaumé et envoyé à Port Franc. L'alcool, quant à lui, a été bu par les Ashragors de Port McKaer au cours d'un banquet donné "à la santé future de celui qui fut un excellent compagnon".

trouvent des morts-vivants illégaux, ont plus tendance à les doter de papiers en règle qu'à les détruire. En revanche, ils sont sans pitié avec leurs créateurs.

- **Personnalités** : Le Premier Embaumeur Scyrh Ora travaille à l'Abri des morts de Scyth. C'est un artiste hautement respecté, un nécrophile occasionnel et un intarissable raconteur d'histoires macabres. Jrand l'Anxieux est un enquêteur basé dans la région de Pelgrom. C'est un nécromancien compétent, mais ses origines douteuses (il est à demi kheyza) lui interdisent la prêtrise. Il remâche son amertume, tout en faisant de son mieux pour se montrer convenable envers ses clients.

- **Grand-maître** : C'est une femme, et elle règne sous le nom de Coüuluunir VI. Originaire d'une famille de la haute noblesse, elle fait partie des Bénis. Elle est en place depuis près de trente ans, et ne montre aucun signe de vieillissement. Elle se considère à juste titre comme l'un des personnages les plus importants du clergé, et surtout comme l'un des derniers "vrais Ashragors" dans une Maison horriblement décadente. Le prince-démon, qui lui a accordé deux audiences, la respecte.

- **Monastère central** : Warann-Owarak, "le lieu de la libération" est une monstruosité fortifiée datant des troubles du XI^e siècle, qui se dresse au pied des monts Toholl, à mi-chemin entre Scyth et Pelgrom. Il n'abrite plus qu'une poignée de moines, Coüuluunir VI et son état-major s'étant installés dans un bâtiment voisin de l'Abri des morts, à Scyth.

- **Position politique** : L'ordre résiste vaillamment à toutes les tentatives pour le politiser. Chacun sera jugé selon ses mérites, point. En ce qui concerne la minorité d'individus dont les "mérites" se mesurent en termes politiques, les prêtres accordent une prime aux plus efficaces, sans se soucier des effets à long termes de leur œuvre.



Coüuluunir VI

Les Templiers

• **Nom** : Le Très Saint, Très Excellent et Très Redoutable Ordre des Templiers d'Ashragor, Exterminateur des Païens, Protecteur des Humbles et Glorieux Secours de l'Église.

• **Fonction** : Comme son nom l'indique : exterminer les païens, protéger les faibles et protéger l'église. L'ordre n'est ouvert qu'aux roturiers, et refuse obstinément les postulants d'origine noble.

• **Date de création** : 230 AC. L'ordre est né spontanément aux alentours de 255 AC, organisé par des prêtres pour protéger les fidèles d'une guerre particulièrement violente entre deux familles nobles.

L'idée a fait son chemin, et il s'est trouvé un Pontifex pour comprendre qu'une garde personnelle était une bonne idée.

• **Symbole** : La bannière de l'ordre est noire. La hampe de leurs drapeaux est ornée d'une tête de démon cornue. Les Templiers, quant à eux, portent un uniforme tout à fait reconnaissable : une armure de cuir cloutée en temps normal, et une lourde cotte d'écailles en temps de guerre. Les balafres rituelles, sur les joues, indiquent le nombre d'ennemis tués au combat.

• **Effectifs** : Douze mille "lances", regroupées en vingt-quatre légions. Une "lance" regroupe un Templier, un écuyer et deux hommes d'armes à pied, plus un esclave qui se charge de l'entretien des montures et du matériel. Tous les Templiers sont des prêtres, et ont donc quelques connaissances loomiques. La plupart se limite à des tours, mais quelques-uns explorent les phylums de loom noir (avec une préférence marquée pour celui de Wysk le Belliqueux).

• **Activités** : Être le bras armé de l'église, et plus précisément du Pontifex, est une tâche à plein temps, qui justifie que les Templiers délaissent complètement la protection des humbles, et plus encore l'extermination des païens. En revanche, lorsque Sa Sainteté décide d'éliminer un noble encombrant, les Templiers sont là !

Les Templiers sont des bêtes de guerre, et ils sont entraînés pour combattre sur tous les terrains, y compris dans des conditions qui feraient blêmir des



Frère Borronninnÿen

berserkers gehemdals. Leur cavalerie lourde est une merveille, mais ils sont aussi formés à la guérilla, au combat en mer... L'ennui est que tous ces talents sont gâchés par la paix. Il y a deux siècles que les Rivages n'ont pas connu de crise internationale sérieuse. Et les Templiers n'ont (officiellement) pas le droit de poser le pied sur le Continent.

Les Templiers sont d'autant plus prestigieux qu'ils ont peu eu d'occasion de faire leurs preuves. Le peuple adore leurs trognes balafrées, et les considère en bloc comme des héros. Ils font de leur mieux pour tenir ce rôle.

• **Personnalités** : Frère Borronninnÿen est, de l'avis général, l'incarnation des valeurs templières (qui sont, comme chacun sait, la dévotion à Ashragor, l'efficacité, les prouesses martiales et l'art de semer la terreur chez l'ennemi). Il y ajoute une solide admiration pour les chevaliers errants gehemdals, et a décidé de les imiter. Depuis trois ans, il sillonne la Maison à la recherche de torts à redresser – de torts faits au clergé, bien entendu. Borronninnÿen est aussi brave homme que peut l'être un fanatique religieux élevé dans le culte de la violence depuis son plus jeune âge. Le sergent Thâg, son compagnon de toujours, a également sa petite part de légende. Il ne quitte jamais son maître, et est presque aussi redoutable que lui.

• **Grand-maître** : Le Révérend Karajamaral dirige l'ordre depuis une dizaine d'années. Alternativement allié et adversaire du Pontifex, il fait de son mieux pour stabiliser l'église démoniaque, en prévision du jour prochain où la Maison se lancera à la conquête des Rivages. Karajamaral se considère comme un grand politique. En fait, c'est un médiocre manœuvrier doublé d'un excellent général. De l'avis de tous les anciens, Borronninnÿen ferait un bien meilleur grand-maître, s'il consentait à s'impliquer dans les joutes politiciennes.

• **Monastère central** : La commanderie principale se trouve à Scyth. Une centaine d'autres, allant du château fort à la tour de guet, sont disséminées sur tout le territoire de la Maison. Toutes gouvernent un ou deux villages. Les paysans qui servent l'ordre ne sont pas malheureux : les Templiers sont des maîtres patients et tolérants, et ils demandent moins d'impôts que bien d'autres.

• **Position politique** : Actuellement floue et fluctuante selon les sujets, le Pontifex est tour à tour un allié et un ennemi. Karajamaral considère Deveri, le guide des Moines Rouges, comme son ennemi intime, et il est également en très mauvais termes avec Xoparrennechil, l'amiral des Sept Mers (qui commande toutes les nefes démoniaques).

Tous les autres

Autour de ces grands ordres évoluent une multitude d'autres structures, parfois minuscules, parfois presque aussi importantes que ces quatre géants. Nains ou colosses, tous ont leurs monastères, leurs villages et leurs privilèges et, plus ils sont petits, plus ils en sont jaloux. L'ordre des Sept Mers, qui contrôle les nefscathédrales, est un rival sérieux pour les Templiers d'Ashragor. Les deux ordres se méfient l'un de l'autre, mais ils sont souvent obligés de travailler ensemble. L'ordre de L'œil étincelant, qui se charge d'une partie des affaires étrangères, est indispensable au bon fonctionnement de la Maison. L'Infini Contentement, qui s'est détaché de l'ordre de la Nef il y a trente ans, structure le trafic fluvial sur le Charg. L'ordre de la Méditation Ténébreuse regroupe six monastères, et a pour principale fonction de découvrir la date de la fin des temps en déchiffrant les passages les plus obscurs du Livre d'Ashragor. Les meilleurs esclaves sont ceux qui ont été formés par l'ordre du Lien. Celui-ci dispose de vastes "élevages humains" à l'ouest de Pelgrom, où il forme des serviteurs très prisés des riches. Les deux monastères de l'Unique Vérité, dans les montagnes, conservent en leur sein des centaines d'ouvrages hérétiques, qui sont traités en prisonniers politiques plutôt qu'en simples livres : ils sont entassés dans des cachots souterrains, sans lumière, classés par "crimes contre la pensée". Les plus coupables sont périodiquement conduits dans une salle de torture toute équipée et passés au-dessus d'un bûcher. Après quoi, on les ramène dans leur cellule...





Destins

Chapitre Septième

Destins

1er jour de la Prime Bise 208

Je viens de retrouver la trace de l'Autre grâce à mes démons. Il est tout simplement... en train d'essayer de mettre le Pontifex dans son camp ! Tous les deux viennent d'avoir une conversation. Tous les deux l'ont trouvée peu concluante. Hurthag est trop prudent pour s'engager, et l'Autre n'a pas grand-chose à lui offrir. Il lui a promis de le protéger de ma colère, mais Hurthag lui a fait remarquer que, s'il me restait fidèle, il n'avait rien à craindre de moi. Ce n'est pas entièrement vrai, mais tant qu'il le croit... Cela dit, ses jours d'insouciance s'achèvent. Nous allons avoir une longue conversation, lui et moi. J'avais l'intention de lui rendre visite depuis un moment. L'Autre me force à presser un peu le mouvement.

D'une pensée, je me transporte à Pelgrom. Je reforme mon corps dans un coin discret de la salle du trône pontificale. Sa Sainteté Hurthag XX est en train de discuter avec ses deux favoris. La conversation est sans surprise : ils se demandent ce qu'ils vont faire, s'ils doivent me parler de l'Autre et qui ce dernier a bien pu contacter à l'intérieur de l'église et de la noblesse.

Soudain, je suis à un mètre d'eux. Je suis assez content de mon apparence : je n'avais pas revêtu cette forme depuis la fin des guerres gehemdales. L'armure noire, le nimbe ténébreux et l'aura glaciale font toujours leur petit effet, semble-t-il. Le Pontifex s'étrangle avec son verre de vin, et ses deux amants, défigurés par l'épouvante, reculent précipitamment vers la porte avant de comprendre qui je suis.

L'église

Ces cinq représentants du clergé ne sont pas directement impliqués dans l'Aventure, mais ils peuvent s'intégrer sans peine au passé de personnages ash-ragors et faire de bons amis ou des ennemis redoutables.

Le Pontifex Hurthag XX

51 ans, taille moyenne, obèse, chauve, fardé, porte des robes multicolores, aime les bijoux et les pierres précieuses, petits yeux noirs rusés, dents pointues.

Sa Sainteté Hurthag XX, 508^e Pontifex par la volonté d'Ashragor, Émanation de la Justice Démoniaque, Gardien de la Foi Obscure, Vicaire Apostolique chargé de convertir les Peuples Païens... est exactement le genre de Pontifex qui risque de conduire sa Maison à la ruine. À sa décharge, il faut dire que son prédécesseur était à peine plus compétent, et qu'il a certainement rendu un service à ses sujets en l'empoisonnant.

D'origine très humble, Hurthag a effectué une carrière météorique au sein de l'église, devenant abbé du Monastère Écarlate à 35 ans, patriarche des Plaines à 40 et Pontifex trois ans plus tard. Il ne doit pas son ascension à la pureté de sa foi, ni à ses talents magiques, mais à un sens tactique très aiguisé, joint à une totale absence de scrupules.

Par principe et par conviction, Hurthag est un modéré, voire un mou. Il n'a recours à l'assassinat que lorsqu'il n'y a aucun moyen d'acheter ses adversaires ou de les écarter en les envoyant expier leurs fautes dans un monastère reculé. La politique de l'église étant ce qu'elle est, il a quand même dû faire liquider une centaine de personnes depuis son avènement, il y a huit ans, et il ne le regrette pas...

Il serait dangereux de ne voir en Hurthag qu'un inoffensif poussah. C'est aussi un mage noir très compétent, qui dispose de ressources de loom noir presque inépuisables. Lorsque la situation l'exige, il sait se montrer retors et machiavélique. Lorsqu'il s'agit de dresser les différents ordres de l'église les uns contre les autres, il n'a pas son pareil. Il semble avoir un sixième sens pour repérer les complots. En revanche, il n'a guère de vision politique. À quoi bon se lancer dans des réformes ? Après tout, tant que les impôts rentrent, tout va bien.

Peu après son avènement, Hurthag a découvert une loi de l'univers qui lui avait échappé jusque-là : plus on monte haut, plus le trône est inconfortable, et plus il y a de gens décidés à s'y asseoir. Il est tout à fait certain de ne pas vivre longtemps, et il a donc décidé de profiter au maximum du temps qui lui reste. C'était déjà un jouisseur, c'est maintenant une montagne de lard qui passe l'essentiel de ses journées en débauches avec ses deux "secrétaires particuliers" (Daranan et Xocharq, que toute la cour pontificale exècre et rêve de voir morts). Ses deux favoris profitent de son désintérêt pour les affaires de l'église. Ils plaçant leurs fidèles dans l'administration et, bien sûr, perçoivent quotidiennement d'énormes pots-de-vin.

Frère Hatterar

62 ans, grand, voûté, très maigre, regard intense, voix rocailleuse, très éloquent. Vêtu en toutes saisons d'une soutane noire élimée.

Hatterar fait partie de ses rares religieux à avoir fait carrière sans s'adonner à la politique (enfin, en s'y adonnant juste assez pour rester en vie). Ancien Moine Rouge, inquisiteur redouté, il a choisi, en 197 AA, de se démettre de toutes ses charges pour se retirer dans un ermitage des montagnes.

Pendant six ans, il a vécu dans la solitude, méditant sur Ashragor et la doctrine de l'église. En 203, il a quitté sa retraite et a entrepris de parcourir, à pied, les campagnes de la Maison. Ses sermons, d'abord tout à fait orthodoxes, se sont petit à petit teintés d'un fort aspect apocalyptique... D'après Hatterar, la fin des temps approche à grands pas. Il est temps de mettre la Maison en ordre. Et pour cela, il convient de régénérer un clergé corrompu et de faire taire toutes les voix discordantes – celles des nobles impies, des paysans gâtés par la superstition et des marchands "athées"...

Comme de juste, ses prêches ont fini par attirer l'attention des Moines Rouges. Sa comparution devant les Soixante Guides lui a valu un blâme sévère accompagnée d'une peine de prison. Il n'en a purgé que quelques semaines : un commando templier l'a délivré et l'a conduit à Pelgrom dans le plus grand secret. Il est enfermé dans un petit palais, non loin de la résidence du Pontifex, et il rédige fiévreusement un plan de réforme où il est surtout question de dénonciations, de bûchers et de flagellations publiques.

Hatterar est un parfait fanatique qui ne s'est pas rendu compte que les temps avaient changé. Si on lui laisse les mains libres, il accentuera encore l'emprise du clergé sur la société ashragor avant de lancer sa Maison à la conquête du monde. Il n'a qu'une idée brumeuse de l'étendue et de la puissance des Rivages, pour ne rien dire du Continent.

Actuellement, le Pontifex considère Hatterar comme un atout. Le vieil homme pourrait vite devenir son pire cauchemar. Ashragor a examiné l'esprit du fanatique et l'a trouvé digne d'intérêt. Hatterar pourrait bientôt prendre une place éminente dans les plans du prince-démon...



Frère Hatterar

Harfang Skarnad, commandeur templier

35 ans, massif, peau sombre, voix de stentor, visage couvert de balafres régulières, crâne rasé, toujours en uniforme noir.

Harfang a commencé sa vie comme simple paysan sur les terres d'une commanderie. Fasciné par ses maîtres, il a passé son enfance à traîner dans les écuries, à apprendre le dogme d'Ashragor et à s'exercer au métier des armes avec des bâtons (un sport qui, partout ailleurs, lui aurait valu le fouet). À l'âge de treize ans, il a réussi à se faire engager comme valet par un Templier. À seize ans, il devenait homme d'armes. Cinq ans plus tard, ayant montré son aptitude pour les Arts étranges, il était ordonné prêtre et rejoignait pour de bon les rangs du Temple.

Près de quinze ans plus tard, Harfang a pris du galon. Il est responsable de la commanderie de l'Abîme, une forteresse qui garde l'un des rares cols reliant Toholl aux plaines du nord. C'est un excellent officier, sévère mais juste, très aimé de ses hommes et très apprécié de ses supérieurs.

Harfang regrette de ne jamais avoir participé à une bataille rangée, mais il a quand même une certaine expérience du combat. À deux reprises, il a été envoyé sur le Continent pour des opérations secrètes. La première, l'enlèvement d'un mage noir de l'empire du Noir Couchant, s'est fort bien déroulée. La seconde, qui consistait à s'emparer d'une forteresse dans le royaume Lore d'Orzar et à exterminer tous ses habitants, a échoué par la faute d'une bande d'aventuriers (dont il a les noms et les signalements, et dont il a juré de se venger). Il attend avec impatience l'occasion de retraverser l'Océan.

En attendant, il a de quoi s'occuper. Sa commanderie est en litige avec son voisin, le baron Taranarak, à propos d'un village frontalier. Le baron n'est pas assez intelligent pour comprendre qu'il aurait tout intérêt à céder. Il a eu la sottise de faire appel à la justice du patriarche local. Celui-ci a bien entendu rendu un verdict en faveur de l'ordre du Temple. Le mois dernier, le baron a conduit un raid de représailles sur le village disputé, incendiant les bâtiments et enlevant exactement la moitié de la population (les malheureux sont en train de reconstruire leur village à l'identique, très loin à l'intérieur des terres du baron. Il aura ce village, ou une bonne copie, que cela plaise ou non à l'église). Harfang ne peut pas laisser passer un tel crime sans réagir, et il est en train de préparer des représailles sanglantes. Il ne sait pas que le baron a obtenu le soutien du chef de sa famille, et que sa petite armée a été renforcée par des contingents nobles...

Yorgan Orfaran, scribe du palais

24 ans, crâne rasé à l'exception d'une longue mèche qui lui retombe sur le front, yeux vifs, menton pointu, peau claire, légèrement voûté. Emploie volontiers des tournures de phrases un peu précieuses.

Yorgan est issu des amours d'un couple de religieux, et il n'y a jamais eu aucun doute sur la carrière qu'il était destiné à suivre. Il a très vite montré une intelligence remarquable mais, malheureusement, aucune disposition pour les Arts étranges. Ce petit handicap le relègue au rang de frère mineur, mais cela ne le chagrine pas. Après un passage sans histoires à l'Université infernale, il a obtenu le poste de secrétaire du patriarche Hurbregt, l'un des conseillers du Pontifex.

C'est un excellent fonctionnaire, et son patron est très content de lui : il lui écrit ses discours, lui prépare ses dossiers et lui sert parfois d'espion, le tout sans protester. Évidemment, il y a des contreparties dont le patriarche n'est pas conscient. Yorgan l'a déjà désinformé à plusieurs reprises, et prend beaucoup de plaisir à le manipuler pour des petites choses. Pour l'instant, il s'est limité à des affaires mineures mais, tôt ou tard, il tentera d'en faire sa marionnette pour quelque chose d'important (par pur plaisir esthétique. Yorgan n'a pas, à ce stade, d'opinions politiques très arrêtées).

Lors de sa période universitaire, Yorgan était un étudiant puritain et intégriste, comme tous ses pareils ou presque. Une fois arrivé à la cour du Pontifex, il ne lui a fallu que quelques jours pour prendre le vent et se changer en hédoniste corrompu. Cela correspond mieux à sa nature profonde, mais il s'adaptera tout aussi bien au prochain changement de régime...

Yorgan occupe ses loisirs en écrivant des poésies érotiques (dans les autres Maisons, on les trouveraient odieusement pornographiques). Elles circulent plus ou moins sous le manteau, signées simplement "frère K". Le Pontifex les a lues, a énormément apprécié, et a promis publiquement que leur auteur recevrait un monastère s'il se faisait connaître. Yorgan, prudent, a préféré rester dans l'ombre. Il est assez intelligent pour comprendre qu'un monastère obtenu dans ces conditions ferait du tort à sa carrière par la suite, après l'inévitable chute du Pontifex qui, selon lui, ne passera pas l'année.



Yorgan Orfaran

Sœur Kratragi Danavera

28 ans, longs cheveux blonds, peau mate, yeux verts, grande, mince et jolie, stricte soutane grise.

Sœur Danavera est issue d'une branche mineure de la grande famille noble du même nom. Troisième enfant d'un baron très appauvri, elle est entrée en religion sur ordre de son père. C'était la seule façon pour elle d'obtenir un statut social convenable. Pour l'instant, sa carrière n'est pas particulièrement remarquable. Elle a fait des études moyennes, n'a pas voulu s'intégrer à un grand ordre, et a fini par demander à être envoyée au temple de Kratrag, son village natal. Le patriarche local, un lointain cousin, a appuyé sa demande.

Kratrag est un trou sans intérêt, perdu au milieu des plaines de Scyth. Ses quatre cents habitants sont des paysans dociles, qui adorent Ashragor en tremblant. Les deux autres religieux en poste sur place s'ennuyaient à mourir avant l'arrivée de sœur Danavera. Elle a mis de l'animation dans leur vie : couchant avec l'un, puis avec l'autre, elle a réussi à les rendre à moitié fous de jalousie. Ils sont prêts à se faire tuer pour elle – et, accessoirement, à s'entre-tuer sur son



Sœur Danavera

ordre. Ni l'un ni l'autre ne savent qu'elle a également accordé ses faveurs au capitaine des gardes (n'attend qu'un mot de sa belle pour les faire assassiner tous les deux par un "paysan rebelle").

Les trois individus dangereux du village étant neutralisés, l'adorable prêtresse a pu passer aux affaires sérieuses. Cette branche de la famille Danavera est hérétique. Pire, elle est coupable d'apostasie. Un lointain ancêtre de l'actuel baron a renoncé au culte d'Ashragor pour adorer le duc Ghrerhorrh, le demi-démon qui a dirigé la rébellion du XIIe siècle AC. Le corps physique de Ghrerhorrh est mort vers 1050 AC dans une oubliette de Toholl, mais ses fidèles soutiennent que son âme a rejoint les enfers, où il prépare une nouvelle révolte contre Ashragor.

Que ce soit vrai ou non, Danavera adore secrètement Ghrerhorrh en compagnie d'une partie des paysans (qui dissimulent leur véritable allégeance depuis aussi longtemps que leurs maîtres). À chaque pleine lune, ses fidèles quittent clandestinement le village pour se réunir dans un petit bois écarté. Ghrerhorrh encourage les excès de toutes natures, et un observateur éventuel

pourrait assister à un véritable sabbat, qui culmine par un sacrifice rituel – généralement un animal, mais lorsque le culte peut mettre la main sur un esclave fugitif ou un bébé illégitime, il n'hésite pas.

Pour l'instant, sœur Danavera se contente d'agir à l'échelon local, mais elle a assez d'appuis pour espérer devenir abbesse dans un avenir proche. Avec un monastère sous sa coupe, elle pourra passer aux choses sérieuses... si les Moines Rouges ne la trouvent pas avant.

Nobles et simples citoyens

Ces cinq individus représentent les diverses tendances de la société ashragor. Certains sont assez impliqués dans l'Aventure pour faire office de protecteurs ou d'alliés. D'autres feront d'excellents ennemis "restés au pays" qui recommenceront à empoisonner la vie de vos héros dès leur retour à la Maison.

Le comte Yöroch Garäch

32 ans, très grand, albinos, yeux verts, cheveux blonds très clairs, toile d'araignée tatouée sur la joue gauche. Vêtements somptueux, dans les tons rouges et jaunes, mais passés de mode depuis dix ans.

Le comte Yöroch est un bon exemple de la noblesse ashragor de province. Il vit dans son manoir, à douze jours au sud de Scyth, d'où il surveille les faits et gestes de ses nombreux cousins, frères et demi-frères, qui détiennent tous des terres dans la région. Il se rend rarement en ville, et a tendance à mépriser les "nobles avachis" qui passent leur temps à Pelgrom. En tant que chef du lignage, il exerce beaucoup d'influence sur ses parents, et il lui est déjà arrivé à trois reprises de déchoir l'un de ses cousins les moins compétents pour les remplacer par un autre, plus doué. Il survit en désignant chaque mois ou peu s'en faut un nouvel héritier parmi ses vingt-deux successeurs potentiels. Pendant qu'ils s'étripent pour gagner sa faveur, il consolide tranquillement son pouvoir.

Les chefs des autres familles nobles le respectent. Certains le craignent, d'autres rêvent de mettre la main sur ses terres, mais il n'a ni alliés proches,

ni ennemis particulièrement menaçants. Yöroch est ostensiblement dévot, se rendant au temple au moins deux fois par jour et ne manquant jamais une occasion de faire des dons généreux au clergé. Vis-à-vis des hommes libres qui vivent sur ses terres, Yöroch est un maître exigeant, mais pas tyrannique. Il se réserve pour les trois mille esclaves qui dépendent de lui...

Yöroch est veuf. Sa première épouse lui a donné un fils, Vära. Âgé de huit ans, Vära grandit dans une petite forteresse solidement gardée, non loin de la résidence de son père. Yöroch s'est consolé des fatigues que lui ont causées l'assassinat de sa femme dans les bras de sa propre sœur, Säärya.

Personne n'a encore réalisé que c'était cette jeune femme douce et élégante qui était la vraie tête politique du comté. À terme, elle envisage d'épouser son frère. Ils s'aiment d'un amour sincère, terni par un énorme problème : ils ont tous les deux trop de sang démoniaque pour avoir un enfant ensemble. À la naissance, leur éventuelle progéniture serait aussitôt mise à mort par les prêtres (ils n'ont ni assez d'argent, ni assez d'influence pour faire annuler la condamnation). À moins, bien sûr, de trouver un moyen de soustraire le nouveau-né à leur attention...

La duchesse Iraliana Daranara

55 ans, petite et menue, pupilles blanches, cheveux très sombres, peau mate, quatre phalanges à chaque doigt. Affectionne les robes bleues très amples, souvent accompagnées d'un voile de gaze transparent qui couvre son visage.

La famille Daranara, basée à Pelgrom, est l'une des plus influentes de la noblesse. Le frère aîné d'Iraliana a été, brièvement, l'un des familiers du Pontifex, avant d'être envoyé "expier ses péchés" dans un monastère de province. Son cadet, Joararën, est à la tête d'une compagnie marchande prospère, basée à Scyth. Iraliana elle-même a été mariée six fois et a eu onze enfants. Quatre ont survécu aux intrigues de leur jeunesse, et ils commencent tous de brillantes carrières : les deux aînés sont dans le clergé, le plus jeune a rejoint son oncle à Scyth et la puînée est entrée dans la guilde des Linceuls clandestins.

Toutes ces influences contradictoires rendent la politique d'Iraliana difficile à déchiffrer. La plupart du temps, elle soutient discrètement l'église démoniaque. Mais elle est assez intelligente pour avoir compris que le commerce représentait l'avenir, et elle prend ses dispositions en conséquence. Au cours de ces derniers mois, elle a discrètement vendu quelques-unes de ses terres et a investi le produit de cette vente dans la compagnie marchande de son frère. Le résultat ne s'est pas fait attendre : elle s'enrichit considérablement, mais "met son âme en péril". C'est du moins ce qui lui laisse entendre son prêtre personnel,

qui lui a imposé une "pénitence" sous la forme d'une forte amende. Inutile de dire qu'il en a conservé une bonne part. Le jour où la duchesse s'en apercevra, le religieux prévaricateur mourra lentement et dans d'horribles souffrances.

Iraliana mène une vie sociale très active, notamment au sein du Jardin des Délices. Elle s'intéresse tout particulièrement au Continent. Les lettres de sa fille ont aiguisé son appétit sans le rassasier : la jeune fille est en poste dans la Couronne stellaire, une contrée exotique mais paisible. La duchesse, sur le conseil de son frère, a décidé de parcourir ses domaines à la recherche de candidats potentiels à l'Aventure. Elle a fait savoir qu'elle retiendrait deux postulants, choisis parmi ses gens sans distinction de sexe ou de rang social. En échange, les nouveaux aventuriers devront demander leur affectation dans des régions "amusantes", comme les Baronnie rouges ou l'empire du Noir couchant. Son offre est tout à fait sérieuse, et elle a bien assez d'amis et d'alliés au sein de clergé pour que ses protégés soient sélectionnés et envoyés dans une Académie...

Le baron Varorian Karadach

518 ans, en paraît environ soixante, taille et corpulence moyenne, peau si pâle qu'elle en devient presque transparente, yeux jaunes, crâne très allongé. Affectionne les tuniques de cuir clouté et les couteaux barbelés.

Ce pestar est le dernier représentant de la branche aînée de la famille Karadach, qui s'est éteinte trois bons siècles avant l'apparition du Continent (la branche cadette, installée à Pelgrom, refuse d'avoir le moindre rapport avec lui). En 310 AC, Varorian, le dernier survivant d'une guerre entre barons, a réussi à absorber une dose massive de loom noir dérobée dans un monastère. Selon qui raconte l'histoire, cela en a fait une créature bénie par Ashragor ou un réprouvé condamné à vivre éternellement dans de grandes souffrances, le prince-démon n'aimant pas les voleurs. En réalité, Ashragor est totalement étranger à l'affaire.

Les pestars ont de nombreux points communs avec les vampires. Ils sont plus résistants que les humains, ne dorment jamais et disposent de pouvoir magiques impressionnants, mais leur étincelle de vie est éteinte. Pour la remplacer, ils doivent se nourrir de loom noir, si possible prélevé chez des sujets jeunes et forts.

Le domaine de Varorian s'étend sur la côte nord, en bordure des grands marais salants. Il comporte deux citadelles défendues par des zombies, huit villages agricoles à moitié dépeuplés et deux petits ports de pêche prospères. Leurs habitants n'y sont pas plus malheureux qu'ailleurs. De temps en temps,

le baron réquisitionne pour son usage personnel la plus belle jeune fille du village, et on ne la revoit jamais mais, par rapport à certains seigneurs ashragors, c'est un comportement d'une grande modération. Il achète également beaucoup d'esclaves des deux sexes, plus qu'il n'en faudrait pour entretenir sa maisonnée, mais qui se soucie du sort des esclaves ?

Les jeunes filles et les esclaves sont sacrifiées selon un rituel abominable, destiné à briser leurs esprits, puis leurs corps, avant que Varorian n'absorbe leur étincelle de loom. Les corps sont ensuite démembrés, puis sommairement jetés dans un ancien égout (le jour où les paysans découvriront ce manque de respect pour les cadavres, Varorian risque de faire face à sa première vraie révolte).

Varorian est un nécromant puissant, et il maîtrise assez bien le phylum du loom noir pur. Grâce à des marchés douteux avec certains religieux de la région, il n'est jamais à court de loom. Ce point mis à part, il se tient délibérément à l'écart de la politique. Jusqu'à une date récente, il ne se souciait absolument pas du Continent. Il a récemment compris que l'on y trouvait du loom noir en grande quantité, et il joue avec l'idée d'y envoyer des agents...



Baron Varorian Karadach

Varank Charank

26 ans, grand, peau presque noire, bossu, yeux mauves, dents pointues, torse anormalement développé, voix très basse (au point de générer des infra-sons). Toujours à la dernière mode de Pelgrom, prend un malin plaisir à ignorer les lois somptuaires.

Varank vit à Pelgrom, et plus précisément sur les terres du marquis Charank, son demi-frère. Il est né de l'union du précédent marquis et d'une concubine venue des enfers, ce qui lui donne largement plus de 50 % de sang démoniaque. Normalement, il aurait dû être mis à mort immédiatement après sa naissance, mais le prêtre qui a assisté à l'accouchement a été saisi d'une crise d'épilepsie, au cours de laquelle il a "vu" un grand destin pour le nouveau-né.

Le marquis a utilisé ses contacts au sein de l'église, et son fils a été autorisé à vivre, sous la vigilante surveillance des Moines Rouges. Jusqu'ici, Varank n'a pas montré de talents exceptionnels. C'est un poète doué, un musicien acceptable et un tortionnaire brillant, mais il cela n'en fait pas de la graine de héros. Pour l'heure, son principal titre de gloire est d'avoir inventé la "brouette ash-ragor", une pratique abominablement perverse sur laquelle il vaut mieux tirer un voile pudique – et qui est très populaire auprès de certains guildiens et des nobles les plus dégénérés.

L'actuel marquis tolère son demi-frère, sans plus. Il le sait inoffensif sur le plan politique (l'église n'accepterait pas qu'il devienne chef de la famille), et il lui arrive de l'utiliser comme épouvantail pour calmer le reste de sa parentèle, mais s'il pouvait en être débarrassé, il ne le regretterait pas.

Varank a trois secrets qui pourraient lui valoir de gros ennuis. Le moins sérieux est qu'il est très épris de sa belle-sœur, la ravissante Siriyana Charank. Siriyana ne s'est rendue compte de rien, mais Varank s'arracherait volontiers le cœur pour elle. Plus grave, Varank éprouve un



Varank Charank

grand intérêt pour le monde extérieur. Son apparence l'empêche de voyager (il pourrait peut-être obtenir l'autorisation de quitter la Maison, mais il se ferait très probablement lyncher à peine arrivé à Nyskwynt). Il en est réduit à acheter fort cher des relations de voyage imprécises et à inviter à dîner les guildiens de passage. Il envisage très sérieusement de suivre les traces du duc Artachavann Hrant et de construire une presse à imprimer ou, pourquoi pas, un vaisseau-flèche à la gehemdale. Il a les plans de ces deux engins, mais n'ose pas encore passer à l'acte.

Enfin, le troisième secret est le pire de tous. Varank entend des voix. Une voix. Une voix qui lui promet la puissance et la gloire qui sont inscrits dans sa destinée, et qui le supplie d'être patient. Encore quelques années et, ensemble, ils se montreront au grand jour. Ashragor lui-même ne pourra pas leur résister. Le prince-démon sera chassé, un nouveau dieu prendra sa place. Varank sera son Pontifex, libre d'orienter sa Maison vers la technologie s'il le désire. La voix appartient à la créature qu'Ashragor appelle "l'Autre". Ashragor ignore cet aspect des activités de son adversaire, et serait fort heureux de le découvrir...

Tarkûn Krorack

26 ans, grand et musclé, peau foncée, visage traversé de deux balafres profondes qui forment un X et se croisent à la racine du nez. Il s'habille simplement, dans des couleurs sombres, mais de manière à mettre en valeur ses énormes biceps. En service, il porte un solide gourdin clouté.

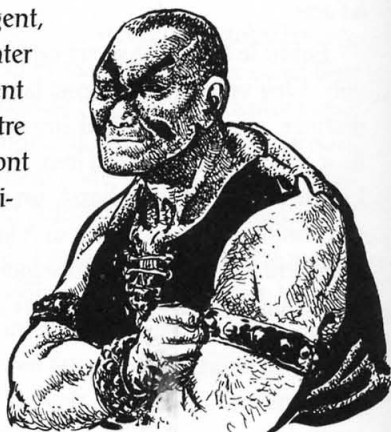
Tarkûn est né dans une famille d'éleveurs de la région de Pelgrom. Cadet de huit enfants, il a été mis au travail très tôt. Malgré tous les efforts de ses parents, la misère s'est lentement installée à leurs côtés. Avant qu'il ait eu dix ans, ses frères et sœurs ont été vendus comme esclaves au monastère le plus proche. Il était destiné au même sort, mais il s'est rebellé. Sa première fuite, trois mois après sa vente, lui a valu le fouet. À la suivante, il a été marqué du "X" qui, dans sa région, signifie "esclave rebelle". Cela ne l'a pas empêché de tenter sa chance une troisième fois, et de réussir.

Installé à Scyth, il y a rejoint la plèbe de la ville Grouillante. Fort et intelligent, il s'est vite fait une place dans un gang. Il a passé cinq ans à racketter les commerçants de son quartier, à vendre des marchandises de contrebande aux paysans de l'arrière-pays et, d'une manière générale, à se rendre odieux.

Ses activités de trafiquant lui ont valu d'être remarqué par Anzak Scharrar, un ancien guildien devenu importateur de produits du Continent. Anzak cherchait des gardes pour surveiller ses entrepôts, et Tarkûn lui a plu. Aujourd'hui,

trois ans plus tard, Tarkûn est le "capitaine" des dix mercenaires qui travaillent pour Anzak. Pour la première fois de sa vie, il bénéficie d'un certain confort matériel. Il a deux esclaves et un petit appartement dans le quartier du port, et joue volontiers au notable auprès de ses anciens amis de la ville Crouillante.

Tarkûn a des contacts réguliers avec des marchands étrangers. Il a appris à lire le guildien, et est toujours avide d'histoires sur le reste du monde. En échange, il fournit volontiers des informations sur les bas-fonds de Scyth. Il est intelligent, mais il a énormément de mal à se représenter un univers sans prêtres. Il est sincèrement croyant, mais il fait bien la différence entre Ashragor (qui est dieu) et ses prêtres (qui sont corrompus). Son statut peu clair (esclave fugitif protégé par un homme influent) l'empêche de s'éloigner de Scyth. Il le regrette, car son rêve serait de retrouver ses frères et sœurs et de les racheter. Si, au passage, il pouvait se venger de ses parents, il serait doublement content.



Tarkûn Karark

1er jour de la Prime Bise 208

Les deux secrétaires me regardent comme si la fin des temps étaient arrivée. Pour eux, ce n'est pas si faux. Ils sont bêtes, cupides et corrompus. Allons, autant commencer par ces deux insignifiances ! Si je les laisse là, ils sont capables de se mêler de ma conversation avec le Pontifex. Je tonne "À genoux, chiens !", et ils obéissent tous les deux sans hésiter une seconde. "Lequel de vous deux a osé critiquer ce que j'ai écrit de l'histoire de mon peuple ?"

Sans hésiter une seconde, ils s'écrient en chœur "c'est lui !" se désignant l'un l'autre. Ils dégagent une odeur de terreur presque suffocante, mais ils ont encore la force de me mentir. À moi. Alors que le fond de leur caractère est la lâcheté. Ô humains, comme vous êtes imprévisibles ! Je ne peux pas m'empêcher de rire. Visiblement, la plaisanterie leur échappe, ce qui la rend encore meilleure... Ce bref moment d'hilarité me rend clément : "Très bien. Voici ma sentence. Un seul crime appelle une mort. S'il y a deux coupables, il y aura deux demi-morts." Je fait un geste. De fins vaisseaux se rompent dans leurs cerveaux. Ils s'écoulent, le corps arqué. Le plus grand a perdu l'usage de la moitié gauche de son corps. L'autre sera paralysé du côté droit.

Je me retourne vers le Pontifex. Il est debout à côté de ses coussins, sa tunique souillée de vin, son corps flasque tremblant comme de la gelée.

Il me regarde dans les yeux pendant quelques secondes avant de s'agenouiller, très lentement. Il a peur, mais il ne se laisse pas dominer par ses émotions. Il continue à chercher frénétiquement un moyen de m'apaiser. Il est possible que je l'ai sous-estimé...

Morts-vivants et démons

Ces quatre créatures ne sont ni très puissantes, ni franchement malveillantes, mais elles font de bons éléments d'ambiance. Elles sont assez représentatives des habitants surnaturels de la Maison, et des aventuriers ashragors ne devraient pas leur accorder plus qu'un coup d'œil en passant. Évidemment, en ce qui concerne les natifs du reste des Rivages, c'est une toute autre affaire...

Gortallijk, parrain démoniaque

Âge et forme réelle inconnue, se présente comme un quadrupède un peu plus gros qu'un chat, avec une couronne d'yeux jaunes et des écailles noires et rouges. Parle d'une voix crissante. Se nourrit du sang de petits animaux.

Gortallijk est un démon sans grande importance dans la hiérarchie des enfers. Contrairement à beaucoup de ses pairs, il a une forme d'intelligence et de conscience compatible avec celle des humains. Cela lui a valu, il y a déjà huit siècles, d'être appelé par Ashragor et donné à l'église, qui l'a chargé de veiller sur de jeunes humains prometteurs. Il remplit sa tâche à la satisfaction générale, s'occupant à chaque génération d'une demi-douzaine d'enfants.

C'est un observateur amusé et volontiers sarcastique de la vie de ses filleuls. Il n'est jamais plus heureux que lorsqu'il peut les tirer d'une situation délicate (il aime tellement ça qu'il lui arrive de créer des situations délicates juste pour le plaisir de jouer au sauveur). Il est sincèrement dévoué à "ses" humains, mais cela ne se voit pas : il joue à fond la créature inquiétante, mystérieuse et vaguement perverse. Pour le citer : "Si je ne leur fais pas un peu peur, je suis tout le temps dérangé, et ils me demandent de penser à leur place."

Il connaît la Maison mieux que la plupart des humains, et plusieurs de ses anciens protégés occupent désormais des postes importants (deux chefs de famille nobles et trois abbés mineurs). Il est resté en bons termes avec eux. De plus, il a eu le temps de fraterniser avec les autres démons, et il n'hésite pas à leur rendre des services et à exiger des faveurs en retour. Il éprouve un certain respect pour Ashragor. En présence des humains, il en fait volontiers des tonnes sur le thème "gloire au grand dieu des ténèbres". En réalité, il a surtout peur de lui ("mais il faudrait être fou pour ne pas avoir peur du patron").

Pour remplir sa tâche, Gortallijk dispose d'une poignée de pouvoirs mineurs, qu'il exploite à fond. Il peut, lorsqu'il le désire, donner des hallucinations, créer des illusions, faire si peur aux incroyants qu'ils en souillent leurs chausses (un pouvoir qu'il a utilisé une fois avec des marchands étrangers, et qu'il rêve de réutiliser) et faire apparaître de petits objets qu'il "vole" dans un rayon d'une centaine de mètres. Ajoutés à son incontestable intelligence, ils lui ont toujours suffi.

"Superviseur Infaillible", intendant

Âge et apparence réelle inconnue. Apparaît comme un humanoïde blafard aux doigts si longs qu'ils font penser à des tentacules. Corps mou et bouffi, traits du visage à peine marqués. Pas de nez, gros yeux ronds couleurs de boue. Porte une ceinture où sont accrochés bourses, clés et autres pochettes, et c'est tout. Génère une sueur collante, proche de la bave d'escargot, lorsqu'il est excité.

Superviseur Infaillible est un bien de famille, qui sert fidèlement les barons de Kerentamor depuis neuf siècles. Il gouverne les esclaves et les démons, veille à ce que les villages du domaine Kerentamor restent rentables et, d'une manière générale, se charge de toutes les tâches incompatibles avec la dignité du maître de maison.

Avec ses maîtres, il se comporte comme un majordome de bonne maison, poli, effacé et efficace. Les jeunes Kerentamor le considèrent comme une sorte d'oncle honoraire, et il s'occupe d'eux avec dévouement. Pour les autres démons, il est la bonté et la douceur même, aidant de leur mieux ceux qui ont du mal à s'intégrer, quitte à leur raconter quelques mensonges réconfortants. Restent les esclaves... à qui Superviseur Infaillible montre un aspect entièrement différent de sa personnalité. Il les terrifie, les martyrise et les châtie à la moindre occasion. Il veille à ce que ses "divertissements" ne dépassent pas certaines limites : depuis un siècle, les barons protestent violemment à chaque fois qu'il casse ses jouets.

De temps en temps, Superviseur Infaillible décide "d'épouser" un ou une

humaine, à qui il impose une odieuse parodie de mariage dont l'esclave sort fou ou brisé. C'est un faible prix à payer pour ses services... et personne n'ose lui interdire quoique ce soit. Après tout, il est là depuis si longtemps qu'il est plus Kerentamor que les Kerentamor eux-mêmes, n'est-ce pas ?

Faux.

Superviseur Infaillible sert les Kerentamor parce que les prêtres le lui ont ordonné. Le jour où on lui ordonnera de les ruiner, il les ruinera sans états d'âme. Mais, au fond de son âme corrompue, il ne perd pas de vue qu'Ashragor est son véritable maître. Si le prince-démon lui ordonne de se retourner contre l'église, Superviseur Infaillible n'hésitera pas une fraction de seconde. Il est même probable qu'il y prendra plaisir.

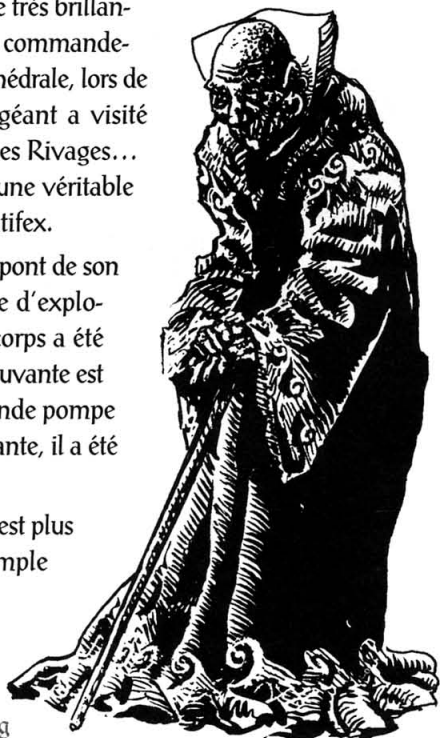
Premier Amiral Gurthen ur-Xarthachg

152 ans, petit, racorni et noirâtre, quasiment dépourvu de chair. Yeux très enfoncés dans leurs orbites, voix sèche et faible, porte la robe bleue sombre des prêtres-navigateurs.

Gurthen était, de son vivant, un fidèle serviteur de l'église. De sang noble, mais assez éloigné du chef de famille pour ne pas être considéré comme un danger (et pour ne pas être en danger), il est entré très jeune dans l'ordre des Sept Mers. Il y a fait une très brillante carrière. Son point culminant a été le commandement de L'épouvante, la première nef-cathédrale, lors de sa "croisière inaugurale". Le vaisseau géant a visité méthodiquement tous les grands ports des Rivages... où cette démonstration de force a semé une véritable panique, à la grande satisfaction du Pontifex.

Gurthen est mort en 145 AA, sur le pont de son navire bien-aimé, au cours d'un voyage d'exploration sur les côtes continentales. Son corps a été soigneusement conservé et, lorsque L'épouvante est revenue à Scyth, il a été transféré en grande pompe dans les marais mortuaires. L'année suivante, il a été exhumé et ressuscité.

Techniquement, le vieux capitaine n'est plus membre de l'ordre des Sept Mers. Simple technicien, il est censé rester dans son manoir, qui surplombe les chantiers



navals de Tohell, et améliorer les nefs-cathédrales qui y sont construites. En pratique, personne ne se soucie de restreindre ses mouvements. Il siège toujours au conseil de l'Amiral des Sept Mers, et les titulaires successifs de la charge écoutent attentivement ses avis. Pour l'heure, il cherche à rendre les nefs géantes plus maniables, sans grand succès. Une ou deux fois par an, il se permet une petite croisière, embarquant pour une patrouille le long des côtes. Bien entendu, c'est tout à fait illégal, mais aucun marin n'oserait dénoncer "le vieux monsieur".

Gurthen n'éprouve plus grand-chose, à part un amour immense pour la mer et ses navires. La marine venn'dys est son obsession. Il ne veut aucun mal aux Venn'dys, mais il construit des vaisseaux de guerre, et il donnerait vingt ans de sa nouvelle vie pour assister à un combat entre un caravillon et une nef-cathédrale. Cela ne s'est pas encore produit, mais l'actuel regain de tension entre les deux Maisons lui donne de l'espoir.

Tante Mara, ancêtre respectée

426 ans, desséchée et ridée, peau mate, porte encore quelques mèches de cheveux blancs soigneusement coiffés en chignon. Jambes atrophiées, robe verte aux dentelles jaunies et fanées.



"Tante Mara" est la propriété du village de Xirÿ, un petit bourg de pêcheurs sur la côte ouest. La légende veut qu'elle ait rendu un grand service à Ashragor, qui l'a récompensée en lui accordant une vie plus longue que la majorité des morts-vivants. En fait, de son vivant, c'était une empoisonneuse. Six mois après sa mort, elle a été ranimée par le prêtre du village, désireux de profiter de ses services pour se débarrasser de son collègue. Elle lui a rendu ce service, puis s'est empressée de lui préparer une soupe assaisonnée à sa façon. Les prêtres suivants ont cru qu'il s'agissait d'un mort-vivant autorisé, et l'ont laissée en paix. La vérité n'a été découverte que près d'un siècle plus tard et, à ce moment-là, un moine de l'ordre de la Faux brisée s'est empressé de régulariser sa situation.

Pour les villageois, tante Mara est à la fois une distraction, une assistante sociale gratuite, une mine d'anecdotes fascinantes et un livre de généalogie parlant. Elle est volontiers désa-

Tante Mara

gréable, mais ses colères ne durent pas, et elle se montre souvent très généreuse avec les gens qui savent l'amuser. Elle souvient fort bien du grand raz-de-marée qui a annoncé l'arrivée du Continent, et le raconte souvent à la veillée.

Elle est infiniment plus respectée que les prêtres ("des étrangers qui nous font payer la dîme"), mais prend grand soin de sauver les apparences et de rester déférente en leur présence. Depuis une trentaine d'années, elle montre des signes d'usure inquiétants – ses jambes ne fonctionnent plus, et elle se fait porter par l'un de ses innombrables arrières-petits-enfants. Elle devient sourde, et ses yeux ne supportent plus les lumières vives. En revanche, son cerveau marche toujours aussi bien, et son état la préoccupe. Consultés, les prêtres ont parlé "d'usure inéluctable". Ils lui donnent encore une dizaine d'années avant qu'elle ne commence à tomber en poussière.

Tante Mara n'est pas femme à accepter son sort sans protester. Elle cherche désespérément un remède. Elle a entendu parler de la Nécropole de Pelgrom et de la Cour des Os, dont les membres sont beaucoup plus anciens qu'elle. Elle cherche un ou deux jeunes gens assez braves (ou assez stupides) pour aller déranger ces nobles immortels dans leur repaire...

1er jour de la Prime Bise 208

"Seigneur, chevrote le Pontifex, je suis entre vos mains. Je vous supplie de me pardonner mes nombreux péchés, et je vous offre ma vie et mon âme, qui n'ont guère de valeur, ainsi que celle de vos ennemis, si vous me laissez vivre.

Tiens, une lueur d'intelligence ! Sa première depuis des années, j'ai l'impression. Mais je ne vais pas le laisser s'en tirer à si bon compte. Il a la conscience trop chargée pour cela.

— Mes ennemis ? MES ennemis ? Les tiens, tu veux dire ! Comment disais-tu, déjà ? "Quand il commence à faire tomber des têtes, il n'y regarde pas à deux fois ?" Rien que pour cette phrase, tu mérites d'être pendu. Et ensuite, ton corps sera démembré et jeté aux chiens.

— Je... je... je suis indigne.

— En effet.

— J'ai eu des pensées sacrilèges.

— Je le sais.

— J'ai blasphémé.

— Absolument.

— J'ai péché par orgueil.

— Je m'en suis rendu compte.

— J'ai...

— Silence ! Comptes-tu m'infliger la liste de toutes tes turpitudes, de tous tes crimes contre moi et contre mon église ?

— J'accepte humblement la pénitence qu'il vous plaira de me fixer.

— Il ne manquerait plus, mon ami, que tu essaye de la refuser... Nous avons le choix, toi et moi. Je peux t'exécuter sur l'heure, et espérer que le prochain Pontifex sera plus digne que toi. Même avec mes talents, m'arranger pour que l'élection produise un bon Pontifex sera une tâche longue et fastidieuse. Je peux également te laisser vivre, et tenter de sauver le monde avec l'aide du plus imparfait des outils... Voilà le choix qui s'offre à moi.

— Et le mien, seigneur ?

— Si je te laisse en vie, tu auras le choix. Si tu reprends tes anciennes habitudes d'impiété, je reviendrais, toute pensée de clémence abolie... Si tu te souviens que tu es mon serviteur, pour toujours et à jamais, dans cette vie et dans la prochaine, tu vivras. Je ne te demande pas de renoncer à tes distractions, ne t'inquiète pas ! Mais l'heure est venue pour moi de reprendre le contrôle de ma Maison. J'ai des ennemis, comme tu le sais. Sois ma voix, sois ma main et tu sera pardonné. Trahis-moi une nouvelle fois, ne serait-ce qu'en pensée, et ton sort fera encore trembler dans cent générations."

Il comprend. Il comprend fort bien. Trop bien. Il sait maintenant que j'ai besoin de lui. Il va essayer de se monnayer au mieux. Pour l'instant, il est prêt à tout, pourvu pour que je le laisse en paix. Mais dans huit jours ou dans un an, il reprendra ses anciennes habitudes. Le pauvre ! Il va falloir que lui laisse un souvenir durable...

— Je vous servirai, seigneur, bredouille-t-il. Pour toujours, à jamais. Vous n'aurez jamais eu de Pontifex plus dévoué. Je le jure.

— Je te crois, mon enfant. Et, en récompense, je vais t'accorder un honneur que peu d'humains ont eu au cours des siècles. Hurthag, contemple le visage de ton dieu !"

Je retire mon heaume.

Il se met à hurler. Ses yeux se révoltent, et il porte les mains à ses yeux. Je le paralyse avant qu'il ait eu le temps de se les arracher. J'entends, dans la pièce voisine, des gardes qui viennent au secours de leur maître. Il est temps que je rentre. Ses hurlements font un agréable accompagnement à ma transition jusqu'à Toholl. Finalement, ce Pontifex a ses bons côtés.

Aventuriers de tous poil

Ces cinq individus sont à l'œuvre sur le Continent, et leur route croisera, tôt ou tard, celle des personnages... pour le meilleur ou pour le pire !

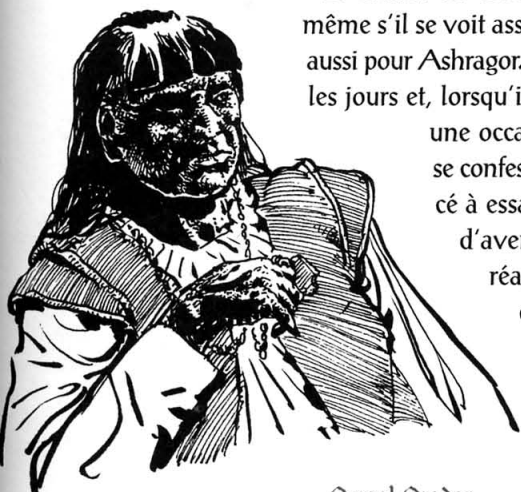
Qerzal Oradar, maître caravanier

27 ans, trapu, peau foncée, pommettes saillantes, lunettes artisanales à la monture de bois, cheveux et yeux noirs. Porte des vêtements pratiques, sans rien de particulier mis à part une amulette en rallgar qu'il tripote lorsqu'il est songeur.

Qerzal est né des amours d'un marchand ulmèque et d'une paysanne ashragor. Même dans les steppes du sud, où ce genre de chose n'est pas rare, les métis ne sont pas très bien acceptés. Qerzal a dû, pendant toute son enfance, se faire plus ashragor que les Ashragors. Cela lui a rendu service : il a fini par être remarqué par les prêtres de son village, qui l'ont proposé pour l'Aventure. Envoyé à Toholl, il a été accepté par les guildiens, à sa grande surprise.

Ses études, dans une Académie felsin, lui ont révélé que le monde débordait de merveilles, et lui ont donné une envie dévorante de les découvrir toutes. Il a fait ses premières armes dans la guilde des Mille peuples. Au terme de ses six ans de service, il a choisi d'entrer dans la guilde des Marchands d'eau. Les deux guildes partagent le même territoire (les plaines du berceau de Dana), mais les Marchands d'eau sont une petite structure, où un individu ambitieux peut faire son chemin plus rapidement.

Et Qerzal est ambitieux. Pas uniquement pour lui, même s'il se voit assez bien vivre dans un palais, mais aussi pour Ashragor. Car Qerzal est croyant. Il prie tous les jours et, lorsqu'il est sur la côte, il ne manque pas une occasion de se rendre au temple pour se confesser. Il y a belle lurette qu'il a renoncé à essayer de convertir ses compagnons d'aventure, mais il lui arrive encore de réagir vivement aux manifestations de racisme anti-ashragor (sur le thème "mais non, ce n'est pas du tout ce que vous croyez !". Généralement, ses explications



Qerzal Oradar

renforcent ses interlocuteurs dans leurs préjugés). Il est suffisamment ouvert d'esprit pour porter des lunettes de fabrication venn'dys, mais il ne se séparerait pour rien au monde du pendentif représentant le démon Orozgar, le protecteur des routes et des vagabonds. D'une part, c'est un cadeau de sa mère et, d'autre part, Qerzal est tout à fait certain qu'Orozgar veille sur lui...

Croyant ou pas, Qerzal est sincèrement dévoué à sa guilde, à l'Aventure et à ses amis. Il a bien l'intention, dans quinze ou vingt ans, de rentrer au pays. Son village, convenablement mis en valeur, pourrait devenir le centre nerveux des communications entre Ashragors et Ulmèques. Évidemment, pour cela, il faudra convaincre des douzaines de religieux avides, mais Ashragor y pourvoira !

Agile	3	Charmeur	2	Art Guerrier (<i>Fo + Ag + Ta</i>)/3	4
Fort	5	Rusé	4	Art Étrange (<i>Ob + Sa + Ch</i>)/3	3
Observateur	4	Savant	3	Art Guildien (<i>Ré + Ru</i>)/2	4
Résistant	5	Talentueux	4	Vie	20
Armure : Cuir souple sur la route (1d6 -1), rien en ville.					
Armes : Bâton ferré 4 (2d6) ; Bagarre 4 (1d6 -1) ; Dague 3 (1d6).					
Camouflage	2	Négoce	2	Cartographie	3
Discretion	3	Périgrin	3	Chercher	3
Contacts (à Snake et à Jonril)	4	Bricolage	3	Dressage	3
Diplomatie	3	Guildien	3	Orientation	2
Discours	1	Esquiver	1	Pister	3
Prix	3	Scruter	4	Survie (savane)	4
		Vigilance	4		
				Dialectes :	
				Arkhè et Drak de la route des Mille peuples	2
				Chevaucher	4
				Attelages	4

Jiriviya Alsabriya, collecteur d'impôts

34 ans, cheveux noirs avec une calvitie prononcée, yeux gris, peau très pâle (avec des coups de soleil chroniques), début d'embonpoint, s'habille à la mode indigène.

Jiriviya est né dans une famille noble des montagnes. Ses parents, ses frères, ses sœurs et ses oncles ont tous été exécutés pour "hérésie" par les Moines Rouges qui se sont saisis de leurs biens. Jiriviya et son frère Gerevenā ont été épargnés uniquement parce que des raisons politico-religieuses empêchaient les Moines Rouges d'effacer le nom de leur famille de la surface de la terre (il y avait soixan-

te familles nobles à l'époque du Massacre des Rois, et Le livre d'Ashragor est très clair : il y en aura aussi soixante à la fin des temps).

Jiriviya a grandi à la cour d'un arrière-grand-oncle, le marquis Verkkeksenn, qui lui a fait payer son statut de parent pauvre par une foule de petites humiliations. À dix-sept ans, laissant Gerevenä s'emparer des restes de leur héritage, Jiriviya est allé frapper à la porte de l'académie de Toholl. Les guildiens ont écouté son histoire, et Jiriviya a été proposé pour l'aventure par l'un des maîtres. Son statut de noble a soulevé une petite controverse mais, ayant moins d'un seizième de sang démoniaque, il faisait un candidat acceptable.

Envoyé dans l'une des plus dures des Académies gehemdales, il a vécu son apprentissage comme une libération. Ses maîtres se sont rendus compte qu'il était doué pour les chiffres, et lui ont donné une formation de collecteur d'impôts (un tiers guerrier, un tiers comptable, un tiers espion). Il a été versé dans la guilde du Poing rouge, et envoyé à Dragonne, le grand havre des Baronniees rouges.

Dragonne est une ville sous occupation militaire. Les troupes de la guilde du Poing rouge n'y sont pas populaires... alors que dire des collecteurs d'impôts qui les accompagnent ! En compagnie d'une escorte armée de plus en plus importante au fur et à mesure que la situation échappe au contrôle des guildes, Jiriviya sillonne Dragonne et son arrière-pays. Il a la réputation d'être parfaitement impitoyable, n'hésitant pas à saisir les biens de paysans faméliques ou à s'emparer de leur bétail (les condamnant du même coup à mourir de faim l'année suivante).

Agile	3	Charmeur	8	Art Guerrier ($Ag + Ré + Ta$)/3	3
Fort	3	Rusé	5	Art Étrange ($Ob + Ch + Ru$)/3	4
Observateur	4	Savant	4	Art Guildien ($Fo + Sa$)/2	3
Résistant	2	Talentueux	4	Vie	10

Armure : une cotte de mailles légères sous ses vêtements (1d6 + 2).

Armes : il laisse ce genre de chose à ses gardes du corps. Il porte un sabre, mais n'a jamais eu à s'en servir (Sabre 3, 1d6 + 3).

Tours : Saigne-main 2, Brise-bois 1 et Soigne-plaie 3 (oui, c'est du loom violet. Il refuse d'avoir quoi que ce soit à faire avec le loom noir de "ces maudits prêtres").

Contacts (à Dragonne et dans sa guilde)	4	Esquiver	2	Langue locale (teanga)	0	Camouflage	4
Diplomatie	3	Scruter	3	Loi (guildiennes et locales)	3	Poisons	2
Négoce	3	Vigilance	3	Chercher	4	Maîtrise	0
Empathie	4	Intendance	3			Pouvoir	0
		Alphabet	4			Sens	0

Jiriviya est un brave homme pris dans une situation déplaisante. Il déteste son métier, et est en train de prendre la guilde du Poing rouge en grippe. Il envisage très sérieusement de désertre. À terme, il rêve d'obtenir le pardon des habitants des Baronnie (dont il sous-estime très sérieusement la rancune), de se fixer à Dragonne et d'œuvrer à la réconciliation entre les Rivages et cette portion de Continent. Une chose est sûre : il ne repassera jamais l'océan et il ne s'inclinera plus jamais, jamais devant aucun prêtre !

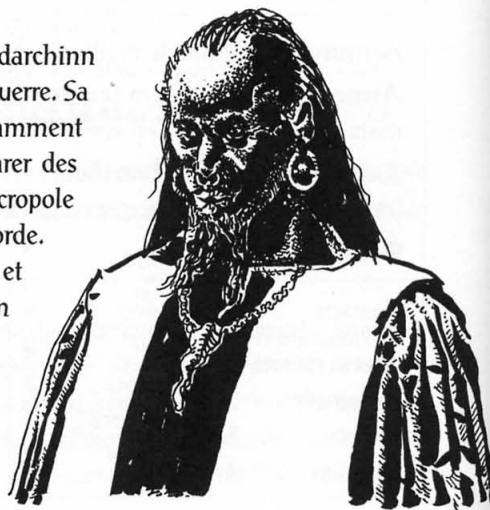
Tradarchinn Maradar, maître de guilde

42 ans, peau sombre, cheveux longs, barbiche bifide, yeux noirs, massif et musclé. Scarifications profondes sur le front et les joues. Porte un anneau d'or dans le nez et des boucles d'oreilles à la mode urbis. Vêtements sombres, simples et pratiques.

Tradarchinn est une rareté au sein de sa Maison : un guildien de deuxième génération. Son père, Kadār, a couru l'Aventure dans les années 150. De retour à Scyth, il a fait partie des fondateurs des premières compagnies commerciales. Sa mort, dans une rixe sur les docks, a mis un terme à la création d'un empire financier qui commençait à inquiéter l'église. Tradarchinn avait six ans. Il a été élevé par sa mère et son beau-père, qui l'ont poussé à se présenter à l'Académie. Il a été sélectionné. Sa formation s'est fort bien passée, plusieurs de ses professeurs ayant connu son père. Son guildier constellé en poche, Tradarchinn a été affecté à la guilde des Lunes voraces, où son père a laissé un souvenir flatteur. Cette guilde, qui exerce ses activités dans toute la bande côtière, se consacre essentiellement à l'exploration et à l'exploitation des ressources loomiques qu'elle découvre.

Cinq ans après y être entré, Tradarchinn était nommé maître du chapitre de la guerre. Sa politique d'expansion agressive a notamment permis aux Lunes voraces de s'emparer des Champs des morts (une immense nécropole côtière, très loin à l'est de Port Concorde. Une douzaine de peuples humains et non-humains y reposent, et le loom noir y est extrêmement abondant).

L'annexion des Champs des morts a transformé les Lunes voraces en guilde majeure presque du jour au



Tradarchinn Maradar

lendemain. En 202, au terme d'un conseil mouvementé, Tradarchinn en est devenu le maître incontesté. La guilde a obtenu un siège au Sénat deux ans plus tard. Contrairement à ce qui commence à être une tradition bien établie, Tradarchinn a refusé de nommer un sénateur : il préfère, comme les anciens maîtres de guilde, se charger de représenter ses gens au Sénat.

Depuis quatre ans, la guilde reçoit plus que son quota d'Ashragors. La raison officielle en est que seuls les Ashragors sont qualifiés pour exploiter les Champs des morts avec le respect qu'ils méritent. En fait, Tradarchinn fait des pieds et des mains pour transformer sa guilde en guilde "nationale". Il est en bonne voie : quatre des neuf maîtres de chapitre sont des Ashragors, et deux autres sont ses obligés.

Tradarchinn est soumis à l'église, mais ses manœuvres ne lui sont pas dictées par les religieux. Comme de nombreux guildiens, il travaille, dans son coin, à la gloire du prince-démon. Cela dit, ses initiatives commencent à attirer l'attention. À trois reprises, il est parvenu à envoyer des sarcophages intacts à Toholl. Leurs occupants, ranimés, se sont avérés si récalcitrants qu'il a fallu les détruire. Certains membres de l'entourage du Hiérophante rêvent d'en récupérer d'autres. Un jour, tôt ou tard, l'un des ressuscités coopérera et racontera son histoire...

Agile	3	Charmeur	5	Art Guerrier (Fo + Ob + Sa)/3	4
Fort	4	Rusé	5	Art Étrange (Ag + Ch + Ta)/3	3
Observateur	4	Savant	4	Art Guildien (Ré + Ru)/2	5
Résistant	5	Talentueux	3	Vie	20

Armure : Lorsqu'il rend visite aux Champs des morts, Cuir bouilli (1d6 +1).

Armes : Dague 4 (1d6), Épée longue 4 (1d6 +3), Fouet 5 (1d6 -1).

Tours : Dégradation du bois 2, Dégradation du métal 3, Piquêr 2.

Sortilège : Le phylum nécromantique de Sotoph jusqu'à Parler avec les Morts.

Loom : Noir 25 dans son guildier.

Astronomie	3	Courir	2	Vigilance	4	Chirurgie	2
Équilibre	3	Grimper	2	Bataille	3	Herboristerie	3
Météo	3	Lancer	1	Orientation	4	Pharmacie	2
Nage	2	Premiers soins	3	Pister	4	Maîtrise	3
Navigation	4	Esquive	2	Chevaucher	3	Pouvoir	3
Bricolage	3	Scruter	3	Camouflage	3	Sens	3

Darka Khan

33 ans, taille moyenne, svelte, visage ovale, longs cheveux châains, yeux noisette, fine cicatrice sur la pommette gauche. Elle est experte en déguisements, et change fréquemment d'apparence juste pour garder la main.

Darka Khan est une Bénie, une descendante directe de la Prêtresse des Ombres Yvyana.

Darka Khan est l'une des filles préférées de Coüluunir VI, la Dame des Larmes qui préside aux résurrections dans toute la Maison.

Darka Khan est l'étoile montante des services secrets du Pontifex.

Darka Khan a l'oreille d'Ashragor en personne.

En résumé, Darka Khan n'est pas quelqu'un à prendre à la légère. Elle est le produit de plusieurs siècles de soigneuse sélection génétique, combinée avec la meilleure éducation que puisse fournir sa Maison. Le résultat est poli, charmant, souriant, impossible à distinguer d'une guildienne ordinaire et plus meurtrier qu'une centaine de serpents-minute. Elle est totalement dévouée à Ashragor, à sa Maison, à sa lignée et à l'église (dans cet ordre). Elle connaît bien le Continent, peut se faire passer sans mal pour une Gehemdale, une Kheyza ou une Venn'dys et dispose d'un guildier constellé en règle (ainsi qu'une vingtaine d'identités de rechange).

Pour l'heure, son ambition est simple : Ashragor réclame un portail vers les enfers à cor et à cri depuis deux siècles ? Très bien, elle va la lui fournir. Que des milliers de guildiens l'aient cherché en vain lui est indifférent. Elle ne va pas battre les jungles à sa recherche, elle va la construire. Son plan, qui implique plusieurs guildes, Nocte, des esclaves enlevés sur le Continent, un réseau de temples secrets disséminés sur toute la bande côtière et une douzaine d'autres facteurs, a attiré l'attention du prince-démon, qui lui a donné carte blanche. À elle seule, Darka Khan a absorbé les deux tiers des ressources des services secrets de l'église, et a englouti une bonne partie de sa fortune personnelle dans sa tentative. Ses collègues sont partagés entre l'admiration et la détestation. Cette dernière attitude est largement prédominante, et elle ne se risque plus guère à Pelgrom, de peur de prendre un couteau entre les omoplates.

Son projet n'est pas resté aussi secret qu'elle l'aurait souhaité. Le clergé s'y intéresse de près. On lui a affecté un détachement de Templiers et un vieux Moine Rouge nommé Erwes. Ce dernier est chargé de la liquider si jamais il a l'impression qu'elle pêche par Orgueil. Il y a plusieurs mois qu'il a prononcé la sentence, mais il attend qu'elle ait terminé son travail pour la châtier...

Agile	2	Charmeur	5	Art Guerrier	2
Fort	2	Rusé	6	Art Étrange	4
Observateur	4	Savant	3	Art Guildien	5
Résistant	4	Talentueux	3	Vie 14	Destin 5

Armure : rarement (cuir souple).

Armes : tout ce que vous voulez, maîtrisé entre 2 et 6.

Tours : la plupart des tours de loom noir à un score compris entre 2 et 4.

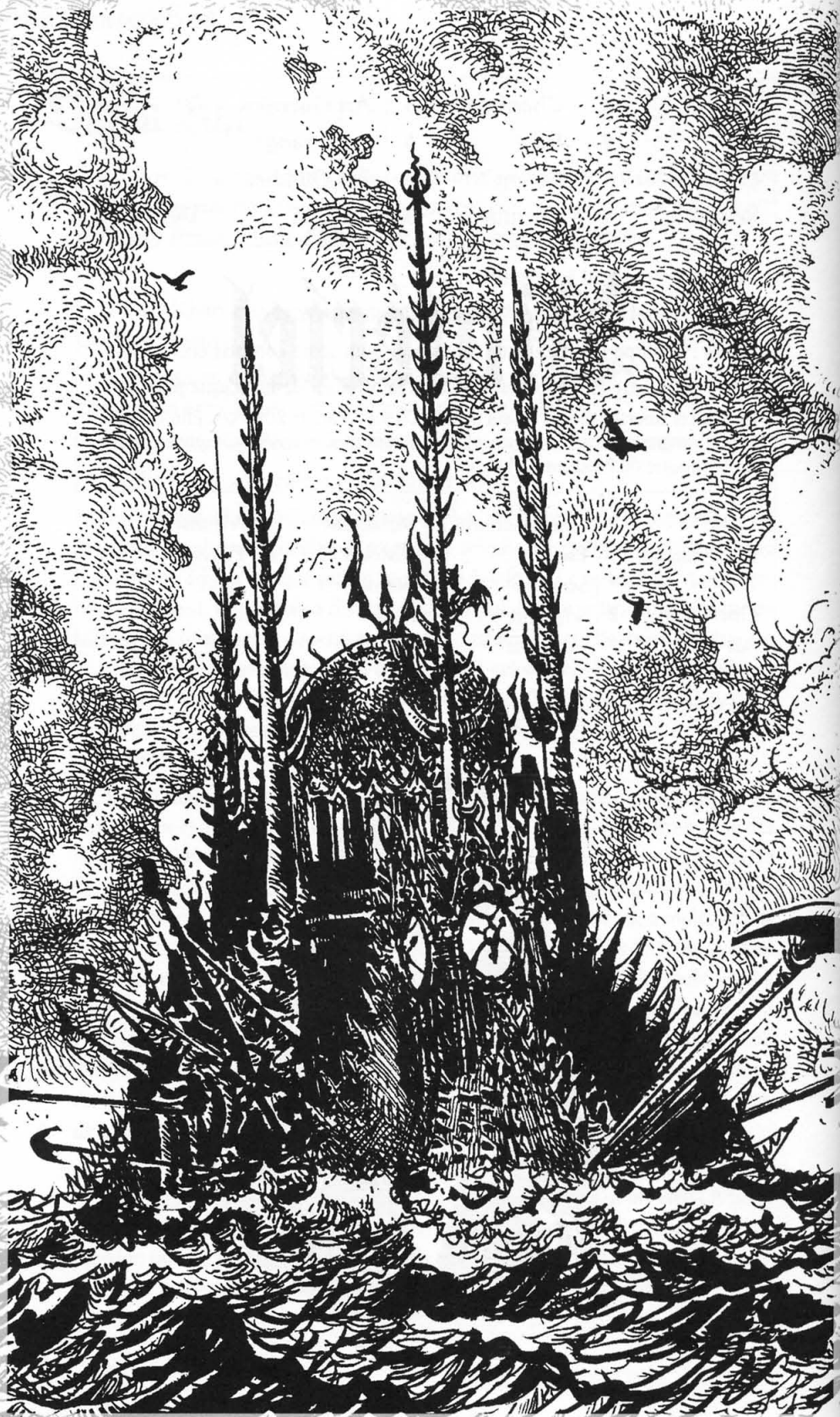
Sorts : elle progresse rapidement dans le phylum démoniaque pratique.

Note : ces caractéristiques valent pour la Darka Khan de 208 AA. Elle va continuer à progresser, comme les aventuriers pourront s'en rendre compte en jouant La campagne du Nouveau Monde.

Comédie	4	Commandement	4	Diplomatie	5	Maîtrise	2
Civilisation (Arkhe)	4	Esquive	2	Discours	4	Pouvoir	2
Orientation	2	Scruter	2	Négoce	3	Sens	3
Art martial	2	Vigilance	2	Nage	1		
		Alphabet	3	Empathie	4		



Darka Khan



Matériel

Chapitre Huitième

Ambiance et matériel

L'esthétique ashragor

Les armes

Il en existe deux catégories : les plus simples, destinées aux soldats et aux Templiers, et des armes très chargées, très ornées, faites pour les nobles, souvent sur commande. Celles-ci portent des symboles macabres, crânes ou gueules de démons, et sont adaptées à la morphologie de leurs porteurs (qui ont parfois trop de doigts, ou des mains trop grandes, pour utiliser des armes ordinaires). Les armuriers ashragors rivalisent volontiers avec leurs homologues gehemdals, mais ils sont infiniment moins populaires à l'extérieur de la Maison. Il faut être très excentrique, lorsqu'on est Felsin ou Venn'dys, pour arborer ouvertement une épée forgée dans le domaine des Princes mortifères !

Les simples citoyens ont le droit de porter une dague. Dans les régions rurales, les prêtres tolèrent parfois le port d'un épieu ou d'un arc pour la chasse. Tout le reste est formellement interdit (ce qui ne veut pas dire que les paysans ne sont pas dangereux. Les fourches, les pelles et les houes peuvent tuer aussi sûrement qu'une épée). Les nobles, bien entendu, ont le droit de porter des armes, tout comme certains religieux.

Au cours de ces deux derniers siècles, le clergé et la noblesse ont bâti d'immenses entrepôts bourrés d'armes, prêtes à être distribuées pour armer la population en cas d'invasion. Ces sites sont stratégiquement disposés sur le pourtour du territoire, et particulièrement nombreux dans la "Marche de l'Est" qui sépare les Ashragors des Gehemdals. Généralement, ils sont flanqués de commanderies templières ou de manoirs nobles.

Les soldats ashragors utilisent volontiers l'arc, l'épée longue et le sabre. Les armes d'hast sont connues mais peu appréciées. L'usage de la grande lance de cavalerie se répand peu à peu parmi les Templiers. Les venins de lame sont d'un emploi relativement courant pendant les duels. En revanche, ils servent très peu en bataille (pas pour des raisons d'honneur, mais tout simplement parce que le poison de contact n'est pas très efficace contre des adversaires multiples et bien protégés).

La fabrication d'armures est un art, et les esclaves qui le maîtrisent sont certains de mener une vie privilégiée. Plus de mille ans après son introduction par les envahisseurs gehemdals, la cotte de maille est encore considérée comme "une invention étrangère". Les Ashragors utilisent massivement trois modèles : l'armure de cuir rigide, cloutée et renforcée de plaques de métal, la cottes d'écailles des Templiers, et les armures intégrales, portées par les nobles. Celles-ci sont des œuvres uniques, adaptées à la morphologie de leur propriétaire. Les plus lourdes sont conçues pour être portées à cheval, mais il existe aussi des modèles plus légers, destinés aux combats à pied. Toutes sont ornées d'une multitude d'ornements peu pratiques, mais impressionnants : visage démoniaque sur le plastron, bas-relief représentant des sacrifices sur les cuisses, etc.

L'art de la guerre

Après 2000 AC, il n'a plus été question de conquérir des territoires, juste de tenir en respect les voisins de la Maison. Par ailleurs, pour les nobles du temps jadis, l'objectif premier des combats était de razzier des esclaves. Ces deux faits ont durablement influencé la pensée stratégique ashragor.

Pour les Ashragors, un adversaire malade de peur est un adversaire vaincu. Ce principe explique le soin porté à l'apparence des troupes, qui doivent être effrayantes, ainsi que l'emploi massif de tactiques de terreur. Les généraux ashragors n'hésitent pas à attaquer des villages dénués d'intérêt stratégique. Ils tuent, ils brûlent, ils torturent et ils mutilent en masse, tout en prenant soin de laisser fuir quelques survivants, qui pourront démoraliser l'ennemi.

À défaut d'épouvanter l'adversaire, il est également possible de le désorganiser. Les Ashragors ont élevé les opérations de commando au rang d'un art. Lorsque le commandant de l'armée ennemie est décapité au cours un raid dirigé par un monstre griffu, ses troupes sont déjà à moitié défaites

Les incessantes bisbilles entre les nobles (et les religieux) qui ensanglantent la Maison depuis des siècles en font un bon terrain pour former des guerriers entraînés aux coups de main et à la guérilla. Les sièges sont rares, mais pas inconnus. Quant aux batailles rangées, il n'y a plus eu dans les Rivages depuis des siècles. Les Templiers forment une redoutable cavalerie lourde, mais elle n'a jamais été vraiment testée.

L'héraldique

Les soixante familles nobles sont les seules à avoir le droit de porter des armoiries. La notion de blason n'existe pas en tant que telle. À la place, chaque famille noble a un "visage", la représentation stylisée de la face du démon qui, le premier, a mêlé son sang à celui de cette famille.

L'art du visage est largement aussi complexe que l'héraldique gehemdale. Chaque visage est défini par une vingtaine de traits. Certains sont évidents (nez, oreilles, menton...). D'autres sont plus spécifiquement ashragors (cornes, crocs, nimbe, des ailes à la place des oreilles...). La plupart des visages sont parfaitement monstrueux, mais il en existe de très beaux (et ce sont souvent les plus inquiétants).

Chaque visage est l'emblème d'une famille, pas d'une personne. Pour se différencier de ses frères et de ses cousins, chacun de ses membres y ajoute son symbole personnel, généralement un caractère de l'alphabet démoniaque placé sur le front ou dans la bouche du visage.

Les familles impliquées dans la rébellion du XII^e siècle AC ont été punies par la destruction de leur visage. Après trois siècles d'interdiction, leurs descendants ont été autorisés à les arborer à nouveau... à l'envers. Vingt-huit des soixante visages sont donc représentés la tête en bas, si l'on peut dire.

Les ordres religieux utilisent un système différent, plus proche des blasons traditionnels, même si leurs couleurs et leurs emblèmes diffèrent considérablement de l'héraldique des Rivages. Ils sont généralement disposés sur un carré plutôt que sur un "bouclier", et emploient plus volontiers le violet, l'ocre, le brun, le gris et le mauve que le vert, le bleu ou le blanc....

Certains guildiens rentrés au pays arborent, en privé, les armoiries qu'ils s'étaient fait dessiner par la guilde Notariale à l'époque où ils baroudaient outre-océan. Cette habitude, tolérée, a tendance à se répandre dans les grands ports.

Quant à la Maison elle-même, son sceau et ses bannières portent le visage d'Ashragor, en noir sur un fond doré. Les traits, dissimulés dans les ténèbres, ne sont pas représentés. On distingue juste le contour de la tête. D'une époque et d'un Pontifex à l'autre, l'apparence du prince-démon a considérablement varié, allant d'une monstruosité hérissée de cornes à la silhouette d'une tête parfaitement humaine.

Animaux familiers

Comme on l'a vu plus haut, les corbeaux sont à la mode. Il existe des chats sauvages dans les montagnes, mais il est interdit de les apprivoiser car "ce sont des incarnations de l'Orgueil". À la place, les jeunes Ashragors élèvent souvent des rats.

Les chiens sont répandus à tous les niveaux de la société. La race préférée des Ashragors reste le mastiff. Ces énormes chiens de chasse au pelage sombre sont notamment très utilisés par les éleveurs d'esclaves pour garder leurs pensionnaires dans le droit chemin. Au siècle dernier, certains nobles ont tenté de

croiser des chiens et des démons. Ils ont été brutalement rappelés à l'ordre par les Moines Rouges, qui n'apprécie pas que l'on "souille la pureté démoniaque", mais le résultat de leurs recherches a été autorisé à vivre. Ces créatures ont fait souche, donnant naissance aux "carlins d'Ashragor". Ce sont des petites boules de poil et d'écailles, plutôt ridicules, voire vaguement pathétiques. En fait, ils sont cruels et vicieux, mais trop petits pour faire beaucoup de dégâts (pas à un adulte, du moins. Ne les laissez jamais à proximité des enfants).

Les haras des nobles de la plaine de Pelgrom produisent d'excellent chevaux d'un noir d'ébène, que les natifs des autres Maisons appellent improprement "coursiers démoniaques". En fait, ce sont de simples chevaux, sans liens avec les enfers. Enfin, la noblesse s'adonne parfois à la chasse au vol, à la mode gehemdale, et beaucoup de manoirs ont un fauconnier.

Architecture

On a beaucoup écrit sur l'aspect "démoniaque" des villes ashragors. Leur réputation est à la fois vraie et fausse.

Les quartiers officiels, les temples et la plupart des villages appartenant à l'église sont conçus selon des modèles éprouvés depuis des siècles, simples et standardisés. Ils visent l'efficacité plutôt que l'apparat. Or, il n'y pas trente-six moyens de faire aller rapidement une troupe d'un point A à un point B, par exemple : il faut des rues larges et droites. Un touriste qui se cantonnerait dans ce genre de quartier aurait l'impression que les Ashragors adorent les rues qui se coupent à angle droits, les bâtiments cubiques, les voies rectilignes et les places carrées.

Les bas quartiers, quant à eux, donnent l'impression d'avoir poussé plutôt que d'avoir été construits. Bâtis de brique et de broc par leurs habitants à partir de débris ramassés ici et là et de matériaux de qualité inférieure, ils forment un imbroglio pittoresque de ruelles, d'escaliers, de petites cours, de maisonnettes branlantes, de culs-de-sac.... Bref, rien de fondamentalement différent de ce que l'on peut voir de Brizio à Kashmin, même si tous les voyageurs s'accordent à dire qu'ils sont plus sordides à Scyth ou à Tohell que partout ailleurs.

Reste les palais des patriarches et les résidences des nobles, en particulier le Jardin des Délices. Et là, la réputation des cités des Princes mortifères se justifie pleinement. La profession d'architecte est très respectée. En fait, c'est l'une des rares qu'un noble puisse exercer sans faire ricaner ses pairs. Du coup, beaucoup d'architectes sont nobles... et ont de généreuses doses de sang démoniaque. Les transformations physiques que cela entraîne sont bien connues, mais elles s'accompagnent souvent de mutations psychologiques et d'altérations de la perception. Certains architectes ashragors essayent de

construire des bâtiments en quatre dimensions. D'autres partent du principe que le monde est concave, ou les décorent en suivant une échelle de couleurs inaccessible à un esprit humain. Les efforts de tous ces sang-mêlé, prolongés pendant des siècles, ont produit des résultats... variables. Beaucoup de constructions ambitieuses se sont purement et simplement écroulées, ou ont été abandonnées parce que les esclaves qui y travaillaient devenaient fous. D'un autre côté, des architectes talentueux ont fait construire des bâtiments aussi célèbres que la Tour Inaltérable, à Pelgrom (qui a été, paraît-il, érigée dans le temps aussi bien que dans l'espace, et qui est donc indestructible).

Pour un étranger, les palais de la noblesse sont pleins de surprises. Les pièces se succèdent sans ordre apparent. La géométrie, biaisée, vous joue des tours très désagréables. Vous pouvez parfaitement vous trouver dans une vaste cour et avoir l'impression qu'elle est minuscule, ou le contraire... Les liens "logiques" entre les différentes salles sont facultatifs et dépendent entièrement de l'humeur du constructeur. Il est possible, par exemple, qu'une cuisine et une salle à manger soient contiguës, mais séparées par un mur de soutènement, et reliées uniquement par un ensemble de boyaux qui traversent trois étages avant de revenir à leur point de départ (la plupart du temps, les propriétaires s'arrangent de ce genre de problème tant que l'architecte est en vie. La génération suivante revient à des arrangements plus rationnels).

Si vous êtes étranger et que vous avez le très rare honneur de loger chez un noble, ne vous étonnez pas d'attraper mal à la tête au bout de quelques heures de séjour ! On a même vu des personnes sensibles souffrir du mal de mer.... Les nobles assez attentionnés pour ne pas trouver les malaises de leurs hôtes divertissants font souvent construire des quartiers spécialement aménagés pour les voyageurs, où les murs sont verticaux, où le sol est plat et où le plafond ne donne pas l'impression qu'il va vous écraser d'un instant à l'autre.



Le Loom noir

Économie du loom noir

La civilisation ashragor repose presque entièrement sur le loom. Prêtres, nobles et démons en consomment des dizaines de milliers de points chaque année. Normalement, la pénurie de magie que connaissait les Rivages avant la découverte du Continent aurait dû provoquer des troubles, voire la chute de la Maison... et s'il n'y avait pas eu Ashragor, c'est probablement ce qui se serait produit.

Lorsque le loom s'est épuisé, le prince-démon a ouvert une brèche entre Cosme et un enfer, un plan parallèle composé entièrement de loom noir (il va sans dire qu'il ne s'agit pas de son enfer natal). La brèche se trouve dans les profondeurs du temple-montagne, très loin sous Tohell. Des démons spécialisés y extraient du loom noir, lui donnent une forme acceptable pour les humains et le remontent à la surface, au palais du Hiérophante. De là, à bord de barges solidement gardées, il est envoyé à Pelgrom (avec un portage entre le Lent Fleuve et le Charg). Les "grand convoi" a lieu une fois par an, au jour de la mi-Ardence, au moment où les conditions météo sont les plus favorables dans les montagnes. Les énormes caisses de loom, cerclées de métal, sont acheminées par les Templiers vers une petite forteresse contiguë au palais du Pontifex. Le loom importé du Continent l'y rejoint. Les nefes qui le transportent abordent directement à Pelgrom.

L'évaluation de la quantité de loom disponible pour l'année est faite au palais du Pontifex par un corps de scribes spécialisés. La valeur d'un fragment de loom ne dépend pas de sa taille, mais la puissance de sa charge. Celle-ci se mesure en tragghs (un traggh = un point de loom).

C'est le Pontifex qui décide souverainement de la destination finale de cette manne, attribuant telle quantité de loom à tel ordre, telle quantité à tel monastère, telle quantité à tel patriarche, etc. À leur tour, abbés et patriarches le distribuent à leurs prêtres en fonction de leurs besoins. Bien entendu, cette distribution est plus liée à des considérations politiques qu'aux besoins réels des uns et des autres. À première vue, on pourrait croire que le Pontifex dispose là d'un instrument infaillible pour tenir ses troupes. Malheureusement, ce pouvoir exorbitant est en partie corrigé par la coutume. Le volume de loom extrait de la montagne est plus ou moins constant depuis des siècles, et certains ordres reçoivent la même allocation depuis mille ans ou plus. Personne ne songe plus à la modifier, pas même le Pontifex. Tout changement trop brusque risquerait d'entraîner une révolte.... or, il est de notoriété publique que tous les ordres et

tous les grands monastères font des stocks de loom, parfois depuis des siècles, en prévision de ce genre d'éventualité.

L'église n'est pas la seule consommatrice de loom, même si c'est le Pontifex qui le distribue. Les nobles en reçoivent une certaine quantité, en fonction de leur rang (et de leur loyauté, bien entendu). Sa Sainteté prend moins de gants avec les nobles qu'avec les grands ordres, diminuant ou augmentant considérablement leur allocation d'une année sur l'autre.

Voilà pour le circuit légitime.

Il en existe d'autres. En tuant un démon, il est possible de récupérer une partie de son loom. C'est une pratique peu courante, mais elle existe. Une partie du loom venu du Continent "se perd" à l'arrivée et va remplir les poches de religieux avides, de nobles qui s'estiment "lésés" par la distribution annuelle ou tout simplement d'anciens guildiens peu désireux d'entrer dans les ordres pour continuer à faire de la magie. Quant au loom distribué par le Pontifex, il est souvent détourné. On voit des ordres appauvris, qui reçoivent année après année une quantité de loom trop importante pour leurs besoins, vendre leurs surplus sous le manteau. Ils trouvent toujours acquéreurs....

Son apparence

Aucun humain vivant n'a jamais contemplé la brèche vers les enfers. En fait, son existence est admise par tous, mais il est possible que le loom provienne d'une source entièrement différente....

Au moment où il parvient à la surface, le loom noir a déjà été traité par les démons. Ils lui donnent généralement l'apparence de blocs de pierre noire irréguliers, qui font penser à du basalte. Parfois, par caprice, ils le sculptent, en faisant des statuettes ou des bijoux (que le Pontifex conserve généralement pour le musée du palais). Quant au loom venu du Continent, il peut prendre n'importe quelle forme, de la patte d'animal à la pierre précieuse en passant par la momie.

Les Nefs-cathédrales

Ces gigantesques vaisseaux de métal sont la terreur des mers. Même les caravillons venn'dys, qui n'ont guère d'autres rivaux, évitent de s'en approcher. Heureusement pour les autres Maisons et les civilisations continentales, ils sont peu nombreux. Actuellement, l'église dispose de trente-huit nefs. Onze autres sont en construction à Tohell ou à Scyth. À l'horizon 220 AA, l'ordre des Sept Mers compte arriver au nombre sacré de soixante vaisseaux.

La construction de L'épouvante, la première nef-cathédrale, a été décidée au début du II^e siècle AA pour doter la Maison d'un moyen de contrer une éventuelle invasion venn'dys. Pour l'instant, celle-ci ne s'est pas produite, mais les Ashragors continuent à s'y préparer. Accessoirement, l'idée était d'améliorer les communications entre les ports ashragors et le Continent, un objectif qui a été pleinement atteint.

Nef-cathédrale : entre 120 et 180 mètres de long, 30 à 50 mètres de large, 10 à 20 mètres de haut. Entre 0 et 5 mâts, pouvant atteindre jusqu'à 50 mètres de hauteur. 50 hommes d'équipage, plus une cinquantaine de démons spécialisés. Peut transporter jusqu'à 500 personnes. Autonomie d'environ 8 mois.

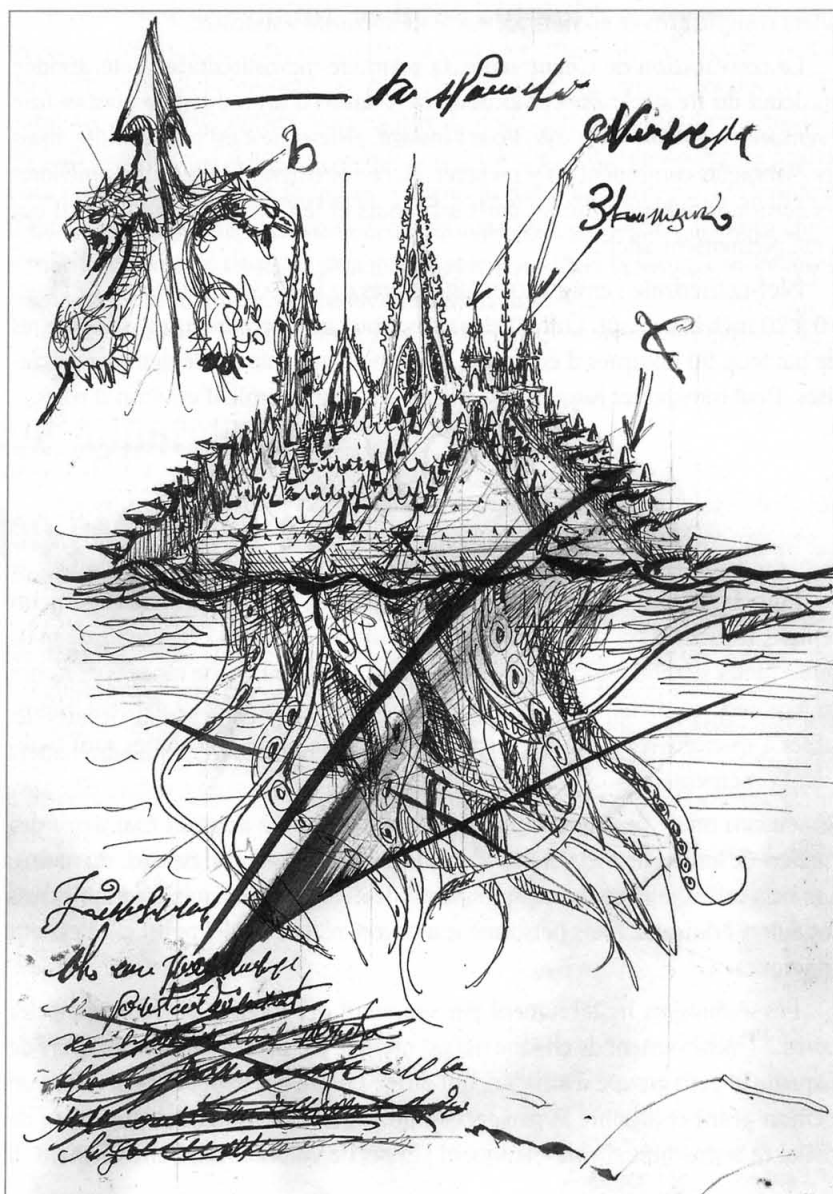
Le secret des nefs

Pour bâtir une nef-cathédrale, les ingénieurs ashragors construisent un temple, le juchent sur une coques monumentales, et dotent l'ensemble de mâts ou de rames surdimensionnées. Certaines nefs possèdent quatre rangées de rames superposées, en métal. Elles sont longues de quinze mètres et totalement impossibles à manœuvrer. Cela n'a guère d'importance : voiles et rames sont purement ornementales.

Aucun mode de propulsion connu des Rivages ne pourrait maintenir des milliers de tonnes de métal à flot. Aucun mode de propulsion naturel, du moins. Les nefs-cathédrales sont magiques. C'est de notoriété publique, y compris dans les autres Maisons, mais personne n'a encore réalisé à quel point elles étaient magiques....

Les Ashragors ne fabriquent pas vraiment des navires. Ils fabriquent des corps... L'achèvement de chaque nef est marqué par une cérémonie au cours de laquelle le petit groupe d'amiraux qui dirige l'ordre des Sept Mers invoque un démon géant et lui offre la perspective de vivre sur Cosme, dans un corps de métal indestructible. Ils ne manquent jamais de volontaires. Généralement, il

s'agit de démons très puissants, très forts et très avides de sang... mais pas très malins. Le clergé prend bien soin de ne pas remettre une telle puissance entre les mains de démons trop intelligents. Pour l'heure, la sélection semble avoir été intelligemment faite : l'ordre n'a jamais enregistré de mutinerie. Quant aux défaites, il y en a eu une, celle de L'assassin des vagues, pris à l'abordage par l'équipage d'un vaisseau-titan, venu d'une civilisation urbis inconnue. Son équipage massacré, L'assassin des vagues a fait ce qu'il devait faire : il s'est sabordé, entraînant ses vainqueurs avec lui.



Les capitaines humains des nef-cathédrales sont toujours des démonistes de grand talent. Leur véritable fonction est celle d'un dresseur : ils doivent, en quelques secondes, jauger les situations auxquelles ils sont confrontés et en faire des ordres intelligibles pour leurs navires. C'est une tâche épuisante, et il est rare qu'un noir-capitaine reste en poste plus d'un an ou deux (le titre de noir-capitaine est une parodie délibérée du "brave-capitaine", le terme venn'dys pour les marins qui traversent la mer Océane).

Une question de noms

Les nef-cathédrales portent, pour la plupart, des noms inquiétants, du genre L'exterminateur, L'exécuteur, Le ravageur et autres Silence des morts. Les natifs des autres Maisons y voient une manifestation typique de la folie des Ashragors... C'est une erreur. Il s'agit en fait du titre ou du surnom du démon de la nef dans la hiérarchie infernale. Il n'était pas question de leur donner leur véritable nom. Les nommeurs kheyzas auraient vite compris à quoi ils avaient affaire, et auraient probablement protesté auprès du Sénat. Les démons, de leur côté, refusaient obstinément de rester anonymes. La solution du surnom a été un compromis laborieusement élaboré avec le démon de L'épouvante.

Performances

Les nef-cathédrales mettent généralement environ trois mois pour traverser la mer Océane. C'est un mois de plus que les caravillons. Leur taille leur permet d'embarquer assez de provisions pour nourrir convenablement équipage et passagers.

Les nef-cathédrales présentent un mélange déroutant de forces et de faiblesses. En temps normal, lorsque le noir-capitaine se contente de donner des ordres de routine à son démon, elles sont lentes et manœuvrent maladroitement (mais elles sont pratiquement indestructibles). En situation de combat, elles sont capables d'actions qui feraient blêmir des marins expérimentés. On en a vu se lancer dans des détroits hérissés de récifs, de nuit et en pleine tempête... et en ressortir indemnes, mais avec un noir-capitaine à moitié fou. Certains démons disposent de pouvoirs particuliers, généralement des versions très amplifiées de sorts ou de tours de loom noir. Ainsi, beaucoup de nef-cathédrales peuvent créer du brouillard (qui ne gêne pas le démon, qui se guide avec d'autres sens que la vue). D'autres savent appeler des créatures marines, invoquer des démons de combat ou terrifier les marins ennemis. Bien entendu, presque tous ces pouvoirs sont gourmands en loom noir. Les nef-cathédrales reçoivent des subsides généreux du Pontifex et, lorsque cela s'avère insuffisant, elles vont se ravitailler dans l'empire du Noir Couchant.

Il est à noter que le principe de l'incarnation pourrait théoriquement être appliqué à des vaisseaux plus petits et plus rapides, voire à des objets de la vie quotidienne. L'église a fait quelques tentatives dans ce sens, puis a renoncé, le rapport efficacité/coût en loom noir cessant vite d'être intéressant. Le jour où les Rivages redeviendront une civilisation magique, si une telle chose se produit avant la fin des temps, les prêtres reprendront les recherches...

Équipage

Pour des navires de cette taille, il est extrêmement réduit. Après tout, ils se gouvernent tous seuls et se propulsent par leurs propres moyens. Les matelots s'occupent de l'entretien routinier, de la cargaison et de "nourrir" le démon de loom noir lorsque c'est nécessaire. Ces trois tâches suffisent à occuper à plein temps une cinquantaine d'hommes, souvent assistés de démons spécialisés. Les morts-vivants sont rares : ils manquent par trop d'initiative.

Missions

Les nef-cathédrales sont étudiées pour le combat, mais depuis une cinquantaine d'années, leur principale fonction est de transporter des forces d'intervention sur le Continent. Généralement, il s'agit de petits groupes de Templiers, qu'ils soient autorisés (comme le personnel des ambassades) ou illégaux (tout les autres). Tant qu'à être dans les eaux continentales, elles se consacrent souvent à l'exploration. Les rares batailles navales contre des navires indigènes ont été présentées au Sénat comme "de regrettables incidents" ou "la réplique à une agression" (comme s'il y avait, quelque part sur Cosme, des indigènes assez fous pour attaquer une nef-cathédrale !).

En 207, l'ambassadeur d'Ashragor auprès du Sénat a offert, au nom de sa Maison, l'aide des nef-cathédrales contre la Scabarre. Cette proposition a été rejetée, après un débat où l'opinion que "même les pirates ne méritent pas ça" a prévalu. Depuis des années, des rumeurs déplaisantes font état de nef-cathédrales corsaires qui attaquent les flottes guildiennes allant du Continent à Port Franc. Si c'est vrai, aucun survivant n'est jamais revenu pour en témoigner.

Apparence

Le plan des nef varie considérablement d'un spécimen à l'autre, selon la fantaisie de leurs constructeurs. Il s'agit presque toujours d'exemples délirants d'architecture démoniaque, avec une géométrie tronquée, des culs-de-sac

bizarres, des salles aveugles, des escaliers aux marches irrégulières... toutes ces excentricités sont limitées par des questions de place et surtout de bon fonctionnement : elles sont tolérables dans des palais sur la terre ferme, mais deviennent dangereuses à bord d'un navire de guerre.

Les autres navires de guerre

Les nefs-cathédrales forment l'essentiel de la flotte de guerre ashragor. La Maison des Princes mortifères se considère avant tout comme une puissance terrestre, et abandonne volontiers la suprématie maritime aux Venn'dys. Les anciens guildiens, souvent formés à la dure école des combats contre la Scabarre, déplorent cet état de fait. En 206 AA, six d'entre eux se sont associés pour racheter quatre vieilles frégates qui appartenaient à la guilde des Larmes de lumière. Ils en ont fait don à l'ordre des Sept Mers, qui les garde à l'abri dans une petite baie, au nord de Scyth. Il est question d'en construire d'autres, le conseil des amiraux ne semble pas très enthousiaste.

Les nobles des régions côtières entretiennent souvent, à leurs frais, des navires de faible tonnage qu'ils utilisent pour chasser les contrebandiers. L'église, quant à elle, peut théoriquement aligner environ trois cents nefs de taille moyenne, mais il s'agit plutôt de transports de troupes que d'unités conçues pour le combat naval.

Les tactiques maritimes des Ashragors sont relativement frustrées : poursuite, abordage, pillage, incendie du navire ennemi. Selon les lieux et les périodes, l'équipage adverse peut être exterminé sans autre forme de procès, ou capturé et vendu au marché aux esclaves de Toholl.

Les zones suivantes sont toujours présentes, même si leur superficie et leur aspect changent de navire en navire.

- **Temple d'Ashragor.** Complet, avec son labyrinthe et les appartements du prince-démon, il forme généralement le centre des constructions qui se dressent sur le pont.

- **Quartiers de l'équipage.** Spacieux et confortables, infiniment plus que sur tous les autres navires des guildes et des Maisons.

- **Quartiers des démons.** Il s'agit d'un enclos solidement fortifié, ou d'appartements somptueux...

- **Poste de commandement.** Généralement situé en hauteur, au sommet d'une flèche ou sur une passerelle surélevée, c'est le domaine du noir-capitaine. Il est presque toujours doté d'un moyen de communiquer avec le démon du navire. Il s'agit souvent d'un visage sculpté dans la paroi, par lequel le démon fait connaître ses souhaits et reçoit ses ordres.

- **Cales.** Très vaste, même si les cachots et les salles de torture occupent une bonne partie de l'espace. Le reste est rempli de loom noir.

• **Jardin.** Le spectacle d'un bosquet d'arbres fruitiers est incongru à bord de tous les navires, et surtout des nefs-cathédrales. Mais elles sont assez spacieuses pour qu'il soit possible d'éviter le scorbut à l'équipage, même au cours des longs trajets dans la mer Océane (le scorbut se déclare après environ deux mois sans vitamines. Les caravillons et autres nefs rapides peuvent traverser la mer Océane en restant juste en dessous de cette limite, pas les nefs-cathédrales).

• **Bergerie.** Les animaux résistent moins bien que les plantes à l'environnement saturé de loom noir des nefs-cathédrales, mais beaucoup de noirs-capitaines embarquent quand même des réserves de viande sur pied.



Les démons

Généralités

Les Ashragors considèrent ces créatures comme des outils ou des serviteurs. Les autres résidents de Cosme en font l'incarnation du Mal. En réalité, les démons sont simplement des créatures intelligentes, venue d'un ou plusieurs autres univers composés essentiellement de loom noir. Attention, "intelligentes" ne veut pas dire "proches de l'humanité", juste "conscientes".

Les démons inférieurs sont, selon nos normes, extrêmement stupides. Ils n'ont guère de libre arbitre, prenant la forme que leur fixe leur invocateur et accomplissant la tâche demandée dans protester ou poser de questions. Attention, certains démons "inférieurs" sont d'énormes créatures dotés de pouvoirs considérables, d'autres sont faibles et minuscules. Le critère important est leur libre arbitre, pas leur taille ou leurs pouvoirs.

Les démons "ordinaires" disposent d'un certain libre arbitre, perçoivent leur environnement à peu près comme les humains et font de leur mieux pour influencer dessus en fonction de leurs objectifs.

Les démons majeurs et autres archidémons sont capables, par leur seule nature, d'exploits stupéfiants. Il est impossible de les forcer à faire quoi que ce soit (mais leur invocateur peut tenter de le convaincre de lui rendre service). Ces créatures suivent leur propre mode de pensée, assez éloigné de celui des humains, et il est souvent très difficile de comprendre leurs motivations.

C'est une approximation, mais le meilleur moyen de décrire la mentalité d'un démon est de parler "d'absence de sens moral". Ils font ce qui doit être fait, de la manière la plus efficace. Si, pour atteindre leur objectif, il faut massacrer dix mille humains, qu'il en soit ainsi ! Si s'allier à ces mêmes humains paraît plus simple, le démon s'alliera avec eux, quitte à les exterminer plus tard, lorsqu'ils ne lui serviront plus à rien.

Pour raisonner en démon, rayez de votre vocabulaire des mots comme "cruauté", "vengeance", "vérité" ou "fidélité" ... Remplacez-les, dans l'ordre, par "nécessité", "faire un exemple", "sincérités successives" et "fidélité conditionnelle". La joie et la tristesse sont des notions totalement étrangères à la mentalité démoniaque, tout comme le bien et le mal. La meilleure approximation qu'ils en aient est qu'il est "bon" d'atteindre ses objectifs, et qu'il est "mauvais" d'échouer. Souvenez-vous que pour un démon, la fin justifie toujours les moyens.

De leurs limitations

Les enfers, les mondes de loom noir, sont innombrables, et leur population est virtuellement infinie. Heureusement, seule une partie des démons est capable de s'aventurer sur Cosme qui, pour eux, est un univers stérile et inhabitable). Sans quoi l'humanité ne serait plus depuis longtemps qu'une note en bas de page dans les annales des civilisations infernales.

Deux facteurs limitent leur présence sur les Rivages.

- **Le loom noir.** Les magiciens ont besoin de loom pour réaliser leurs invocations, mais le problème ne s'arrête pas là. Une fois remplie la tâche pour laquelle ils ont été invoqués, s'ils veulent rester sur Cosme, les démons ont besoin d'absorber chaque jour un peu de loom. Sur le territoire de la Maison ou à proximité d'une source loomique noire, comptez 1 point par jour. Ailleurs, vous pouvez sans crainte monter jusqu'à 2, voire 3 points. S'ils en sont privés, ils dépérissent, perdant 1d6 PV par jour. Autrement dit, l'environnement de la Maison est à peine vivable pour eux, alors que c'est la plus "magique" des civilisations des Rivages.

- **La volonté d'Ashragor.** La prince-démon consacre une partie de sa conscience à ses serviteurs infernaux. Il "parle" à la plupart des démons et leur fixe un code de conduite extrêmement précis. Il veille à ce qu'ils "restent à leur place", qu'ils ne s'attardent pas inutilement sur Cosme et qu'ils ne quittent pas le territoire de la Maison. Les contrevenants sont châtiés de manière horrible par le prince-démon ou ses serviteurs.



De leur nombre

Dans le passé, la Maison utilisait massivement les démons. Chaque maisonnée en avait des dizaines, et ils étaient utilisés pour une foule de tâche ingrates. Ce n'est pas un hasard si l'essor de l'esclavage coïncide avec le début de la pénurie de loom... Aujourd'hui, les démons inférieurs sont toujours un spectacle relativement courant. Chaque village en possède quelques-uns, pla-

cés sous l'autorité des prêtres. Ils sont souvent là depuis des siècles, ayant été liés par leurs invocateurs "jusqu'à ce que l'on vous délie" (ce qui fait qu'ils ne coûtent pas de loom). Le marché aux démons de Toholl propose des centaines de ces créatures pour tous les usages.

Les démons serviteurs doté de leur libre arbitre sont rares, mais on en voit encore dans les principales familles nobles. Les grands ordres font encore beaucoup appel à eux pour des raisons de prestige, même si les esclaves et les morts-vivants reviennent moins cher.

Quant aux démons "libres" et autres archidémons, il y a des années que l'on ne voit plus en dehors de la salle du trône d'Ashragor, de quelques monastères et d'une poignée de manoirs nobles.

S'il vous faut des chiffres, considérez qu'il y a peut-être un démon pour vingt humains dans l'ensemble de la Maison. Pour la plupart, ce sont des créatures faibles et inintelligentes. Vous trouverez un démon capable de soutenir une discussion raisonnable avec un mortel pour deux cents humains, guère plus.

En revanche, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, une bonne partie de la noblesse présente des traits démoniaques... mais les hybrides sont coupés des enfers, et n'ont que très rarement besoin de loom noir.

Les demi-sang

La loi est formelle : tout Ashragor ayant plus de 25 % de sang démoniaque doit être mis à mort. Mais il y a des exceptions, bien entendu.

La loi elle-même prévoit quelques dérogations. Elles sont rarissimes, et ne sont jamais accordées sans une excellente raison. La plus souvent invoquée est le besoin de renouveler le lien qui unit une famille noble et son démon tutélaire. Dans ce cas, celui-ci est solennellement invoqué et s'accouple à un ou une vierge, souvent le fils ou la fille du chef de famille. Leur rejeton est considéré comme un simple "reproducteur" (il a le même rang, la même liberté et les mêmes privilèges qu'un taureau de concours, même s'il est généralement entouré de beaucoup de respect). Il est croisé avec les enfants de la génération suivante. Au bout de vingt ou trente ans de bons et loyaux services, il est tué par l'aîné de ses descendants. Actuellement, sept des soixante familles disposent d'un reproducteur, et ce chiffre ne varie plus beaucoup depuis six siècles.

Par ailleurs, certains nobles payent fort cher, en argent ou en faveurs, pour conserver des rejetons monstrueux de manière "semi-légale" (ces "non-personnes" sont systématiquement tenus à l'écart du pouvoir, et peuvent être liquidées au moindre écart de conduite). On estime que ces "bâtards des enfers" sont une quarantaine pour toute la Maison.

Enfin, le produit de certains accouplements est parfois considéré comme un démon plutôt que comme une personne. Ceux qui survivent à leurs premières années sont épargnés, mais doivent se résigner à une vie de servitude.



Annexe

Chapitre Neuvième

Nouveaux tours

Préserver la chair

Voie : Nécromancie.

Portée : Toucher.

Aire d'effet : Un cadavre.

Durée : Instantané.

Ce tour, très utilisé par les membres de l'ordre de la Faux brisée, est une version très atténuée du sort Contrôler la pourriture. Il ne permet que de ralentir la décomposition et n'a aucun effet sur les vivants. La putréfaction continue à faire son œuvre, mais le cadavre ne vieillit plus que d'une journée tous les quinze jours. L'effet s'interrompt brutalement au bout de 2d6 semaines. À ce moment-là, si le corps n'a pas été inhumé en terre consacrée par un prêtre d'Ashragor, il se décompose brutalement.

Question funèbre

Voie : Nécromancie.

Portée : Toucher.

Aire d'effet : Un cadavre.

Durée : Instantané.

Ce tour permet de poser une question et une seule à un cadavre dont la mort remonte à moins d'une journée. Il ne peut y répondre que si son larynx, sa langue et ses poumons sont en bon état (c'est la raison pour laquelle nombre d'assassins ashragors coupent la langue de leurs victimes). Le défunt ne peut faire qu'une brève réponse (une phrase de cinq ou six mots) avant de retourner au néant. Il ne pourra plus jamais être interrogé, du moins pas à l'aide de ce tour. Malgré ses nombreuses limitations, Question funèbre rend de grands services aux nécromanciens qui maîtrisent pas encore le sort Parler avec les morts. Il est notamment très utilisé dans le domaine judiciaire.

Nouvelles compétences

Étiquette démoniaque

- **Grand métier** : Lettrés.

- **Défaut** : -4.

- **Caractéristique** : Savant.

- **Description** : Les démons inférieurs sont à peine conscients, et on peut les rudoyer à loisir. Tout change dès qu'un conjureur essaye de contacter des créatures d'essence supérieure. Les archidémons sont des créatures pointilleuses et procédurières, qu'un rien suffit à offenser. Les démons de rang intermédiaire sont à peine plus tolérants. Fondamentalement, cette compétence permet au magicien d'éviter les impairs et de faire plaisir aux entités qu'il invoque. Pour les démonistes de l'église d'Ashragor, elle comporte également la connaissance d'une foule de prières de protection plus ou moins efficaces.

- **Note** : À moins que le joueur n'incarne un magicien, il ne pourra pas prendre cette compétence à un score supérieur à 0 (sauf s'il trouve une très bonne raison). En revanche, beaucoup d'Ashragors, sans être magiciens, en connaissent les rudiments (à des scores compris entre -2 et 0). Dans la Maison des Princes mortifères, il y a bien des gens à qui elle sert quotidiennement...

Rites ashragors

- **Grand métier** : Commun pour les Ashragors, Lettrés pour les autres Maisons.

- **Défaut** : 0 pour les Ashragors, -3 pour les autres natifs des Rivages ou du Continent.

- **Caractéristique** : Savant.

- **Description** : Il s'agit tout simplement de la connaissance des cérémonies de l'église démoniaque, du Livre d'Ashragor, et autres sujets à caractère religieux. Tous les Ashragors ont cette compétence à 0, ce qui correspond à une connaissance pratique (quand faut-il s'agenouiller ? quelles formules employer lorsque l'on se confesse ?). À ce niveau, les détails de la doctrine échappent largement au fidèle. À partir de 1, les détails du dogme et les raisons derrière telle ou telle pratique deviennent accessibles.

Torture

- **Grand métier** : Pour les Ashragors, les artisans. Pour les autres Maisons, les malandrins.

- **Défaut** : -2.

- **Caractéristique** : Selon les méthodes du tortionnaire, Fort, Rusé ou Savant.

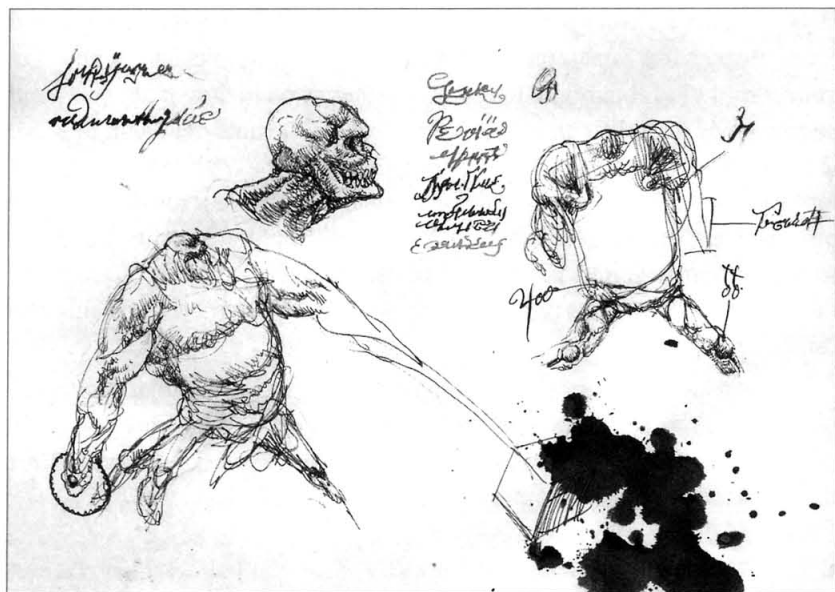
- **Description** : La torture est l'art et la manière d'infliger une douleur judicieusement dosée à un sujet, de manière à ce qu'il y survive le plus longtemps possible. Contrairement à une opinion très répandue, cette pratique n'apporte pas grand-chose aux enquêtes policières. Les bourreaux font mal pendant que les enquêteurs posent des questions, mais il s'agit plus de briser le suspect que lui soutirer des aveux. Selon les desiderata du bourreau, chaque séance de torture peut faire perdre 1, 2d6 ou 3d6 points de vie à la victime. Pour faire perdre 1d6 points de vie, le jet est Normal. Pour 2d6, il est Très difficile. Pour 3d6, il relève de la Pure folie. Dans les trois cas, si le jet est manqué, le sujet perd le maximum de points de vie et s'évanouit pour 1d6 + 2 heures. S'il tombe à 0 PV, il meurt ("et merde ! son cœur a lâché !").

Torture peut parfaitement être utilisé sur soi. La Maison des Princes mortifères étant ce qu'elle est, c'est même son utilisation la plus courante, sous forme de d'autoflagellation, de scarifications et autres mutilations rituelles.

Précisions sur les professions des Ashragors

- **Démoniste, conjurateur et malfaiseur**. Dans les trois cas, il s'agit soit d'anciens novices qui ont quitté l'église avant de prononcer leurs vœux définitifs, soit de sujets prometteurs qui ont été éduqués à l'étranger, dans les Académies. L'une des raisons pour lesquelles le clergé se méfie autant des guildiens qui rentrent au pays est qu'ils sont souvent magiciens. Or, les religieux considèrent les magiciens indépendants comme autant de menaces potentielles pour la stabilité de la Maison.

- **Embaumeur**. Peu d'embaumeurs quittent les temples funéraires et les nécropoles où ils exercent leur art. Par définition, l'embaumement est un métier tranquille, qui attire en priorité des gens calmes et posés (et ce, même chez les Ashragors, où il arrive que leurs clients refusent obstinément de rester morts). Les très rares embaumeurs qui se lancent à la conquête du Continent le font par curiosité professionnelle. La plupart se font nommer dans l'empire du Noir Couchant, où ils ont des homologues désireux de partager leur savoir avec leurs "cousins du nord". Une minorité d'audacieux part à la recherche d'autres cultures. Ils sont souvent plus proches des doctes que de véritables aventuriers. (Bien sûr, on voit aussi d'anciens apprentis qui ont préféré la fuite et l'Aventure à une vie passée au milieu de débris macabres).



• **Poète maudit.** Dans la Maison des Princes mortifères, le terme "maudit" ne s'utilise pas à la légère. Vous voulez écrire des poèmes ? Fort bien, nul ne vous en empêche. Si vous avez du génie, ils plairont à la noblesse, et vous vivrez confortablement pour le restant de vos jours. Mais si vous n'avez qu'un talent médiocre ? Dans ce cas, la sagesse populaire affirme vos dons seront aiguisés par la souffrance. Certains aspirants-poètes s'adonnent à l'automutilation ou à la drogue. D'autres, plus douillets ou moins intelligents, passent des marchés avec des démons, les chargeant de leur gâcher la vie juste assez pour améliorer leurs vers. L'impact de cette pratique sur leur œuvre est incertain, mais les répercussions sur leur existence et leur santé mentale sont, en revanche, tout à fait mesurables.

Disons-le tout de suite, se faire maudire n'est pas une bonne idée. Les démons qui acceptent ce genre de marché sont généralement assez puissants, raisonnablement subtils et très, très cruels. La victime peut n'avoir aucune nouvelle de son tourmenteur pendant quelques années, puis soudain, il se rappelle à son bon souvenir sous la forme d'une maladie handicapante ou du décès d'un proche. Ses tourments sont calculés pour maintenir l'artiste dans un état d'angoisse permanent.

Au bout de cinq à dix ans de ce régime, en général, le poète se suicide.

Quelques-uns se lassent et tentent l'Aventure outre-océan dans l'espoir de se débarrasser de leur démon (c'est généralement le cas, mais cela ne marche pas toujours).

Il existe à Pelgrom une officine discrète, tenue par un prêtre en rupture de paroisse, qui se charge d'organiser les malédictions. C'est un service entièrement bénévole : en contrepartie, il exige juste un rapport annuel.

• **Templier d'Ashragor.** L'intitulé correct serait "Templier raté", mais aucun joueur ne prendrait jamais un personnage affublé d'une profession pareille. Les guildes sont bien obligées de tolérer les Ashragors ordinaires, mais elles n'ont aucune envie d'accepter en leur sein des fanatiques avoués qui jurent de servir le prince-démon, le Pontifex et personne d'autre. Les Aventuriers "templiers" font partie des 70 % de novices qui ont craqué pendant leur formation, et qui ont quitté leur commanderie avant de prononcer leur vœux définitifs. Que certains se reclassent dans les guildes n'est pas très étonnant : à côté de ce que l'ordre du Temple fait subir à ses postulants, les Académies ressemblent à d'aimables camps de vacances.

Les vrais Templiers sont censés rester sur les Rivages. Les gardes des ambassades sont les seuls membres de l'ordre à avoir une raison légitime de se trouver sur le Continent. D'autres viennent en "mission spéciale". Ils ne sont pas discrets, mais ils constituent une force de frappe sans égale.

Le sang parle...

Le sang démoniaque qui coule dans les veines de nombreux Ashragors a des effets étranges, qui ne se résument pas aux transformations physiques. Les altérations de la perception sont fréquentes, tout comme de profondes modifications psychologiques. Il est difficile de parler de "folie" dans la mesure où la notion de "normalité" est assez élastique, même chez les Ashragors humains à 100 %, mais certains nobles sont très, très éloignés de l'humanité conventionnelle. Contrairement aux démons, ils ont toujours des désirs et un sens moral et, comme tous les humains, ils cherchent à se créer un environnement agréable, mais leurs définitions de toutes ces choses est parfois totalement monstrueuse.

Reste le changement le plus important, qui ne manifeste que chez une poignée de privilégiés : un lien intime, profond, avec le loom noir. Il se traduit souvent par des scores élevés en Art étrange, en Sens ou en Maîtrise, mais il a parfois des effets plus baroques : certains nobles sont capables de créer leurs propres tours sur-le-champ, peuvent les lancer sans jet de dés, ou trouvent l'apprentissage des phylums démoniaques ridiculement facile (la nécromancie leur pose les mêmes problèmes qu'à tout le monde). Les plus puissants sont souvent entourés de hordes de démons mineurs, qu'ils font apparaître et disparaître au gré de leurs besoins, de manière à peine consciente.

Le clergé a d'excellentes raisons de mettre systématiquement à mort tous les Ashragors dotés de plus d'un quart de sang démoniaque.

... et il n'est pas le seul

Ami MJ, une minute d'attention. C'est l'auteur qui vous parle. Bien sûr, Guildes est votre jeu. Bien sûr, vous faites exactement ce que vous voulez

autour de votre table. Bien sûr, il est concevable qu'un demi-démon bardé de pouvoirs loomiques gratuits parvienne à s'introduire dans les guildes à l'aide de fausses généalogies, de sénateurs complaisants et tutti quanti.

C'est possible.

En fait, maintenant que j'y pense, c'est même une bonne idée de scénario.

Mais cette créature improbable ne sera pas un personnage joueur.

Je ne me fais pas d'illusions : à la lecture de cet encadré, une bonne partie des joueurs se sont mis à saliver et à préparer un baratin pour vous convaincre de leur attribuer des tours gratuits, une affinité avec le loom noir, et autres instruments de grosbillisation. Le seul garde-fou qui se dresse entre eux et votre table de jeu vous a été gracieusement fourni par le Sénat de la Constellation, et s'appelle "loi du seizième". Ces transformations ne se manifestent jamais chez les individus dotés de moins d'1/16e de sang démoniaque. Jamais.

Si les joueurs insistent, vous avez donc ma permission officielle™, ainsi que celle de mon éditeur vénéré et de toute l'équipe de conception de Guildes, de vous comporter comme un affreux tyran. Interdisez purement et simplement aux joueurs d'utiliser cet encadré pour vous pourrir la vie. Qu'ils n'y songent même pas. Il est là pour vous permettre de créer des PNJ inquiétants, dotés de pouvoirs uniques. Pas pour déséquilibrer le jeu en faveur des Ashragors. Voilà. C'est tout.

Bonne lecture, et bonjour chez vous !



Quelques démons

Démon inférieur

Ce type de démon n'est pas à proprement parlé doté d'intelligence. Il a peu d'initiative et ne sert qu'au plus basse tâches. Ils peuvent prendre n'importe quelle forme et comprennent entre 20 et 50 ordres simples. La plupart d'entre eux ne parlent pas. Souvent dénués de pouvoirs, leur nature loomique leur confère malgré tout une grande sensibilité aux effets loomique sauf pour le loom noir auquel ils sont presque insensibles.

Agile	2	Charmeur	1	Art Guerrier ($Fo + Ag + Ta/3$)	2
Fort	2	Rusé	1	Art Étrange (<i>spécial</i>)	6
Observateur	3	Savant	1		
Résistant	2	Talentueux	2	Loom noir	10

Armure : aucune ou carapce 1d6-2.

Armes : au mieux griffes 1d6+1.

Pouvoirs : 1 ou deux pouvoirs simples. Capacité de vol / voit les couleurs de loom / infravision...

Courir	2	Pister	2	Bagarre	2	Pouvoir	6
Grimper	2	Scruter	1	Esquive	2	Sens	6
Lancer	1	Vigilance	2	Chercher	1		
Orientation	1	Griffes / dents	2	Discretion	2		

Démon domestique

Superviseurs, intendants, vigilants... Ces démons sont suffisamment intelligents pour en remonter à n'importe quel être humain. Ils sont dotés de pouvoirs conséquents, soutiennent des conversations élaborées et sont complètement autonomes. Ils servent dans les maisons nobles ou dans les monastères ou ils sont relativement bien considérés.

Agile	3	Charmeur	3	Art Guerrier (<i>Fo + Ag + Tal/3</i>)	3
Fort	3	Rusé	5	Art Étrange (<i>spécial</i>)	8
Observateur	5	Savant	2		
Résistant	3	Talentueux	3	Loom noir	26

Armure : carapace ou cuir 1d6.

Armes : griffes / dents / cornes 1d6+1 ou armes classiques.

Pouvoirs : de 1 à 3 pouvoirs complexes. Invisibilité / Contact empoisonné / voit les couleurs de loom / aura effrayante / detection des morts vivants...

Courir	2	Vigilance	3	Chercher	3	Discours	3
Grimper	2	Griffes / dents	2	Intendance	3	Négoce	2
Lancer	1	Bagarre	2	Alphabet	1	Empathie	1
Orientation	2	Armes diverses	2	Discretion	3	Pouvoir	8
Pister	1	Esquive	2	Filature	2	Sens	8
Scruter	3	Commandement	3	Diplomatie	2		

Démon de combat

Comme son nom l'indique, ce type de démon sert uniquement à la défense rapprochée des pontes de l'église ou des nobles qui se sentent menacés.

Agile	6	Charmeur	1	Art Guerrier (<i>Fo + Ag + Tal/3</i>)	6
Fort	7	Rusé	2	Art Étrange (<i>spécial</i>)	7
Observateur	3	Savant	1		
Résistant	6	Talentueux	5	Loom noir	34

Armure : carapace ou cuir 1d6+5.

Armes : griffes / dents / cornes 1d6+5 ou armes classiques.

Pouvoirs : 1 ou 2 pouvoirs complexes. Invisibilité / Contact empoisonné / Detection du danger / lames erectiles / insensibilité au métal / crachat de flammes.

Courir	4	Pister	3	Armes diverses	4	Chercher	2
Grimper	4	Scruter	4	Bagarre	6	Discretion	2
Lancer	4	Vigilance	5	Esquive	5	Pouvoir	7
Orientation	1	Griffes / dents	6	Commandement	3	Sens	7

Index

A

Abbé	p.133
Académie	p.32
• de Toholl	p.133
• de Derkwi	p.56
• de Maranasazar	p.56
Âge des Pontifex	p.22
Âge des Démons	p.17
Âge de l'Aventure	p.24
Animaux familiers	p.178
Architecture	p.186
Armes	p.201
Art de la guerre	p.201

B

Bénis	p.93
Boisson	p.82

C

Cérémonies	p.47
Cicatrice (la)	p.31
Climat	p.45
Code servile	p.90
Code vestimentaire	p.83
Commerce	p.15
Compétences	p.195
Continent	p.111
• Étiquette démoniaque	p.195
• Rites ashragors	p.195
• Torture	p.195
Confrérie	p.102
Contrebande	p.106
Corbeaux	p.124
Cuisine	p.81

D

Darka Khan	p.172
Démons	p.189
• Généralités	p.189
• Parrains	p.190
• Psychologie	p.190
• Demi-sang	p.191
• Caractéristiques	p.200

E

Ermîtes	p.49
Err-aman le Voyageur	p.14
Esclavage	p.69
Espionnage	p.12
Esprit ashragor	p.35
Exportations	p.107

F

Fin des temps	p.30
Frères mineurs	p.84

G

Gouvernement	p.91
Gortallijk, parrain démoniaque	p.161
Grand Esclavage	p.10
Guerres gehemdales	p.16
Guildes	p.24
Guildiens	p.24
Gurthen ur-Xarthachg, amiral immortel	p.163

H

Harfang Skarnad, commandeur templier	p.151
Hatterar, frère	p.150

Héraldique	p.177
Hérésies	p.62
Hérésiarques	p.65
Hurnwald Hurthag XX,	
Pontifex	p.149
Hygiène	p.85

I

Importations	p.105
Irliana Daranara, duchesse	p.155
Irion Ortranng, connétable félon	p.17

J

Jartihir le Voyant, prêtre des Ombres	p.14
Jiriviya Asavriya, collecteur d'impôts	p.168

K

Karnether III, Pontifex	p.23
Kratragi Danavera, prêtresse	p.153

L

Livre d'Ashragor	p.8
Lonaria (ville)	p.12
Loom noir	p.181

M

Marais mortuaires	p.51
Marchands	p.49
Massacre des Rois	p.26
Mauvaises terres	p.53
Meraketner, prêtre des Ombres	p.14
Moines Rouges (ordre)	p.27
Morts-vivants	p.71

N

Nefs-cathédrales	p.183
Nécropole (de Pelgrom)	p.41
Nécropoles (des montagnes)	p.139
Noblesse	p.27
Novice	p.131

O

Ordres	p.135
• De la Faux brisée	p.139
• Des Moines Rouges	p.135
• De la Nef	p.137
• Des Templiers	p.142
• Des Sept Mers	p.144
• De l'Œil étincelant	p.144
• De l'Infini Contentement	p.144
• De la Méditation ténébreuse	p.144
• Du Lien	p.144
• De l'Unique Vérité	p.144

P

Patriarche	p.133
Péchés	p.62
• Doute	p.62
• Orgueil	p.62
• Révolte	p.62
Pel-Garō	p.26
Pelgrom	p.41
• Phare	p.41
• Grand Pont	p.41
• Palais du Pontifex	p.42
• Jardin des Délices	p.42
• Port marchand	p.44
Pontifex	p.22
Porte noire	p.111
Premier empire Métallique,	p.10
Prêtre	p.132

Q

Qerzal Oradar, maître caravanier p.167

R

Rehnag, la Bourse d'Ashragor p.16

S

Sacrifices humains p.27

Scyth p.36

• Place des Adieux p.36

• Rue des Mille Plaisirs p.37

• Cité administrative p.36

• Ville sainte p.37

• Cité Grouillante p.37

• Ville des Ventres p.38

• Île Maudite p.38

Second Empire Métallique p.27

Sénat de la Constellation p.108

Superstitions p.123

"Superviseur Infaillible", intendant p.162

T

Tante Mara, ancêtre respectée p.164

Tarkûn Krarark, garde p.159

Traité des stratagèmes p.27

Tehepka (village) p.45

Temple p.126

Templiers p.142

Temps interdit p.26

Temps obscur p.19

Toholl (monts) p.48

Toholl (ville) p.31

• Ville basse p.31

• Port de pêche p.32

• Colonie étrangère p.32

• Palais des Sons p.32

• Faubourg flottant p.34

• Forge obscure p.34

• Faubourg de Domptemer p.34

• Falaise du démon p.34

Tours p.194

• Préserver la chair p.194

• Question funèbre p.194

Tradarchinn Maradar, sénateur-maître de la guilde des Lunes féroces p.170

Trangar l'Ancien, conquérant gehemdal p.26

Trchinn p.131

V

Varank Charank, bâtard noble p.158

Varorian Karadach, baron et pestar p.156

Vertus p.61

• Foi p.61

• Révérence p.61

• Soumission p.61

Vyridra l'Enchanteresse, prêtresse des Ombres p.12

W

Werthag II, empereur gehemdal p.16

Y

Yorgan Orfaran, scribe du palais p.152

Yöroch Çaräch, comte p.154

Yavra le Rouge p.11

Yvyana, prêtresse des Ombres p.14

Z

Zar (désert de) p.54

Guil'des

la quête des origines

Supplément Maisons N°2

LES ASHRAGORS
est un supplément de fond
pour le jeu de rôle
GUILDES

À la gloire du prince-démon !

Et je suis sorti des ombres, répondant à l'appel du Destin.

Et je suis venu dans ce monde froid et aride.

Et je suis devenu votre père, votre roi, votre dieu.

Et je suis resté, jour après jour, siècle après siècle.

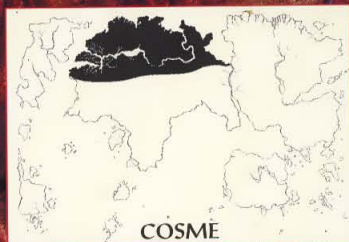
Et je suis toujours parmi vous, vigilant, aimant, immortel.

Le Livre d'Ashragor, I : 4



AVEC LES ASHRAGORS

- Aventurez-vous dans les rues sordides de Toholl.
- Assistez aux cérémonies dédiées à Ashragor.
- Découvrez les sinistres coutumes des sujets du prince-démon.
- Écoutez Ashragor lever le voile sur ses projets.



CÔSME

8

Terres Ashragors des Rivages

PRIX - 135 f ttc

ISBN - 2-909934-92-6

