

eu de rôle médiéval aux accents horribifiques et gothiques

Imaginez une péninsule aux collines escarpées, des forêts denses où le jour peine à percer, des vallées brumeuses et des forteresses à flanc de montagne... et par-delà les océans, le Continent, vaste et mystérieux. Dans ces paysages grandioses, le jeu de rôle « Les Ombres d'Esteren » vous propose un monde dur et réaliste, dans lequel l'impact du surnaturel n'est jamais banal ou anodin, et où les hommes doivent faire face à une menace féroce, tapie dans l'ombre.

Destiné autant aux joueurs qu'aux meneurs de jeu, cet ouvrage est le premier de la gamme des Ombres d'Esteren. Vous y trouverez :

- Un univers de jeu.

Vous découvrirez le monde d'Esteren par les yeux de ses habitants, en particulier ceux de la péninsule de Tri-Kazel. Découpée en trois royaumes, elle est décrite sur le plan politique, géographique et historique. Le mode de vie, les antagonismes entre les factions et les problèmes que doivent affronter habitants au quotidien sont abordés de manière extensive.

- Un système complet.

Privilégiant l'ambiance et les interactions entre les joueurs, le système de jeu des Ombres d'Esteren vous permettra notamment de créer vos personnages, gérer l'évolution de leur santé mentale, utiliser la magie, découvrir le secret des arts oghamiques, invoquer la puissance du Créateur, etc.

- Des aides de jeu.

Cet ouvrage contient six archétypes illustrant quelques-unes des possibilités de rôle que vous pourrez incarner, des textes techniques sur la conception d'un groupe de personnages, un lexique complet accompagné d'un index, la feuille de personnage, etc. Ces aides de jeu vous permettront de mettre en place vos premières parties tout en vous introduisant pleinement à la gamme des Ombres d'Esteren.



prix : 39,90 € TTC



ISBN 978-2-919256-00-6



1

Les Ombres d'Esteren



Les Ombres d'Esteren



1. UNIVERS



Les Ombres d'Estheren

1. UNIVERS

Un jeu de rôle médiéval aux accents horribifiques et gothiques

"L'ignorance est une bénédiction, mais pour que la bénédiction soit complète l'ignorance doit être si profonde, qu'elle ne se soupçonne pas soi-même."
Edgar Poe

Crédits

Coordination de la gamme
"Les Ombres d'Esteren"
Nelyhann

Coordination éditoriale
du Livre d'Univers
Nelyhann et Frédéric "Tchernopuss" Hubleur

Conception et développement
du Livre d'Univers
Ludovic "Elenyl" Monnier-Ragaine, Joëlle "Iris" Deschamp, Laurent "Nico du dème de Naxos" Duquesne, Nelyhann, Aldo "Pénombre" Pappacoda et Frédéric "Tchernopuss" Hubleur

Développements additionnels
Nelyhann et Aldo "Pénombre" Pappacoda

Archives et recherches documentaires
Joëlle "Iris" Deschamp

Rédaction
Dragon-Étoile, Ludovic "Elenyl" Monnier-Ragaine, Guillaume "Ikaar" Vasseur, Joëlle "Iris" Deschamp, Nelyhann, Aldo "Pénombre" Pappacoda, Frédéric "Tchernopuss" Hubleur et Ynis

4 **Système de jeu**
Nelyhann et Frédéric "Tchernopuss" Hubleur

Développement et correction
du système de jeu
Joëlle "Iris" Deschamp, Merryneils, Aldo "Pénombre" Pappacoda et Valentin

Relecture
Ange gardien, Ludovic "Elenyl" Monnier-Ragaine, Frédéric L., Ikaar, Joëlle "Iris" Deschamp, Krêsterion, Merryneils, Nelyhann, Laurent "Nico du dème de Naxos" Duquesne, Pascal B., Aldo "Pénombre" Pappacoda, Frédéric "Tchernopuss" Hubleur et Valentin

Direction artistique
Nelyhann



ForgeSonges est un collectif d'auteurs et d'illustrateurs, rassemblés sous la forme d'une association, dont le but est de créer des produits ludiques de qualité. L'association organise également des concours de création : Démiurges en Herbe (jeux de rôle) et Plumes en Herbe (Littérature). Retrouvez l'actualité et les dernières publications du collectif : <http://www.forgesonges.org>

Les illustrations, textes, logo sont Copyright © Agate Editions. Dépôt légal : septembre 2010 - ISBN : 978-2-919256-00-6 - Imprimeur : Shenyang, Chine. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. "Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1^{er} de l'article L. 122-4). " Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle imaginé et conçu par le collectif ForgeSonges, sur une idée originale de Dragon-Étoile, Laurent "Nico du dème de Naxos" Duquesne, Nelyhann et Frédéric "Tchernopuss" Hubleur.

Maquette
Asami

Illustration de couverture
Yvan "Gawain" Villeneuve

Illustrations intérieures
Olivier "Akac" Sanfilippo, Bruno, Yvan "Gawain" Villeneuve, Revolver, Rémi "Remton" Le Capon, Nelyhann, Nicolas Jamme et Joël Belin.

Logo
Rémi "Remton" Le Capon

Cartographie
Olivier "Akac" Sanfilippo, Christophe Bouvet et Joël Belin.

Playtest
Nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont testé le jeu et permis de l'améliorer : Claude, Denis et BJ, les meneurs de jeu Mehdi d'Animation Campus, Ben d'Onyria, Yohann de Mystic Blue, Michel L., Jemrys, Anubis Reynen ainsi que tous leurs joueurs. Merci également à tous ceux ayant participé aux sessions de playtests organisées par ForgeSonges : William et les joueurs de Présence d'Esprit, Stéphane et Marion, Jika, Alicien, Dworkin Barimen, Jean-Loup C., Kamiseito, Estella, Seburio, Clovis, Sanlioc, Merryneils, Tahoe, Tosheros, Tozo, Julien P., David Best (dont le personnage a inspiré l'archétype Adéliane), Jérôme, Selenie et Thomas, Jérémy (dont les cinq 1 naturels de suite resteront dans l'histoire), les joueurs de Lucidité, les joueurs d'Objectif Jeu (et la partie mémorable derrière la porte cochère), Élodie C. et Romain, Nathanaël, Fabien, Viktor ainsi que tous ceux que nous oublions...

Remerciements
Merci également à tous ceux qui ont un jour, de près ou de loin, contribué à Esteren : Penpen et Pandytogo du Studio Nuits Blanches, Lev, Kobbold, le SpaceFridge, Raphaël Bombayl, Lionna Ambrelune, Xain-Phax, Premier Ministre, Khelren. Nous remercions également, pour leur soutien : Clémentine, Claude, Clémence R., Denis, BJ, Cyril, Hervé, Luc, Yan, Ceselha, Maryse.

Copyright © 2010 Agate RPG
Agate RPG est une marque
d'Agate Éditions



AGATE
RPG

Agate Éditions,
84 rue du président Wilson
92300 Levallois-Perret
Contact, question, distribution :
esteren@agate-editions.com



Table des matières

Crédits	4
Table des matières	5
Avant-propos	8
Prologue	10

Chapitre 1 : Tri-Kazel

Introduction	12
Tri-Kazel	
Paysages	14
Climat	17
Langages	21
Lecture et écriture	21
Cartographie	22
Histoire	26
Les Temps anciens	26
Les Fondations	27
Les Grands Siècles	28
L'ère de Glace	29
Le Renouveau	30
Les Décennies continentales	30
L'ère de la Maturité	31

Feondas	34
Qu'est-ce qu'un feond ?	34
L'humanité face aux feondas	37
Des pouvoirs des feondas	38
De la lutte contre les feondas	38

Peuples et mentalités	40
Les Peuples	40
Les autres êtres vivants	42
Mentalités	44

Taol-Kaer	48
Duché de Seöl	48
Duché de Gorm	49
Duché d'Osta-Baille	50
Duchés de l'ouest	53
Au cœur du royaume	55
Duché de Dulan	55
Duché de Tulg	56
Duché de Kel Loar	57
Cartographie	58

Osta-Baille	60
Histoire	60
Le port	62
La ville basse	63
La ville haute	64
La face lépreuse	68

Gwidre	70
Une nouvelle foi	72
Des côtes exposées	72
Les montagnes	74
La capitale	75

Reizh	79
Échos du passé	79
De curieuses idées	80
Kalvernach	81
Baldh-Ruoch	84
Les insoumis	87

Le Continent	88
--------------	----

Chapitre II : Mode de vie

Introduction	94
Us et coutumes	96
Naissance	97
Éducation	97
La taverne	100
Amour et relations	101
Le foyer	101
La mort	101
Des rêves	102
Traditions et fêtes	102
Le calendrier	103

Artisanat	104
Les guildes	105
Objets de pouvoir	109

Nourriture	110
Famine	112

Architecture	113
Architecture rurale	114
Des ponts	115
Paysage urbain	116
Temple, magistristes	118

Sociétés de Tri-Kazel	119
Société clanique	120
Société féodale	120
Société talkéride	121
Privilèges, héritages	121
Société gwidrite	122
Société reizhite	122
La famille	123
L'exogamie	123
La justice	124

Monnaie et commerce	126
Système monétaire	126
Fausse monnaie	127
Les caravanes	129
Pauvreté	131
Les Arts	132
Artistes et société	133
Des bardes	137

Chapitre III : Factions

6 Introduction	138
Demorthèn	140
Rôle du demorthèn	141
Évolution des croyances	142
Pouvoirs des demorthèn	143
Ogham et langage magique	144
Sanctuaires demorthèn	145
Croyances populaires	147
Morcail	147
Temple	148
Préceptes	149
Les Miracles	150
Les constructions	151
Reliques	152
Les six ordres	152
Magientistes	156
Historique	156
Le Flux	157
Organisation	159
Écoles magientistes	160
Les mékônes	161
Architecture	162
Artefacts	164
Varigaux	166
Chevaliers hilderins	168

Rumeurs en Tri-Kazel	170
Les Rusemorts	170
Les occultistes	170
Le cercueil de glace	171
Magie noire	171
Le Ventripaille	172
La piérazule	172
Épilogue	173

Chapitre IV : Système de jeu

Avant-propos	174
Découvrir le jeu de rôle	174
Utilisation du système	175
Créer son Personnage	176
Pouvoirs spéciaux	178
L'esprit de groupe	179
Le groupe de Personnages	180
Archétypes	182
Le varigal	182
Le guerrier	184
Le demorthèn	186
Le moine	188
Le magientiste	190
Le barde	192
Compétences	194
Création de Personnage	200
Peuple	202
Métier, Lieu de naissance	203
et Classe sociale	203
Les Voies	207
Âge, Revers et Histoire	208
Traits de caractère, Santé	210
Mentale et Personnalité	210
Points d'Expérience, Avantages	212
et Désavantages	212
Potentiel, Défense, Vigueur	215
et Rapidité	215
Attitudes de combat	216
et score d'Attaque	216
Points de Survie,	217
Rindath et Exaltation	217
Description et équipement	218
Prix et équipement	219
Salaires	219
Équipement de qualité supérieure	226
Bris de l'équipement	227
Entretien de l'équipement	227

Expérience et progression	228
Résolution	231
Exemples de jets	231
Le Seuil de Difficulté	232
Réussite et échec automatiques	232
Actions hors de portée	232
Réussite critique	233
Échec critique	233
Actions en opposition	234
Mise à l'épreuve	234
Jet de Chance	235
Combat	236
La Passe d'armes	236
Calcul des dommages	236
Combat à distance	237
Combat à plusieurs	237
Embuscade	237
Quitter un combat	238
Combat monté	238
Boucliers	238
Arts de combat	238
Santé	239
Tableau de Santé	239
et score de Vigueur	239
L'agonie	239
La mort	240
Chutes	240
Apnée	240
Aveuglement	240
Soins et repos	240
Maladies	240
Poisons	243
Drogues	243
Vieillesse	244
Art demorthèn	245
Art ancestral et Disciplines	245
Cercle de puissance et facteurs	246
Invoquer un pouvoir	250
Être dérangé	250
Résister à un pouvoir	251
Récupérer le Rindath	251
Nature des pouvoirs	252
Effet d'un pouvoir	252
Enchaînement de pouvoirs	252
Pierres oghamiques	252
Progresser	255
Miracles du Temple	256
Fonctionnement	256
Les pouvoirs des Élus	256
Miracles et Exaltation	257

Intensité des Miracles	257
Stances de pouvoir	257
Réaliser un Miracle	257
Récupérer l'Exaltation	258
Respecter la foi	258
Les douze Miracles	259
Progresser	261

Magience	262
Extraction	262
Raffinage	264
Flux raffiné	264
Les Artefacts	265
Artefacts et Disciplines	265
Allumage	265
Utilisation	266
Réparation	266
Les cartouches de Flux	266
Le Flux fossile	266
Liste d'artefacts	267

Santé mentale	269
Évolution de la Santé Mentale	269
Les jauges de Santé Mentale	270
Points de Trauma et points	270
d'Endurcissement	270
Les jets de Résistance Mentale	270
Séquelles	271
Éviter les jets	272
de Résistance Mentale	272
Équilibre, Symptôme,	272
Syndrome et Folie	272
Crises	272
Les désordres mentaux	273
Mélancolie	274
Paranoïa	274
Mimétisme	275
Obsession	275
Mysticisme	275
Frénésie	276
Hallucination	276
Hystérie	277
Confusion mentale	277
Exaltation	277
Autres désordres	278
Phobie	278
Forteresse vide	279
Soigner et guérir	279
Le diagnostic	279
Feuille de Personnage	281
Lexique	284
Index Technique	289

Avant-propos

Vous tenez entre vos mains le "Livre I - Univers", premier ouvrage de la gamme de jeu de rôle " Les Ombres d'Esteren ", destiné autant aux joueurs qu'aux meneurs de jeu. Cet avant-propos vous permettra d'appréhender plus facilement ce nouveau monde, en explicitant quelques-uns de ses principes directeurs.

Première partie : une présentation subjective

La première partie de l'ouvrage est consacrée à une description du monde, que vous découvrirez par l'intermédiaire d'une collection de lettres, rapports et travaux de recherche appartenant à un vieux seigneur. Elle vous permettra de partager le point de vue des natifs de Tri-Kazel et de vous familiariser avec leur façon de percevoir le monde qui les entoure, une région du monde sauvage où la magie et le fantastique se manifestent aux franges du quotidien. En effet, dans l'univers des Ombres d'Esteren, il n'y a pas de peuples imaginaires tels que les elfes ou les nains ; il n'y a pas non plus de magiciens lançant des boules de feu. La plupart des manifestations du surnaturel ou de la magie sont relativement discrètes et l'univers fondamentalement sobre et réaliste.

8

Un système de jeu intuitif

Bientôt, vous serez à votre tour amenés à arpenter ces terres sauvages et à vous confronter à ses mystères. Cet enjeu forme le cœur de la seconde partie de l'ouvrage, consacrée au système de jeu qui explique notamment la manière de résoudre les actions principales, définit le fonctionnement des arts demorthèn, de la magie, des miracles du Temple ainsi que de la santé mentale. Il permet donc de créer et gérer vos alter-ego, les Personnages-Joueurs. Les Ombres d'Esteren est un jeu d'ambiance où les interactions entre les joueurs et l'immersion sont privilégiées avant toute considération simulationniste. C'est pourquoi le système de jeu a été pensé pour être intuitif et rapidement pris en main.

L'horifique et l'imagerie gothique

Esteren est un monde médiéval rude où les personnages seront confrontés à l'horreur et à des menaces aux multiples visages. La tradition gothique se retrouve dans des paysages majestueux où les forces de la nature se déchangent, théâtre pour des histoires tragiques et passionnées. L'horreur est quant à elle traitée dans son sens classique et littéraire, c'est-à-dire un violent saisissement d'effroi mêlé d'admiration devant une réalité vertigineuse. L'accent n'est pas mis sur le dégoût ou la répulsion, mais plutôt sur le moment même de la confrontation avec les mystères et l'étrangeté du monde.

Un univers à secrets

Esteren est un univers cachant de nombreux secrets que les personnages incarnés par les joueurs pourront être amenés à découvrir, au moins en partie. Pour que l'horreur s'insinue au moment même où ces révélations prennent toute leur ampleur, il est utile de dépeindre un environnement qui apparaîtra dans un premier temps familier. Ainsi, l'univers d'Esteren pourra tout d'abord sembler sobre ; ceci est voulu. Ce parti pris met naturellement le surnaturel, et tout ce qui pourrait être lié directement à l'horifique, en veilleuse, au moins dans un premier temps. Mais, peu à peu, le malaise s'installera dans ce quotidien pour le faire basculer dans l'indécible.

Une gamme complète

Ce traitement de l'horifique et le principe de base de la révélation ont motivé la structuration des différents ouvrages de la gamme. Le premier livre, Univers, s'attachera à dépeindre l'univers d'Esteren tel qu'il est perçu par ses habitants. La plupart du temps, le surnaturel, l'horifique et le merveilleux n'y apparaissent qu'en filigrane car ils ne constituent pas le quotidien de la majorité des natifs de ce monde. S'il se suffit à lui seul pour jouer, il ne révélera toute sa profondeur qu'à la lecture de son pendant, le "Livre II - Secrets". Cet ouvrage uniquement destiné au meneur fera toute la lumière sur les coulisses de l'univers et donnera des outils à celui-ci pour mettre en scène les révélations auxquelles les personnages seront confrontés.

Les Personnages-Joueurs dans le jeu

Si Esteren est un monde dur et qui cache en son sein des secrets indicibles, les personnages incarnés par les joueurs ne sont pas pour autant condamnés à périr ; leur survie et surtout leurs succès dépendront de leur ingéniosité et de leur courage. La progression des personnages, symbolisée par un système d'expérience, laisse une grande marge de liberté et de développement aux joueurs. Une aide de jeu entière, proposée à la page 176 de cet ouvrage, permet également aux meneurs et joueurs de cerner la place des personnages dans l'univers d'Esteren.

Cross-média

Depuis le départ, Esteren a été envisagé pour exister sur plusieurs médias simultanément, se répondant entre eux. Le but est d'accentuer l'immersion du joueur/lecteur dans cet univers tout en lui en proposant des expériences variées. Le jeu de rôle tient ici une place particulière dans cette volonté de proposer au lecteur une expérience interactive riche : il permet d'entrer dans l'univers d'Esteren et d'y incarner des personnages pour y vivre des aventures inédites.

D'autres médias viennent compléter cette expérience, notamment :

- Bande originale. La bande originale de l'univers d'Esteren, dont le premier opus est composé par Delphine Bois, vous fera découvrir une ambiance mystérieuse, tantôt délicate, tantôt inquiétante.
- Le jeu vidéo. Dans la tradition des Point'n'Click (Monkey Island, Les Chevaliers de Baphomet, Runaway, etc.), ce jeu vidéo vous propose de suivre les pas d'Yldiane et de découvrir en sa compagnie une région typique de la péninsule de Tri-Kazel.

Internet

Vous trouverez sur internet beaucoup de contenu additionnel enrichissant l'univers de jeu des Ombres d'Esteren. Nous vous en proposons ici un rapide tour d'horizon :

- Des aventures dont vous êtes le héros, vous proposant de faire connaissance en douceur avec l'univers des Ombres d'Esteren. Vous y retrouverez Yldiane, l'héroïne du jeu vidéo.
 - Des nouvelles qui vous plongeront dans l'ambiance d'Esteren
 - Enfin, du matériel de jeu gratuit (feuille de personnage, scénarios, aides de jeu...) sera peu à peu mis à votre disposition afin de vous permettre d'exploiter plus largement les ouvrages de la gamme.
- Alors n'hésitez plus à vous rendre sur le site officiel (www.esteren.org) pour poursuivre votre exploration d'Esteren.

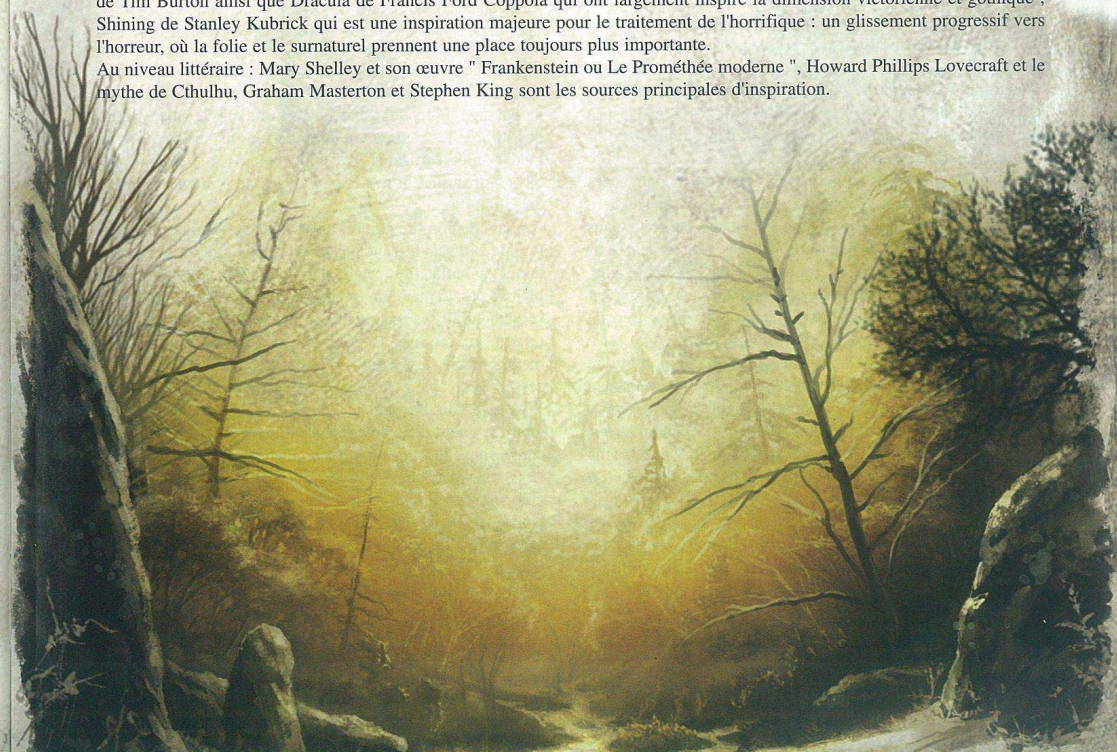
Les inspirations

De très nombreuses sources d'inspirations ont alimenté l'univers d'Esteren.

Il serait difficile de toutes les répertorier mais en voici une petite sélection :

Sur le plan cinématographique, Braveheart de Mel Gibson pour ses paysages, sa rudesse et son romantisme ; Sleepy Hollow de Tim Burton ainsi que Dracula de Francis Ford Coppola qui ont largement inspiré la dimension victorienne et gothique ; Shining de Stanley Kubrick qui est une inspiration majeure pour le traitement de l'horifique : un glissement progressif vers l'horreur, où la folie et le surnaturel prennent une place toujours plus importante.

Au niveau littéraire : Mary Shelley et son œuvre " Frankenstein ou Le Prométhée moderne ", Howard Phillips Lovecraft et le mythe de Cthulhu, Graham Masterton et Stephen King sont les sources principales d'inspiration.



Prologue



Doern se retourna au moment où il entendit les premiers échos des pas en provenance du large corridor dallé de marbre. La crainte au cœur, il guetta attentivement la silhouette indécise qui progressait dans les lumières tremblantes projetées par les flambeaux. Il découvrit sans surprise le visage fatigué et creusé de rides de son seigneur.

Wylard n'avait pourtant pas toujours été comme ça. Bien au contraire même : sa prestance et son charisme naturels lui avaient permis de prendre la succession de son père sans opposition des autres seigneurs et avec la bénédiction des gens liés à sa famille. C'était un homme respecté, soucieux de chacun, juste dans ses décisions, et de plus bon gestionnaire. Une rareté dans le paysage tourmenté des luttes de pouvoir qui déchiraient nombre de ses pairs.

Mais tout avait basculé le jour où la charmante Edel, son épouse, et ses deux beaux enfants avaient été massacrés par les feondas. Ils étaient partis rendre une visite de courtoisie au père d'Edel, un vieil homme robuste, veuf depuis quelques années. Et n'étaient jamais revenus. On avait retrouvé leurs corps horriblement mutilés, gisant sur le bas-côté de la route, les visages tordus sous l'effet de la souffrance, les yeux crispés sur une dernière vision d'épouvante. Afin d'épargner à Wylard une telle atrocité, on avait enterré les dépouilles sans lui laisser la possibilité de les voir. L'esprit embrumé par la douleur, le corps pris d'une immense faiblesse, il n'avait pas insisté...

Mais, deux soirs après l'inhumation, pris d'un soudain accès de folie, il avait déterré à mains nues les corps de sa chère épouse, de son fils et de sa fille. Il avait lu l'horreur dans leurs yeux et dans les blessures atroces portées par leur chair. Il avait longuement regardé ce spectacle effroyable, comme hypnotisé, avant que ses serviteurs ne le retrouvent à l'aube, allongé à même le sol glacial du caveau, serrant affectueusement les corps meurtris contre lui.

Depuis ce jour funeste, Wylard n'était plus que l'ombre de lui-même. Certes sa folie ne s'exprimait pas en permanence et il conservait la plupart du temps sa lucidité. Mais ses yeux hantés, son teint pâle, son visage dévasté par le chagrin faisaient froid dans le dos, et malgré tout l'amour que ses gens lui portaient, ils trouvaient de plus en plus difficile d'obéir à ses ordres.

Doern fixa longuement son seigneur, qui s'était arrêté au seuil de la grande salle, les yeux perdus dans les ombres qui noyaient les hautes voûtes. Il attendit que Wylard se libère des chimères abritées par les ténèbres pour lui approcher un siège.

" Merci mon bon Doern. Toujours à prendre soin de son vieux maître.

- Mais vous êtes encore jeune, ne put s'empêcher de lui répondre celui-ci.

- Quel vil flatteur tu fais. Tu sais bien que c'est faux. Ma vitalité s'épuise plus vite que celle des autres hommes. Je ne tarderai pas à rejoindre mon père dans sa tombe.

- Ne dites pas ça, seigneur Mac Readan. Vous avez encore de longs jours devant vous. "

Wylard éclata d'un rire léger qui traduisait toute l'étendue de sa dérision. Il sourit à Doern.

" M'as-tu apporté ce que je t'ai demandé ?

- Oui seigneur. Vos documents sont là." Il désigna une épaisse liasse de parchemins pris entre deux couvertures de cuir.

Aussi loin que Doern s'en souvienne, son maître avait toujours collectionné toutes sortes de documents, manuscrits et croquis, souvent achetés à prix d'or ou que quelques bardes de passage lui avaient offerts. Ils traitaient de sujets variés, des différentes régions de la péninsule mais aussi du commerce ou de l'artisanat. À ces documents se mêlaient quelques lettres que lui avaient envoyées de lointains membres de sa famille.

Pendant de nombreux mois après la disparition funeste de sa femme et de sa descendance, Wylard avait délaissé complètement sa collection. Mais, depuis quelques temps, il semblait se passionner comme jamais pour ses vieux manuscrits et concentrait ses recherches sur l'acquisition de documents relatifs aux feondas. Régulièrement, il les relisait intégralement, prenant fiévreusement des notes et les comparant sans cesse.

Wylard tendit la main et Doern lui apporta la liasse. Le vieux seigneur dénoua les lacets qui maintenaient serrées les couvertures de cuir et prit le premier parchemin. Ses yeux se lancèrent à l'assaut des lignes tracées dans une encre rouge qu'il connaissait par cœur...

Une nouvelle fois, il lut jusqu'à l'aube avant de sombrer dans un sommeil peuplé de cauchemars. Puis il reprit sa lecture, prenant à peine le temps de boire quelques gorgées de l'eau-de-vie que Doern lui avait apporté.

Lorsqu'il eut terminé la totalité des parchemins, tard dans la nuit, Wylard soupira longuement. Il avait dépensé une petite fortune pour obtenir de nouveaux documents brossant un panorama à peu près complet de l'histoire de Tri-Kazel et de son état actuel. Les tensions entre Taol-Kaer, Gwidre et Reizh, les royaumes fondés il y avait près de mille ans par trois frères désireux de fédérer les clans belliqueux qui occupaient à cette époque tout son territoire, étaient nettement visibles.

Si Taol-Kaer restait attaché aux antiques traditions demorthen, Reizh avait au moins en partie adopté les idées dites progressistes des magientistes, ces inventeurs bizarres venus du Continent, tandis que Gwidre avait installé le dogme du Dieu Unique comme foi officielle. Ce qui était à l'origine de la triste guerre du Temple, dont les séquelles se faisaient encore vivement sentir aujourd'hui. Gwidre s'était cru investi de la sainte mission d'imposer la religion de Soustraine à l'ensemble de Tri-Kazel et il s'en était fallu de peu que l'alliance de Taol-Kaer et Reizh ne parvienne à l'en empêcher. Aujourd'hui, le paysage comme les mentalités des gens portaient les stigmates de ce conflit.

Mais bien plus intéressant que ce panorama détaillé de la péninsule, de nombreux passages traitaient des feondas. Ces créatures terrifiantes qui avaient détruit sa vie et celles de milliers d'hommes et de femmes, étaient en effet largement présentes dans les différents textes. Et des détails inconnus lui étaient apparus, qu'il avait soulignés d'un trait de plume hâtif sous l'empire de l'excitation. Des détails qui allaient peut-être lui permettre d'exercer sa vengeance...

Wylard émit un rire sinistre, imaginant déjà les premières étapes de son plan.

" Doern, appela-t-il soudain, sa voix produisant des échos étrangement déformés contre la voûte plongée dans l'obscurité. - Seigneur ? répondit une voix ensommeillée à quelque distance.

- Approche.

Le serviteur s'exécuta aussitôt, la démarche malhabile et les yeux alourdis par une mauvaise nuit.

- Doern, j'ai lu tous ces textes avec beaucoup d'intérêt. Je sais très bien qu'ils ne reflètent chacun qu'une partie de la vérité. Ils ne traduisent pas des faits, mais bien des opinions et des connaissances parfois imparfaites. D'un autre côté, ils donnent à voir notre péninsule telle qu'elle est dans le cœur de ses habitants. Chacun défend son lopin de certitudes et de croyances presque aussi farouchement qu'un loup son territoire.

Peut-être sommes-nous tous des morts en sursis ? Peut-être survivons-nous comme nous pouvons, le cœur broyé de chagrin, l'esprit frappé de folie, la peur au ventre ? La peur de voir les monstres qui ont assassiné les nôtres surgir des ombres et nous dévorer vivants...

Mais vois-tu Doern, je sens enfin se dessiner une solution. Elle est là, dans toutes ces phrases que j'ai lues et relues attentivement. Il me sera bientôt possible d'agir et de m'affranchir de cette longue inaction qui me ronge.

- Seigneur... auriez-vous enfin trouvé ce que vous cherchiez ?

pause, fixant intensément les parchemins avant de reprendre : les feondas n'ont rien de commun avec nous. Sans doute peuvent-ils prendre notre apparence ou nous ressembler physiquement, mais ils ne pensent pas comme nous, ils suivent des buts que nous ignorons et ne pouvons sans doute même pas imaginer. Ils peuvent frapper à tout moment, sans aucune raison à nos yeux, semant la mort et la destruction dans nos familles comme ça, simplement comme ça... comme on jette un regard à quelqu'un.

" Mais pour dangereux qu'ils soient, je suis certain que nous pouvons les combattre. Je ne vais pas continuer à vivre plus longtemps dans le souvenir d'un massacre et de mon impuissance à l'empêcher. Il est temps que j'agisse et tu vas m'aider Doern.

- Mais... Comment pourrais-je vous aider seigneur. Vous savez bien que je ne suis qu'un piètre combattant.

- Il ne s'agit pas de cela. J'ai passé des jours entiers à tenter d'extraire des informations utiles de ces manuscrits et j'ai de plus en plus de mal à me concentrer. Je vais avoir besoin de ton esprit agile pour m'aider. Tu vas lire à ton tour ces précieux écrits et analyser avec la plus grande attention tous les passages qui traitent de près ou de loin des feondas. Il y a certainement des indices que j'ai manqués. Wylard poussa un soupir las. Mon esprit se met parfois à vagabonder et je perds le sens des mots.

Ne néglige pas pour autant les autres sujets Doern, car ils t'apprendront beaucoup sur notre péninsule. Les connaissances qu'ils recèlent te permettront d'appréhender à leur juste valeur certains indices à première vue anodins. Comme tu le sais, j'ai passé un grand nombre d'années à réunir ces documents et certains sont d'une valeur inestimable. J'ai également conservé quelques lettres personnelles qui pourront t'aider.

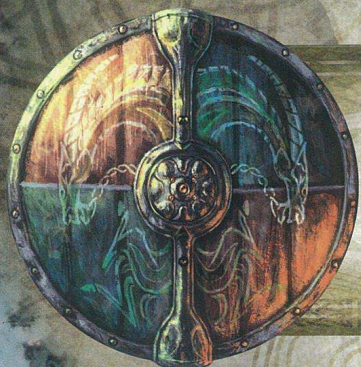
Doern ne répondit rien. Il baissa les yeux, et contempla les documents éparpillés sur la table. Son regard s'alluma d'une flamme neuve et il tendit la main pour saisir l'un des parchemins, sur lequel on distinguait encore la présence d'un cachet de cire depuis longtemps brisé.

- Je suis épuisé Doern, murmura Wylard d'une voix lasse. L'énergie qui lui était venue à la lecture des documents s'amenuisait. Le visage du seigneur était creusé de nombreuses rides et ses yeux semblaient s'être enfoncés dans les ombres profondes des orbites.

- Je vais demander à ce qu'on vous mène dans votre chambre. " Doern claqua dans ses mains et aussitôt résonnèrent des pas rapides. Quelques instants après surgirent deux jeunes femmes, la mine inquiète. Doern leur donna brièvement ses instructions et elles aidèrent Wylard à se lever en douceur.

Bientôt, les trois silhouettes s'estompèrent dans les ombres vacillantes du corridor.

Doern se laissa tomber sur une chaise et commença sans plus attendre la lecture



Chapitre I

Tri-Kazel

Le moindre bruit résonnait dans le vaste corridor. Les flambeaux crépitaient sur leurs appliques rouillées et des craquements intermittents provenaient des hauts-plafonds où pullulait la vermine.

Mais rien de tout cela ne perturbait Doern. Il était absorbé dans la contemplation des parchemins, si précieux aux yeux de son maître. Les premiers feuillets étaient des lettres envoyées par la nièce de Wylard, Céliane, fille de son frère Baorig. Doern les avait rencontrés une fois, à l'occasion de la naissance du fils de Wylard. C'était il y a plusieurs années, et Céliane était encore une enfant.

Doern retourna avec précaution plusieurs feuilles où étaient tracés des dessins et des notes prises par Wylard. Il s'arrêta sur un ensemble de manuscrits dont l'écriture particulière attira son attention. Il s'agissait d'un récit signé de la main du barde Jos Mac Peran, un artiste d'exception à qui l'on prêtait des talents incroyables. À première vue, il narrait le dernier conseil royal de Taol-Kaer. La manière dont Wylard avait acquis cet exemplaire unique demeurait un mystère pour Doern. Mais une chose était sûr, il tenait le précieux manuscrit entre ses mains.

On racontait bien des choses à propos des écrits des bardes, et en particulier ceux de Jos Mac Peran. Le lecteur, tellement absorbé par leur contenu, finissait par avoir l'illusion de revivre les événements narrés. D'autres pensaient que l'on pouvait se perdre à jamais dans les œuvres de cet artiste. Doern avait beau se répéter que tout ceci n'était que des mythes, ils entretenaient chez lui une certaine fascination mêlée de crainte envers les bardes.

Le document suivant était une longue lettre traitant des feondas, qui avait été envoyée à Wylard par un varigal du nom de Dalaigh. Au château, on était certain de voir réapparaître sa silhouette efflanquée une fois par an, au début de l'été. Wylard offrait l'hospitalité au varigal pendant une semaine, parfois un peu plus ; en échange, celui-ci lui contait ses voyages et lui donnait des nouvelles de tout le royaume, et parfois même au-delà.

Doern passa rapidement en revue la suite ; un compte-rendu d'une assemblée du Concile de Baldh-Ruoch, des lettres d'une universitaire reihzite nommée Maeve Oan, d'autres récits de varigaux, comme celui d'Osvan Tadd à propos du peuple Tarish, des documents traitant des royaumes voisins de Reizh et Gwidre, et même du mystérieux Continent...

Il s'arrêta net lorsqu'il reconnut le sceau de la famille des Mac Iseanor, des amis proches des Mac Readan, et en particulier de la défunte épouse de Wylard, Edel. Doern soupira alors que des images du passé lui revenaient en mémoire, largement antérieures à l'événement funeste qui avait bouleversé leur vie. Il chassa la tristesse qui s'insinuait en lui, remit la liasse de parchemins en bon ordre et commença la lecture des premières pages...



Chapitre I

Tri-Kazel



Autour de Céliane, les enfants s'étaient rassemblés. La jeune femme les regardait avec tendresse : ils jouaient et riaient de bon cœur. Âgés de six à dix ans, ils faisaient partie du second cercle d'âge. Ils étaient l'avenir de Fearil. Depuis qu'elle était toute petite, Céliane savait qu'elle voulait devenir dâmàthair, préceptrice des enfants de son village, comme sa défunte mère avant elle. Céliane aimait les enfants, leur vitalité, leur spontanéité. Elle en désirait et attendait avec impatience son mariage avec Eoghan, qui aurait lieu au printemps prochain. Depuis quelques temps, une appréhension la tenaillait, un pressentiment diffus et désagréable. Était-ce à cause de l'approche d'un nouvel hiver ? Ou de la mine soucieuse de Baorig, son père, qu'elle avait aperçue l'autre soir ? En tant que demorthèn, il était le guide spirituel de la communauté, l'une de ses figures les plus importantes.

Paysages de la péninsule

Céliane sortit de sa rêverie alors que les enfants avaient fait silence et la regardaient. Elle leur sourit :

- Nous allons reprendre où nous en étions la dernière fois. Bientôt, certains d'entre vous entreront dans le troisième cercle d'âge et il est important que vous connaissiez notre péninsule. Notre petite communauté de Fearil est située au nord du plus grand des trois royaumes, Taol-Kaer, et les terres qui nous entourent sont vastes.

- Il y a les montagnes ! dit l'un des plus jeunes.

- Oui c'est vrai Teren, ce sont les Mòr Roimh, ce qui signifie " Hautes Terres " dans notre ancienne langue, et c'est encore de cette manière que nous les appelons aujourd'hui. Notre vallée est située au cœur de ces montagnes, qui traversent notre péninsule sur toute sa longueur et en occupent la plus grande surface.

- Et la Cordillère ?

- Les Asgeamar, d'après nos ancêtres. Ses montagnes sont encore plus massives que les Mòr Roimh et séparent notre péninsule du Continent, à l'extrême nord du royaume de Reizh. Si les Mòr Roimh restent un obstacle mortel pour les voyageurs mal préparés, la cordillère des Asgeamar est réputée infranchissable et nul ne connaît sa véritable étendue.

Céliane fit une pause. La simple évocation du Continent, cette terre mystérieuse et lointaine, laissait les enfants rêveurs.

- Mais revenons à Tri-Kazel. De chaque côté des Mòr Roimh s'étendent des collines, des plateaux et quelques plaines côtières. Un peu plus de mille deux cents kilomètres séparent les contreforts des monts Asgeamar de la pointe de Hòb, située à l'extrémité sud-ouest de la péninsule. D'après vous, combien de journées de voyage sont nécessaires pour faire ce parcours ?

Après un moment d'hésitation, le plus grand osa une réponse :

- L'été dernier, un varigal de passage au village m'a dit qu'il fallait au moins soixante-dix jours !

- Oui c'est vrai, en comptant quelques journées de repos, c'est ce qu'il faut.

Les montagnes

À présent, je vais vous parler un peu plus en détail de notre région. Notre val est situé dans le duché de Tulg, dans la partie occidentale des Mòr Roimh. Plus à l'ouest, aux pieds des montagnes, s'étend la forêt des Soupirs.

- Et il y a des feuillus, des chênes !

- Oui Lena, tu as raison. Mais dès que l'on monte un peu en altitude, le terrain devient accidenté et escarpé, et les feuillus laissent rapidement leur place aux résineux. Plus en hauteur, les neiges sont éternelles et même dans notre val, elles subsistent jusqu'au milieu du printemps.

- Dâmàthair, quand est-ce que l'on pourra sortir du village et aller dans la montagne ?



- Bientôt, au prochain cercle d'âge... vous êtes encore des enfants et vous devez savoir que la beauté des paysages qui nous entourent cache de nombreux dangers. Certains chemins courent le long de falaises abruptes et la neige peut cacher des précipices. Notre val est assez bien loti car il est traversé par une des routes principales du duché. Elle est large et permet aux montures et aux caravanes de passer. Mais cela n'empêche pas que toute sortie dans la montagne doit être minutieusement préparée, sous peine de risquer la mort. De plus, les cavernes et les gouffres des Mòr Roimh recèlent de sombres secrets que bien peu de gens ont le courage d'affronter. Les grognements et grondements que l'on entend ne proviennent pas uniquement des torrents rapides, les profondeurs des ombres sont habitées, notamment par les feondas. Ces créatures s'en prennent aux voyageurs égarés comme aux convois lourdement défendus, au hasard des rencontres. La menace d'une attaque peut devenir pesante, et épuiser les voyageurs et les bêtes, quand bien même rien ne se produit.

Céliane savait qu'il était important que les enfants comprennent bien les dangers de la région, quitte à leur faire un peu peur. Hélas, ses propos n'étaient pas exagérés car les montagnes cachaient bel et bien de nombreux pièges mortels...

Fleuves et mers

Allez les enfants, il est l'heure de rentrer !" Céliane tapa dans ses mains et le petit groupe qui jouait et se chamaillait aux abords de la maison des dâmâthairs se rassembla autour d'elle. En ce début d'après-midi, la brume persistait dans le val de Dearg et donnait au village une allure fantomatique.

- Entrez ! Nous allons poursuivre notre leçon de la dernière fois sur la péninsule. Aujourd'hui, je vous propose de vous parler des fleuves et des mers. Tri-Kazel compte de nombreux cours d'eau, en particulier dans sa moitié orientale. On trouve d'ailleurs dans cette région trois fleuves se jetant dans l'océan : le Donir, qui coule près de la capitale de Reizh, le Tealderoth, qui constitue une frontière naturelle entre Reizh et notre royaume, et enfin la Klaedhin, qui arrose notre capitale Osta-Baille et termine sa course à Tuaille, la cité-pilotis. Deux autres fleuves au faible débit, issus de petites rivières montagnardes, irriguent Gwidre. Vous connaissez tous le Kreizhdour, qui coule de l'autre côté de notre val et marque la frontière entre notre royaume et celui de Gwidre. Il est peu fréquenté par les marchands car, malheureusement, ses berges sont parfois le théâtre d'escar-

mouches entre les troupes des deux royaumes.

- C'est à cause de la guerre du Temple ? demanda une petite fille.

- Oui. Avez-vous entendu l'histoire racontée par le barde qui est passé au village cet été ? Deux amis d'enfance, vivant dans le hameau de Telh, non loin d'ici, qui ont été séparés à cause de cette guerre. Cette histoire résume bien le désastre que fut cette période pour nous tous ; un combat acharné entre deux royaumes qui furent jadis frères. Heureusement, les choses se sont quelques peu apaisées... Je terminerai à propos des fleuves en vous parlant du Pezhdour, plus au nord, qui est la principale source d'irrigation de la grande plaine de Gwidre. Des canaux ont été creusés de main d'homme pour amener son eau jusqu'aux cultures, parfois très loin de son cours et souvent au prix d'un grand nombre de vies humaines. Ces constructions, souvent endommagées, sont pourtant essentielles pour assurer les cultures nécessaires à la survie des communautés.

Les enfants étaient particulièrement studieux aujourd'hui, ils écoutaient avec attention. Céliane sourit intérieurement.

- Parlons à présent des mers et des océans. Les côtes occidentales de la péninsule font face à l'Océan Furieux. Ses eaux déchaînées n'ont jamais permis aux Tri-Kazeliens de devenir un peuple de navigateurs.

16



Dès que l'on s'éloigne de quelques encablures des côtes, les courants deviennent extrêmement violents, dressant les embarcations vers les hauts-fonds, avec de terribles vents qui déchirent les voiles et des vagues pouvant submerger les imprudents. Les rares bateaux tri-kazeliens sont de petits caboteurs de pêche, qui restent au plus près des côtes, comme ceux de Tul Naomh... De l'autre côté, sur la façade orientale, s'étend une mer intérieure que les marins nomment " Mer des Linceuls ". Tout comme celles de l'Océan Furieux, ses eaux sont traîtresses et très peu de bateaux s'aventurent loin des rivages. De ce fait, les nombreuses îles qui entourent la péninsule demeurent le plus souvent inexplorées même si nous savons que certaines sont habitées. Ceci explique que, de tout temps, les îles ont été sources de légendes pour les habitants de Tri-Kazel. Peut-être avez-vous entendu parler des Tri-Sweszörs, les Trois Sœurs, situées dans le golfe de Reizh. Elles abriteraient des communautés restées fidèles aux traditions demorthèn, qui vénèrent les esprits des eaux.

-Tri-Kazel-

Climat

L'archipel des Trois Sœurs

Sur les îles des Tri-Sweszörs, comme les nommaient nos ancêtres, on raconte que les demorthèn feraient régulièrement des sacrifices pour apaiser l'esprit coléreux des océans, Loch. En haut des falaises au pied desquelles s'écrasent des vagues immenses, des caernides seraient projetés dans le vide et disparaîtraient dans l'écume. De même, on tuerait des hommes en les attachant à des rochers dans l'attente de la marée. On parle aussi de bardes envoûteurs au visage peint, nommés céilli. Ces histoires font partie du folklore de la région du Croissant d'Émeraude mais bien peu de péninsulaires ont osé s'aventurer dans ces îles sauvages pour aller les vérifier...

tes. J'ai eu l'occasion de me rendre dans la région de Louarn, près des grands marécages du Ponant. La terre y est si humide qu'un cheval et son cavalier pourraient s'y enfoncer.

Les demorthèn voyageaient souvent loin, et c'était l'une des raisons pour laquelle on leur vouait respect et admiration.

- D'une manière générale, le sud est bien plus humide que le nord de la péninsule. En effet, les vents nordiques sont plus secs, plus arides, plus violents aussi. L'Ast en est l'exemple le plus flagrant : ce vent sec du littoral gwidrite a causé de nombreux incendies mortels. Pour nous autres demorthèn, Ast est un esprit naturel agité que seuls des rituels appropriés seraient à même de calmer. Dans ces régions dominées par la religion du Temple, ces pratiques sont malheureusement tombées en désuétude et Ast souffle de plus belle. Ce n'est pas pour autant que les collines, les plaines et les plateaux de Gwidre sont désertiques ; ils sont même intensément cultivés par endroits, et connaissent leur lot d'orages, même s'ils sont moins fréquents que dans le sud-ouest de Taol-Kaer. Dans les plaines, l'été offre parfois un peu de douceur mais dès les premiers jours de l'automne, le temps se rafraîchit, et il n'est pas rare que tombent les premiers flocons. Les chutes de neige peuvent couper du monde un village pendant des semaines entières et les vents violents se transforment en véritables blizzards. Ce phénomène ne touche pas seulement les communautés d'altitude ; il arrive que, certains hivers, la péninsule tout entière soit couverte d'un épais manteau neigeux. Les fleuves gèlent, la nature se tait et le voyageur assez fou pour sortir peut alors marcher des semaines durant sans rencontrer âme qui vive.

17

Le tugarch'

Très cher Wylard, Aujourd'hui, j'ai parlé aux enfants du tugarch'. Peut-être avez-vous entendu de nombreuses fois parler de ce métal légendaire qui nous vient des mythes et histoires de l'Aergewin ? Quelques représentations d'armes forgées par les artisans de cette époque lointaine nous sont parvenues. Pour ce que l'on en sait, seules les armes réalisées en tugarch' étaient capables de terrasser les immenses feondas qui arpentaient notre monde à cette époque. Mais le savoir s'est perdu, et plus personne ne sait forger ce métal. On dit que mal travaillé, le tugarch' se brise en mille morceaux au moindre choc. Mais pire que cela, j'ai entendu dire par un varigal que les mines de tugarch' connues semblent être épuisées et toutes les recherches entreprises pour en trouver de nouvelles se sont révélées infructueuses. Quoi qu'il en soit, ceci semble une bonne piste pour lutter contre ces feondas monstrueux qui continuent à infester nos régions. Ici, à Fearil, l'automne est bien installé et les neiges sont précoces. Mon père m'a fait part de ses inquiétudes ; il pressent un hiver difficile pour notre communauté. Depuis quelques semaines, de grands vols de corbeaux passent au-dessus du village ; espérons que ce n'est pas un mauvais présage !

Votre nièce dévouée,

Céliane

-Tri-Kazel-

Les habitants de la péninsule

À présent, je vais vous parler des habitants de la péninsule. Nous sommes tous descendants des clans qui vivent sur ces terres depuis des millénaires. Ainsi, notre val a d'abord été habité par le clan des Mac Govrian, avant que les deux villages de Fearil et Dearg se développent. Les Tri-Kazéliens ont survécu à l'Aergewin, aux feondas et à une nature hostile ; cela a fait de nous un peuple résistant et uni dans l'adversité. Hélas, sur ce dernier point, les choses ont quelque peu changé avec le temps. Nous avons déjà évoqué la guerre du Temple qui a plongé les trois royaumes dans le chaos et a laissé de fortes rancœurs.

Certaines communautés s'attachent à se préserver des idées venues des villes, qu'elles considèrent comme une perversion. Ainsi sont les Osags, de fiers guerriers soucieux de vivre selon les traditions. Ils font remonter leurs lignées jusqu'aux plus anciens clans connus.

On sait aussi que, voici très longtemps, les rescapés d'un peuple menacé venu de la mer ont débarqué à la pointe sud-ouest de Tri-Kazel. Les Tarish, comme on les appelle, se sont pour la plupart mêlés aux Tri-Kazéliens. De nos jours, il ne reste paraît-il que quelques groupes de nomades qui affirment descendre de ces réfugiés.

- Moi je connais une Tarish !

À son grand sourire, on pouvait se douter que la petite Lena était ravie de partager cette connaissance si particulière avec le reste du groupe.

- Ah oui, Lena ! Raconte-nous ça si tu veux bien.

- Elle s'appelle Mirna et elle vit

à Dearg, elle est venue à Fearil, une fois.

Ah oui, c'est vrai, répondit Céliane. En effet, c'est une Tarish, mais de ce que j'en sais, seulement un de ses parents serait originaire de ce peuple. Enfin, c'est un bon exemple. Vous aurez plus de chances de rencontrer des métis que de véritables Tarishs, mais vous pourrez tout de même les reconnaître à leurs pommettes hautes et leur nez aquilin. Pour finir, je me dois de vous parler des Continentaux. Il y a deux siècles maintenant, quelques groupes de gens du Continent sont venus s'installer sur nos terres. Certains ont apporté leur science nouvelle, la magie... on ne la connaît que peu ici, mais certaines villes l'ont ouvertement adoptée. D'autres Continentaux, les adeptes du Temple, sont arrivés avec leur religion prônant l'existence d'un dieu unique. Les Continentaux ont une allure particulière à ce qu'on m'a dit, mais je n'en ai jamais rencontrés. Ils n'ont jamais été très nombreux que je sache. Il paraît cependant qu'on peut aisément reconnaître ceux qui ont du sang du Continent dans leur lignée, par leur grande taille et leur stature élancée.

-Tri-Kazel-



Populations

Les registres du Temple indiquent que Gwidre doit compter environ six cent mille habitants. Reizh en abriterait un peu moins et Taol-Kaer au moins deux fois plus. Presque la moitié de cette population a moins de vingt ans et seulement une personne sur dix habiterait en ville. Dans bien des régions, il est possible de voyager des jours durant sans croiser âme qui vive. Certaines terres plus clémentes accueillent nombre de villages et de communautés. Mais Tri-Kazel abrite plus de cités qu'on pourrait le croire à première vue. Les plus connues sont les capitales des trois royaumes mais d'autres villes forment des carrefours d'échanges intellectuels et commerciaux notables. Cependant, de manière générale, la présence de l'homme sur la péninsule reste anecdotique, si on la compare aux grands espaces et aux terres sauvages qui l'entourent.



Les héritiers des clans

Mon fils, si tu veux comprendre nos terres et nos communautés, tu dois connaître nos clans. Il y a bien longtemps, avant l'unification des royaumes par les trois frères, la population de Tri-Kazel se répartissait en clans plus ou moins sédentaires. Même si notre monde a beaucoup changé, ces clans existent toujours dans certaines régions reculées. Dans notre royaume, les Osags habitant les Terres de Deas sont sans doute les plus fiers représentants de ces traditions. Comptant de trente à deux cents individus environ, leurs clans disposent d'une grande indépendance, car ils ne sont pas inféodés au pouvoir royal et continuent à vivre selon les us et coutumes ancestraux. Par exemple, lorsqu'un conflit naît entre deux clans, il se règle rapidement par un combat singulier entre deux combattants représentant les rivaux. Il n'est pas rare que ce soient les ansaileirs, les chefs des communautés, qui s'affrontent en personne. Parfois, un plus grand nombre de guerriers se donne rendez-vous à une date convenue pour en découdre. Cela ne les empêche en rien d'organiser une fête commune au solstice suivant !

Les angardes

Les angardes sont installées dans des endroits souvent éloignés de la civilisation. Ces bastions servent à surveiller des endroits stratégiques, comme certains cols de montagnes, ainsi qu'à repérer d'éventuels mouvements de hordes feondes. La solde est souvent conséquente, poussant des guerriers chevronnés à s'engager quelques années, mais une partie assez importante des effectifs est constituée de soldats faisant l'objet de mesures disciplinaires, de jeunes gens accomplissant leur service d'ost et de brigands condamnés à de lourdes peines. La vie dans ces bastions est très difficile, car les ravitaillements ne sont pas toujours assurés et les rapports humains très tendus. De plus, les soldats sont soumis à une discipline de fer ; quelques histoires d'angardes tombées sous le coup d'une mutinerie poussent les dirigeants actuels à la plus grande fermeté.

-Tri-Kazel-



Flore des Trois Royaumes

Les fleurs jouent un rôle non négligeable dans la conception de pigments colorés, comme la fameuse gwylmith, dont le jaune est utilisé en peinture et en teinturerie. Cette petite plante pousse dans les plaines, donnant en été des fleurs d'une magnifique couleur dorée, qui laissent des marques lumineuses sur les doigts quand on en presse un peu les pétales. Pour le néophyte, une journée de cueillette peut s'achever par une fin tragique, car certaines plantes sont toxiques et d'autres dissimulent leur véritable nature. Certains feondas de forme végétale attaquent ainsi ceux qui osent s'approcher de trop près.

Faune et créatures de Tri-Kazel

Les dragons n'existent plus ? Le petit Teren paraissait autant déçu que soulagé par cette révélation. Pendant l'Aergewin, notre péninsule a été parcourue par des créatures immenses, des feondas que certaines légendes décrivent comme des dragons. Mais ils n'existent plus que dans les contes, comme les géants que l'on dit tapis dans les profondeurs des montagnes. Aujourd'hui, il est temps que nous étudions la faune de notre péninsule. Céliane sortit un vieux livre abîmé, contenant de nombreux dessins, œuvres d'un barde qui avait vécu à Fearfil, il y a bien longtemps. Depuis, les damathairs se servaient de ses illustrations comme support d'apprentissage.

- Vous connaissez tous le calyre, repris Céliane. Il fait partie des caprins, sa fourrure est peu épaisse, de couleur crème avec des bandes brunes. Il est doté d'une courte corne frontale lui servant à fouiller les arbustes à baies. C'est un excellent grimpeur, peu craintif, qui fournit une laine de qualité ainsi que du lait aigre servant à la fabrication de certains fromages.

- Il y a les chevaux aussi !

- Oui, que l'on trouve davantage en plaines. Leur cousin le caernide est plus répandu ; sa morphologie rappelle à la fois le cheval et le cerf. Plus fragile qu'un véritable cheval, l'animal est d'une agilité surprenante, capable de bondir par-dessus de terribles crevasses comme de traverser les forêts les plus touffues, sans jamais coincer ses bois dans les branches. Bien que sa force ne lui permette pas de porter la même charge qu'un cheval, le caernide est utilisé pour la monte et sa facilité à évoluer dans nos reliefs fait plus que compenser sa relative faiblesse.

Céliane tourna la page de son livre et désigna une grosse bête ressemblant à un ours :

- Ah ! Le grizzli de Tri-Kazel, une espèce particulièrement redoutable et agressive ; l'adulte fait couramment près de trois mètres de long et peut d'un seul coup de patte mettre à terre un cavalier en armure... Tenez, vous reconnaissez le boernac ? C'est un cousin du bœuf, plus lent et plus massif.

La page suivante révéla des êtres difformes, aux visages émaciés et grimaçants, ressemblant parfois à des hommes, d'autres fois à un mélange incongru entre plusieurs êtres. Les enfants restèrent un instant silencieux.

- Ce sont les feondas, et ils existent bel et bien malheureusement... Ils sont la cause de bien des désastres et la menace qu'ils représentent justifie l'interdiction de sortir seul du village et les nombreux tours de garde que chaque membre de la communauté doit accomplir tout au long de l'année.

- Mais damathair, il n'y a jamais eu d'attaques chez nous !

- Oui, espérons que nous garderons encore longtemps les faveurs des esprits de la nature.

Vous apprendrez aussi que nos plus redoutables adversaires sont bien souvent d'autres hommes. Nous parlerons de tout cela la prochaine fois les enfants, il est temps de rentrer !



Langages

Notes de Céliane

Où qu'il se rende sur la péninsule, un Tri-Kazien saura toujours se faire comprendre d'autrui. Il sera cependant assez facile de dire de quelle région il provient. Les particularismes locaux sont nombreux et les accents ont évolué dans diverses directions. Mais il reste que sur tout Tri-Kazel, on ne parle globalement qu'une seule langue nommée le tri-kazélien.

La langue ancienne

J'ai poussé mes recherches plus loin sur ce sujet, car beaucoup de termes de tous les jours proviennent d'une langue ancienne que très peu de péninsulaires utilisent encore. Par exemple, " feond ", qui signifie " ennemi ", ou " daedemorthys ", qui évoque le peu de respect envers la nature des magientistes, ou encore " demorthèn ", qui veut simplement dire " guide ". Il ne s'agit là que de quelques exemples. On sait que les demorthèn ont gardé un assez grand nombre de ces termes antiques, en particulier dans leur nomenclature des plantes. Les Osags ont quant à eux conservé en partie l'usage quotidien de cette langue.

Beaucoup se demandent pourquoi la langue ancienne est tombée en désuétude. Certains y voient des influences continentales, et prétendent qu'elles seraient plus anciennes qu'on ne le pense. Cela expliquerait pourquoi les Continentaux utilisent une langue dont la racine est assez proche de la nôtre. Cette théorie est loin d'être partagée par tous car les monts Asgeamar demeurent une barrière naturelle pratiquement infranchissable. Pour certains, seuls les missionnaires du Temple guidés par Jamian ainsi que la troupe du magientiste Goran Aznor seraient parvenus jusqu'à Tri-Kazel.

D'autres évoquent le fait que certains mots de la langue antique pourraient receler un terrible pouvoir, expliquant ainsi que son usage se soit lentement érodé. Des théories farfelues s'affrontent à ce sujet mais la plupart des gens n'en ont cure et la seule certitude qui demeure est que la langue ancienne tombe lentement mais inexorablement dans l'oubli.

Le continental

Cette langue posséderait quelques similitudes avec le tri-kazélien. De ce que mon père m'en a dit, elle serait très peu utilisée sur notre péninsule, en dehors de quelques loges magientistes du royaume de Reizh.

Le tarish

Il est évident que les Tarishs disposent de leur propre langage qui n'a aucune parenté avec notre langue actuelle, ni même avec ce que l'on connaît encore de la langue antique. Les sonorités sont réellement étranges, et personne ne semble en avoir encore percé les secrets. Beaucoup s'interrogent sur l'origine de ces personnes. Il est difficile d'en savoir plus à ce sujet car les Tarishs restent très discrets sur leur histoire et leur culture.

Lecture et écriture

En Tri-Kazel, la tradition orale demeure la norme. Dans les communautés de la péninsule, tout se transmet de vive voix comme au temps des clans ; le fait que seule une faible proportion de la population sache lire et écrire y est pour beaucoup. Dans les villes, on peut cependant noter un essor important de l'écriture. Le développement des bibliothèques et des universités a contribué à répandre l'alphabétisation. Malgré cette tendance, celles et ceux qui savent lire et écrire restent une minorité au regard de la population totale. Sans l'enseignement prodigué par ma mère, qui a elle-même étudié la lecture et l'écriture à Tulg Naomh, je n'aurais sans doute jamais eu l'occasion d'apprendre à tracer et à lire les lettres.

Les livres

La majorité des livres sont écrits à la main et restent rares et précieux. Les adeptes du Temple et les magientistes venus du Continent connaissent l'imprimerie et ont permis une diffusion plus large de l'écrit. En Gwidre, j'ai entendu dire qu'on imprimerait surtout des ouvrages religieux, alors que Reizh bénéficierait d'une littérature plus variée. Les écoles et universités, financées par les tenants des idéaux du Continent, enseignent l'écriture à leurs élèves, mais contribuent aussi à répandre les opinions des magientistes et des adeptes de l'Unique. Chez nous, en dehors de la capitale Osta-Baille, les livres restent rares et sont presque toujours aux mains des notables. Néanmoins, les varigaux s'efforcent aussi de susciter une certaine curiosité pour l'écriture avec leurs almanachs illustrés, qui incluent proverbes et maximes agricoles.



Cartographie de Tri-Kazel

Mon cher neveu,
Je te sais hanté par les livres et les contes, aspirant à une impossible évasion alors que tu demeures cloué dans ce lit, que jamais ta maladie ne te permettra de quitter. L'inconnu a sa part de mystère enivrant, d'autant plus quand on sait qu'il est inaccessible. Et j'ai si peu de temps à te consacrer, tant mes devoirs sont pesants.

Tout ce que je peux t'offrir, ce sont ces quelques fragments épars de connaissances et de rumeurs, sur ces lieux aux noms souvent étranges et évocateurs que tu ne cesses de murmurer, quand tes yeux s'usent sur la vieille carte que tu chéris tant. Je te sais déjà bien informé des bourgades et lieux-dits de notre bon royaume de Taol-Kaer, alors je te parlerais de ce qui concerne nos voisins du Reizh et du Gwidre. Si proches et pourtant si lointains, pour toi.

J'ai l'espoir que tu trouveras là quelque diversion à ton calvaire quotidien. Si cela te plait, je m'efforcerai de trouver plus d'informations sur ces endroits, et d'autres encore. Les voyageurs ne sont guère nombreux dans notre petit domaine mais je connais bien un ou deux varigaux, qui sauront étayer ces quelques lignes de nouveaux enchantements.

Pardonne les lacunes de ces pages, je ne suis, tu le sais, qu'un seigneur campagnard frustré et inculte. Ma plus grande joie est d'avoir appris à lire et je sais qu'en cela, nous nous ressemblons.

Avec tout mon amour,
Ton oncle

22



Légende de la carte de Tri-Kazel

1- L'Adret des Gisants :

le chemin pour atteindre cet endroit fait paraître-il de nombreuses victimes. En fait, nul n'a vraiment intérêt à risquer sa vie dans une telle ascension. Cependant, un montagnard est parfois saisi par l'envie de la faire, sans qu'on sache vraiment pourquoi. Certains reprennent leurs esprits et redescendent pour raconter qu'il n'y a rien là-haut, si ce n'est les ossements de leurs prédécesseurs qui gisent sous le soleil. Comme s'ils s'étaient allongés là et avaient tranquillement attendu de mourir.

2- L'Arbre de l'Automne :

on a nommé ainsi ce vieil orme solitaire car son feuillage naît vert chaque matin pour rougir jusqu'au crépuscule et former une parure automnale sans pareille. Le jour de l'équinoxe, des demorthèn reizhites se rassemblent là pour se livrer à des rites dédiés au puissant Roimh, l'esprit de la terre.

3- Archipel des Cendres :

on a recensé trois volcans actifs dans ce groupe d'îles de roche grise et noire, qui n'abrite personne. De temps en temps, le royaume de Gwidre y enverrait une expédition afin de collecter d'énormes quantités de cendres volcaniques, pour fertiliser les terres du nord du royaume. J'ai du mal à croire cela, tant les résultats doivent être décevants, au regard des efforts consentis.

4- Boischandelles :

un varigal m'a dit qu'autrefois, à la faveur de la nuit, même les bucherons des environs pouvaient y apercevoir de nombreux feux follets. Si les adeptes de la magience n'y voient paraître-il qu'un phénomène naturel, les demorthèn, qui considèrent ces bosquets comme sacrés, racontent que ces lueurs sont des C'maogh, les esprits de la nature venus se rassembler là. Ces dernières décennies, les feux follets se sont faits de plus en plus rares tandis que les arbres sont devenus racornis et malades. Personne ne sait pourquoi mais beaucoup pensent que les feondas qui se multiplient depuis lors dans les environs y sont pour quelque chose.

5- Calvaire :

une grande île habitable sur laquelle le Temple aurait installé plusieurs monastères. Une sinistre prison destinée à accueillir certains ennemis de la couronne de Gwidre y serait également entretenue, mais nul ne sait ce qui s'y passe vraiment.

6- Col de Gaos-Bodhar :

il marque la limite officielle du Reizh et des territoires de la péninsule. Il s'agirait de la seule voie terrestre permettant de rejoindre le cœur des monts Asgeamar mais la route n'est pas entretenue et le voyage périlleux, dans un sens comme dans l'autre. Il faudrait ensuite des semaines pour traverser les montagnes jusqu'aux terres du Simahir, des étendues marécageuses sans doute très dangereuses. On raconte cependant que des communautés ou des tribus vivent là-bas, et certains prétendent même que leurs ancêtres étaient originaires du Simahir.

7- Crail :

les artisans de ce village ont acquis une certaine réputation auprès des chefs de village des vallées voisines, qui paient fort cher les bibelots sculptés dans les bois aux tons riches de Mòr Forsair. Mais je n'ai jamais pu voir un de ces objets par moi-même.

8- Expiation :

il y a vingt ans à peine, les sigires du Temple s'abattirent sur la ville de Rocheclair et arrêtèrent plusieurs centaines de personnes accusées d'hérésie. À ce qu'il paraît, les hérétiques étaient menés par un moine défrôqué, et tout ce petit monde fut traîné jusqu'aux bûchers. La ville a été rebaptisée et son nom actuel en dit long sur l'état d'esprit de ses habitants. Il paraît que les fidèles du Temple sont de plus en plus nombreux à s'y rendre en pèlerinage, pour se purifier de leurs fautes en accomplissant des actes de contrition et autres pénitences, ce que j'ai du mal à comprendre. J'imagine que pour un gwidrite, Expiation doit être un lieu des plus saints. Et pourtant, je connais des soustrainsiens qui n'apprécieraient guère une ville aussi sinistre.

9- Les Épaviers :

d'après le cousin Albrech, qui vit à Smaràg, les marins ont coutume de dire qu'en cas de naufrage, il vaut mieux mourir noyé que de se retrouver isolé sur ces îlots battus par les vents et les embruns. La mer y est si déchaînée que l'on a jamais pu parvenir à y installer un phare. Mais crois-moi, Albrech n'est pas toujours un homme fiable, surtout quand il veut impressionner une jolie fille.

10- Faïrean Ear :

je regrette de n'avoir jamais pu contempler le fameux "belvédère de l'est", un promontoire qui s'avance vers la mer, avec à son extrémité une magnifique roche plate veinée de mica et de quartz, qui sert d'autel naturel. Autrefois, les demorthèn y venaient en grand nombre pour leur Tsioghair, se tenant face aux eaux et accueillant le soleil lorsqu'il apparaissait au dessus de l'horizon et que ses rayons faisaient luire les cristaux de la vieille roche. On y rendait aussi des hommages réguliers à l'esprit des eaux Usgardh. Faïrean Ear accueillera encore les demorthèn du Reizh et certains de leurs confrères venus de notre royaume, mais les plus farouches partisans des traditions semblent l'avoir déserté. On raconte qu'ils se rassemblent désormais dans l'archipel des Trois Sœurs, à l'écart des autres hommes.

11- Falaises sans retour :

les rares individus qui sont parvenus à revenir de ce littoral l'ont décrit comme une immense muraille minérale, hostile et infranchissable. Si quelqu'un est parvenu un jour à découvrir un chemin vers le cœur des montagnes du Continent, nul ne l'a jamais su. Et de toute manière, qu'aurait-il pu espérer y trouver ?

12- Fionnfuar :

il y a deux siècles, il ne s'agissait que d'un village de pêcheurs. C'est là que Jamian fit ses premiers convertis, d'après le Temple. Depuis lors, l'agglomération s'est considérablement agrandie et a pris son nom actuel, "froid sacré" dans l'ancienne langue. On y trouverait la sépulture du missionnaire et l'endroit est sans doute le lieu le plus saint de Gwidre, après sa grande cathédrale à Ard-Amrach. Le pré-

tre Andrev, recteur de l'église de Fionnfuar, siège au Grand Cénacle de la capitale.

13- Forêt des Murmures :

les vents océaniques qui s'enfoncent très loin à l'intérieur des terres soufflent souvent parmi les arbres et font bruiser ces bois de sons inquiétants. Parfois, les voyageurs seraient frappés de folie en entendant ces bruits. Les esprits sont sans doute peu enclins à accepter les humains au cœur de ces bois. La forêt des soupirs toute proche est paraître-il encore plus sinistre. D'après ce que j'en sais, cela n'aurait pas empêché gwidrites et talkérides de s'y entretenir durant la guerre. Mais peut-être que l'évanescence Adhar, le seigneur des airs, aime à jouer ici aux dépens des hommes et de leur esprit ?

14- Gouffre Carmin :

nul ne sait pourquoi la végétation dans ce gouffre est d'un bel écarlate vif. Herbe, fleurs et feuillages ont tous cette étrange couleur qui évoque irrésistiblement le sang frais. Un vieux conte populaire dit qu'un groupe d'émigrés continentaux aurait été massacré là, il y a bien longtemps. Beaucoup pensent plutôt que les esprits furent offensés par un acte terrible et sacrilège commis en cet endroit. Les quelques demorthèn que je connais ont des opinions contradictoires à ce sujet.

15- Île aux Cairns :

Albrech raconte qu'on peut y trouver d'étranges empilements de pierres disposés en alignements. Ils sont dispersés un peu partout sur l'île, tous identiques les uns aux autres si l'on excepte l'effet du temps sur les cairns. On n'a jamais pu déterminer qui a bien pu élever ces pierres. L'île a mauvaise réputation mais, d'après notre cousin, les eaux voisines sont particulièrement poissonneuses. Personne n'y demeure en permanence, cependant, car chaque année on déplore plusieurs disparitions. Et ce, malgré le fait que les pêcheurs qui s'installent là pour la belle saison ne s'éloignent jamais de leurs bateaux.

16- Leacach :

les manteaux et tuniques de laine de Leacach sont réputés pour leur qualité dans toute la péninsule, en particulier ses régions les plus fraîches. Ta couverture rouge aussi provient de là, et tu sais à quel point elle tient chaud. Pour l'instant, les maîtres-tisserands refusent encore d'employer les métiers à tisser des magientistes, mais l'un d'eux finira bien par s'y mettre un jour, ce qui ne manquera pas d'occasionner de nombreux problèmes. Je ne saurais dire si la qualité de leur travail restera la même, mais je sais que certains refuseront d'acheter des produits réalisés avec le concours de la magience. De toi à moi, je me pose souvent la question de savoir si un objet fabriqué par ces procédés magientistes est vraiment maudit, comme quelques-uns le croient.

17- Mornequivre :

le nom de cette île parle pour lui-même. Le navire du missionnaire Jamian y aurait fait escale et quelques autres venus du Continent après lui. On m'a dit que durant la guerre du Temple, le Reizh aurait tenté d'y installer un port militaire, dans l'idée de parer à une éventuelle campagne

navale orchestrée par la lointaine Théocratie pour aider le Gwidre. L'ennemi redouté ne s'est jamais manifesté, ce qui ne m'étonne guère. On a abandonné l'île après la fin des hostilités. Il ne doit y rester que quelques ruines et un ou deux quais de bois pourris.

18- Pic de l'Aigle :

le plus haut sommet des montagnes du Reizh, qu'on peut apercevoir à de grandes distances à ce qu'il paraît. On m'a dit que des aigles d'une taille incroyable, plus grands qu'un homme, y auraient leur nid. Mais je ne connais personne qui ait vu l'un de ces oiseaux fabuleux, si tant est qu'ils existent.

19- Pic des Corbeaux :

il y aurait de plus en plus des noirs volatiles près de ce sommet, au flanc duquel un vieux château a été restauré par les Nevermore, une famille de Continentaux qui se sont installés là au siècle dernier. Leur blason montre également un corbeau mais nul ne sait s'ils l'ont adopté en arrivant ici ou si leurs armes étaient déjà ainsi auparavant.

20- Pierres Brisées :

autrefois, les demorthèn du nord de la péninsule s'y rassemblaient pour le Tsioghair. Les autorités du Temple y ont combattu les partisans des traditions ancestrales il y a plusieurs décennies, le pouvoir du Dieu Unique s'opposant aux oghams des adeptes d'Arbre-Vie. Après la défaite des demorthèn, on abattit les pierres levées, avant de construire une église pour consacrer définitivement ce site au dieu de Soustraine. Il paraît que le prêtre disparut sans laisser de traces, ainsi que son remplaçant. L'église a fini par être abandonnée. Je pense, et je doute être le seul, que les fidèles du Temple ne peuvent rien contre la colère des esprits de la nature offensés par ce massacre.

21- Plateau de Norgord :

on y trouve une immense carrière utilisée depuis des siècles pour l'exceptionnelle blancheur de son marbre. La route qui mène au Plateau résulte de l'essor du Temple en Gwidre, les adeptes du Dieu Unique en faisant un grand usage pour leurs églises. En Taol-Kaer, le marbre de Norgord est également réputé, mais ça n'est pas demain la veille que toi ou moi en verrons chez nous.

22- Pont de l'Alliance :

aussi loin qu'on se souvienne, il y a toujours eu un pont à cet endroit. Il a été reconstruit pour la dernière fois peu après la guerre du Temple et on lui a donné son nom actuel, pour rappeler les nouveaux liens tissés entre Reizh et Taol-Kaer durant ce conflit. Et c'est une vision qui réchauffe le cœur, tu peux m'en croire.

23- Source aux Fols :

les pêcheurs qui connaissent Albrech prétendent que boire son eau provoque d'horribles cauchemars, dont la plupart des gens ne sortent jamais. Les rares qui se réveillent ont invariablement perdu la raison et certains doivent même être enfermés pour leur propre bien.

Chapitre I Histoire

Dans la vaste salle du conseil royal du château d'Osta-Baille, sages et érudits s'entretenaient autour de nombreux parchemins déroulés. À la manière des écrits perdus de la barde Arenthel, le roi de Taol-Kaer avait décidé de compiler l'histoire de la péninsule. Le monde changeait et il était important de ne pas voir sombrer dans l'oubli les événements et les traditions qui avaient forgé les trois royaumes de Tri-Kazel. Une imposante double porte en chêne s'ouvrit et le roi de Taol-Kaer, Erald Mac Anweald, fit son entrée. À sa suite vinrent sa femme, la reine Edena Mac Lichori, accompagnée de son plus fidèle conseiller, le demorthèn Algwich Dert. Les monarques prirent place à la table du conseil, Dert demeurant en recul dans l'ombre des colonnes. L'un des érudits se leva avec précaution, fit une révérence et prit la parole :

- Majesté, nous sommes honorés par votre invitation et par l'importante responsabilité que vous nous avez confiée. Si vous le voulez bien, laissez-moi vous présenter notre travail.

26

Les Temps Anciens

- Nous débiterons là où tout a commencé, à la création du monde. Tout comme le reste d'Esteren, notre péninsule a été façonnée par les éléments. Terres, mers et êtres vivants sont l'œuvre des esprits de la nature, à l'instar du peuple osag dont tous les Tri-Kazeliens descendent. Ceci représente bien entendu notre vision traditionnelle des choses. Mais d'autres croyances venues du Continent existent.

L'Aergewin

- Les Temps anciens, pendant lesquels notre péninsule était encore appelée Creag, ont été marqués par les horreurs de l'Aergewin. Nombreux sont les contes et légendes qui parlent de ces temps cataclysmiques durant lesquels les peuples ont été confrontés à des entités monstrueuses. De cette époque obscure nous vient le terme " feond " qui, dans la langue ancienne, signifie " l'ennemi ". C'est ainsi que les humains nommaient leurs adversaires. L'érudit déroula un épais tissu d'où il sortit un vase de terre cuite fissuré qu'il montra à l'assistance. Sur l'une des faces usées, on pouvait distinguer les silhouettes d'hommes rassemblés autour de pierres levées, gravées de runes. Face à eux se tenait une étrange créature d'assez grande taille, dont les formes n'évoquaient aucun animal connu.

- Il est avéré que ce sont les demorthèn qui ont repoussé les bêtes de l'Aergewin en utilisant des invocations runiques aujourd'hui oubliées.



Des croyances différentes

De nos jours, la péninsule de Tri-Kazel est composée de trois royaumes dont les croyances divergent. Seul Taol-Kaer est resté fidèle aux croyances traditionnelles demorthèn, qui vouent un culte aux forces de la nature. Le royaume de Gwidre a pour sa part adopté la religion du Dieu Unique, un divin créateur qui serait à l'origine du monde et aurait inventé la vie. Le troisième royaume, celui de Reizh, s'est davantage tourné vers les théories de la magience qui affirment que le monde tel qu'on le connaît serait le résultat d'interactions chimiques entre des énergies qu'ils nomment Flux. Ces trois dogmes aboutissent à des versions très différentes de la création du monde.

Les sanctuaires de l'Aergewin

Des légendes racontent que les demorthèn auraient créé des sanctuaires souterrains au cœur desquels ils auraient mis à l'abri les secrets de leurs plus puissants rituels. Ces lieux abriteraient également les tombeaux scellés des créatures de l'Aergewin. Certaines pierres levées, gravées de symboles cryptiques, seraient des indices permettant à qui saurait les déchiffrer de retrouver ces sanctuaires antiques.

Les menaces dans les Temps anciens

- Les derniers feondas prirent la fuite et se terrèrent dans les profondeurs de la terre. L'humanité mit du temps à se remettre de ces événements. Mais bientôt, les créatures refirent surface et commencèrent à harceler les communautés isolées, de manière plus pernicieuse et plus subtile que pendant les temps de l'Aergewin. Elles obligèrent les populations osags à se rassembler dans des villages fortifiés. Les attaques des feondas ont varié en intensité au cours des siècles, mais cette menace n'a jamais cessé et nous la subissons encore de nos jours. Par ailleurs, en ces temps reculés, les marées étaient bien plus fortes et bon nombre de vallées étaient régulièrement envahies par les eaux. Ajoutées à la menace feonde, ces conditions désastreuses incitèrent les peuples à s'installer sur les hauteurs.

Naissance du Temple

Un autre sage prit la parole.

- Sa Majesté a demandé que ces chroniques soient exhaustives. J'ai été mandé pour vous relater ce qui a trait au Temple, religion officielle de notre voisin, le royaume de Gwidre. Ce culte est originaire du Continent, plus particulièrement de la région de Chaïna où le prophète Soustraine aurait reçu du Créateur ses premières révélations. Dans le calendrier péninsulaire, ces événements ont eu lieu en 503 avant le Serment, date de fondation de Tri-Kazel. Depuis cette époque, Soustraine et ses héritiers ont prêché sur les terres continentales, portant le message du Dieu Unique.

Les Fondations (an 0-160)

- La période des Fondations commence en l'an 0 et se termine vers l'an 160. Elle pose les bases politiques et culturelles de la péninsule, partagée en trois royaumes que nous connaissons bien aujourd'hui.

Fondation de Tri-Kazel

Un assistant déroula une grande carte sur la table du conseil. Elle était jaunie et déchirée par endroits. On pouvait y voir la péninsule partagée en une multitude de petits territoires. Chacun portait le nom d'un clan ou d'un village.

- À l'époque, la péninsule ne connaissait aucune unité politique. Les chefs de clans osags isolationnistes, concentrés dans le sud de la région, se battaient continuellement entre eux ou contre les seigneurs de guerre installés plus au nord. Trois frères, héritiers du clan de Klardel, entamèrent une campagne de conquêtes et d'expansion qui allait entrer dans la légende. À force de victoires militaires et de succès diplomatiques, Taol-Kaer, Reizh, et Gwidre annexèrent les régions les unes après les autres. Les trois frères étaient accompagnés de la barde Arenthel, leur fidèle amie et conseillère, qui endossa un rôle majeur dans les négociations avec les chefs de clans. Au bout de presque trente ans de campagnes, les trois frères prononcèrent le Serment, édit qui partagea les terres de la péninsule en trois royaumes indépendants, mais alliés. Un calendrier commun aux trois royaumes fut inauguré et la date de promulgation du Serment devint l'an 0. La péninsule fut renommée Tri-Kazel, " les Trois Royaumes " dans la langue ancienne et il fut donné aux trois pays les noms des fondateurs : Taol-Kaer, Reizh et Gwidre. C'est également à cette époque que fut instaurée la guilde des varigaux, sous la tutelle de la barde Arenthel. Ces hommes et ces femmes avaient l'immense responsabilité d'être les messagers entre les royaumes. Avec le calendrier et la monnaie commune institués, ils étaient l'un des gages de la stabilité sur la péninsule. Dernier pilier devant assurer la pérennité du Serment, les rois désignèrent le centre de Tri-Kazel, lieu où se croisent symboliquement les frontières des trois pays. La citadelle d'Aelwyd Saogh, le " cœur des royaumes ", y fut bâtie en moins de quinze années afin d'y accueillir une fois tous les dix ans une rencontre entre les trois souverains.

27



Les guerres Osags

Malgré la fondation de Tri-Kazel, certaines régions demeurèrent de tout temps dissidentes et sources de conflits. À partir de l'an 130, la situation s'envenima dans le sud de Tri-Kazel lorsque le royaume de Taol-Kaer sombra dans la guerre. Les clans rebelles, refusant l'autorité royale, s'allièrent et pillèrent les régions du sud jusqu'à arriver aux portes de Tuaille, capitale de Taol-Kaer. En l'an 158, ils furent finalement repoussés. C'est à ce moment-là que les trois rois descendants des frères fondateurs purent prétendre régner sur toute la péninsule. Peu de traces sur les incursions des feondas nous sont parvenues de cette époque, mais il est probable que les communautés isolées durent faire face à des agressions répétées. Ainsi s'acheva la période des Fondations.



28

Le dernier combat du roi barbare

À près près de trente années de guerre et de pillages, les armées royales de Taol-Kaer repoussèrent définitivement les hordes rebelles. Cette victoire fut possible grâce à l'appui inconditionnel des seigneurs frontaliers de Gwidre et de Reizh, qui envoyèrent les armées nécessaires à la levée du siège de Tuaille. La fin de la guerre fut symboliquement marquée par le combat au corps-à-corps qui opposa le roi Eblenn, dit le Jeune, cinquième souverain du royaume et héritier du légendaire fondateur Taol-Kaer, au roi osag Barabal le Colosse, qui avait fédéré les clans du sud. Au cours de ce duel mythique, Eblenn vainquit son terrible adversaire. La hache du roi barbare, avec laquelle il aurait tranché les têtes de plus de mille soldats ennemis, fut perdue au cours de cette bataille. On raconte qu'elle était habitée par les esprits et, de nos jours, des gens cherchent encore cette arme antique dans la région des terres de Déas.

Le savant salua le roi avec cérémonie avant de s'asseoir. Erald Mac Anweald se tourna légèrement vers son conseiller, le demorthèn Algwich Dert. Celui-ci n'avait pas bougé d'un pouce, mais l'éclat de son regard traduisait son profond intérêt pour tout ce qui se disait.

- Très bien ! Continuons, je vous prie ! Le roi claqua dans ses mains avant de s'enfoncer confortablement dans son siège en chêne admirablement sculpté.

Avec une appréhension visible, un jeune érudit, dont le port et la physionomie trahissaient son origine reizhite, se leva.

Les Grands Siècles (160 - 360)

- Sire, laissez-moi vous conter la période la plus faste qu'ait connue Tri-Kazel. Après la défaite des rois barbares, les trois royaumes connurent deux siècles de paix propices à l'essor du commerce et de nouvelles techniques. Avec le développement de l'agriculture, les villages se multiplièrent et prospérèrent. En ces temps glorieux, les traditions demorthèn dominaient toute la péninsule, les rois et les princes s'entourant de nombreux conseillers choisis parmi les représentants du culte des esprits de la nature. Les varigaux tenaient aussi une place de premier choix. L'œuvre des trois frères avait porté ses fruits. Malgré quelques frictions frontalières et quelques remous des clans osags au sud, les trois royaumes vivaient dans une entente qui faisait honneur au Serment.

- Histoire -

Naissance de la magie

- Comme vous le savez, cela ne fait que quelques décennies que nous avons des contacts avec le Continent, ces terres de mystère au-delà des infranchissables montagnes Asgeamar. Nous avons cependant pu établir que les bases de la magie furent posées à cette époque, vers l'an 200 de notre calendrier. Il semblerait que les technologies qui en découlèrent s'imposèrent très rapidement sur les terres continentales, au travers de l'ordre des magientistes, avant d'atteindre la péninsule plusieurs siècles plus tard.

L'ère de Glace (360-450)

- Vers les années 360, les températures sur la péninsule chutèrent drastiquement en quelques années. D'après les informations que nous avons récoltées, ce changement de climat toucha également le Continent. Les hivers rallongèrent, le manteau neigeux des montagnes s'épaissit et demeura même au cœur de l'été. Des régions entières furent longuement coupées du reste du monde. Bon nombre de plateaux cultivables ne purent alors être exploités. En quelques saisons, les conséquences dramatiques de ce refroidissement se firent ressentir. Une grande partie des peuples de la péninsule connut une famine sans précédent. De nombreux villages disparurent, leurs habitants sombrant parfois dans les pires atrocités pour tenter de survivre. La Famine Blanche dura de longues années et décima les populations. Si l'on ajoute à cela la recrudescence des attaques des feondas, cette époque fut réellement terrible pour les habitants de la péninsule.

Ce n'est qu'en l'an 440 que le climat connut un réchauffement significatif. La fonte des glaciers entraîna de nouvelles tragédies : inondations et avalanches engloutirent des communautés entières. Les trois royaumes sortirent exsangues de cette période glaciaire et les routes à nouveau praticables permirent de redécouvrir des paysages oubliés. Il est possible que plus de la moitié de la population humaine ait disparu pendant ces quatre-vingts années d'épouvante.

- Sage, reprit le souverain, parle-nous des incidences politiques concernant cette époque de grands froids, cela m'intéresse.

- L'ère de Glace eut pour première conséquence de couper les routes entre les différents royaumes, Majesté. De par le Serment, les trois rois se retrouvaient tous les dix ans afin de réitérer leur alliance et de s'entretenir à propos de la situation de Tri-Kazel. Malheureusement, la rencontre décennale prévue en 360, qui aurait dû avoir lieu comme à l'accoutumée à la citadelle d'Aelwyd Saogh, fut marquée par la mort du roi Maelvon de Taol-Kaer. Le convoi royal disparut dans les neiges avant d'atteindre la citadelle et ne fut jamais retrouvé. À partir de ce jour, ces rencontres n'eurent plus jamais lieu et la citadelle fut laissée à l'abandon. Ce drame résume ce qui advint pendant près d'un siècle. Les trois royaumes eurent les plus grandes peines à entretenir quelques contacts et chacun s'enferma dans l'isolement, le souci de maintenir l'unité de la péninsule ayant cédé sa place au problème plus immédiat de la survie. Les varigaux perdirent beaucoup de leur influence et c'est à cette époque qu'ils devinrent les messagers populaires que l'on connaît aujourd'hui, voyageant de vallée en vallée afin de porter les nouvelles, quémendant ici et là le gîte et le couvert. À la suite d'un interminable hiver de près d'un siècle, les trois royaumes n'avaient plus le même visage et les mentalités avaient bien changé.



29

Le Renouveau (450-700)

- De 450 jusqu'au début du huitième siècle, les trois pays purent à nouveau se développer. Cette période de renaissance après l'ère de Glace fut marquée par l'affermissement de l'identité de chaque royaume.

Grands rois et politique

- En Taol-Kaer, les souverains les plus prestigieux du Renouveau sont sans conteste le roi Hild, qui mena un combat acharné contre la menace feonde, ainsi que son frère, Gairn, qui lui succéda et qui fonda l'ordre des chevaliers hilderins. En Reizh, le roi Firgon le Téméraire marqua son temps en consacrant son règne à organiser de nombreuses expéditions à travers les monts Asgeamar, tentant ce que nul n'avait osé faire avant lui : explorer ce qui se trouvait au-delà et que nous appelons maintenant le Continent. Bien peu d'émissaires de la couronne revinrent, et aucun d'entre eux ne découvrit autre chose que des régions sauvages et inhospitalières. En Gwidre, le roi Argæn le Bâtisseur se distingua par les travaux colossaux qu'il fit réaliser dans la capitale Ard-Amrach. Pendant plusieurs décennies, la cité fut transformée par des milliers d'ouvriers, élevant des murailles et agrandissant les quartiers habitables.

Le Premier Fléau

30 Pendant le Renouveau, la cité talkéride d'Osta-Baïlle connut un essor impressionnant. Officiellement reconnue comme l'une des grandes cités de Taol-Kaer, elle vit s'installer les guildes importantes, qui en firent une place marchande incontournable pour ceux qui allaient en direction de la capitale Tuaille. Les étrangers affluaient, principalement en provenance de Reizh, la ville grandissait, mais elle n'était pas prévue pour tant de monde. Les conditions de vie déjà pénibles devinrent catastrophiques. Mal conçue, Osta-Baïlle avait grandi trop vite. Elle devint le terrain de miasmes et de maladies. Les infections se multiplièrent et se répandirent à la vitesse d'un caernide lancé au galop. En deux mois à peine, en plein cœur de l'été 492, la moitié de la population succomba à ce qui fut nommé la Peste mauve. La ville basse, bâtie dans l'urgence au pied des plateaux, quand les montagnards s'étaient installés à Osta-Baïlle, s'était transformée en un immense charnier. Les corps marqués par la peste pourrissaient dans les rues et l'odeur infecte qui s'en dégageait remontait jusqu'aux plateaux. Le roi Neahart fut lent à réagir, mais il se décida finalement à intervenir. Il envoya un important contingent composé d'érudits, de médecins et de soldats, qui enraya l'épidémie en peu de temps. Pendant quatre semaines, un brasier consuma les corps des victimes, répandant une odeur écœurante de chair humaine grillée sur la ville. Avec l'aide des hommes du roi, la cité fut sauvée, et des travaux commencèrent afin de la moderniser. À cette époque fut construit le premier aqueduc de la ville, réalisé suivant les plans d'un érudit de Taol-Kaer. Une partie des eaux de la chute de Deoir fut ainsi détournée pour permettre aux habitants de chaque quartier de la cité d'Osta-Baïlle de recevoir le précieux liquide.

Les Décennies continentales (700-720)

- Majesté, abordons maintenant cette période de grands bouleversements pour nos terres. Vous entendrez peut-être certains historiens prétendre que notre péninsule aurait connu dans son histoire trois vagues successives d'immigration de continentaux et que la plus ancienne remonterait à plus de trois siècles avant le Serment. Rien ne prouve de telles affirmations ; il est probable que les migrants en question soient en fait des montagnards des Asgeamar fuyant la canicule, probablement originaires pour certains de la région continentale voisine du Simahir, située derrière les contreforts des Asgeamar. Mais il nous paraît abusif de parler de ren-

Evolution des cités et des peuples

- Si Ard-Amrach fut la cité la plus imposante à l'époque du Renouveau, les autres villes de la péninsule se développèrent également. L'agglomération de Klardel en Taol-Kaer, qui avait accueilli de nombreux réfugiés pendant l'ère de Glace, fut agrandie et devint Osta-Baïlle, une cité marchande prospère. En aval, la capitale Tuaille prit de l'importance à mesure que ses pilotis gagnaient du terrain sur les marais. C'est également à cette époque que fut bâtie la fameuse cité-escalier de Tulg Naomh, au nord du royaume de Taol-Kaer. La capitale de Reizh, Baldh-Ruoch, prit, elle aussi, de l'ampleur lorsque les rois du Renouveau agrandirent la citadelle royale dominant la ville, pour en faire le plus beau palais de la péninsule.



Arrivée de la magience en Tri-Kazel

D'un geste élégant, la reine Edena Mac Lichorl fit signe au sage de continuer. Il s'exécuta :

- C'est donc par Reizh que la magience mit le pied sur la péninsule. Les hommes de cette expédition se firent rapidement connaître grâce à leurs nombreuses inventions et à leurs artefacts capables d'améliorer les conditions de vie de bien des gens. Mais ils devinrent aussi la cible de rumeurs remettant en cause leur honnêteté ; les demorthèn assuraient que ces inventions allaient à l'encontre des lois de la nature et que la récupération du Flux nécessaire à leur fonctionnement était une abomination. Finalement, les prodiges des magientistes n'eurent que peu d'échos dans le reste de Tri-Kazel et ils ne purent s'installer qu'en Reizh, lieu de leur arrivée.

Les missionnaires du Temple

Mais les continentaux n'en restèrent pas là et, à l'aube de l'an 713, un nouveau groupe arriva. Cette expédition menée par le missionnaire Jamian, parvint à franchir les océans tumultueux protégeant notre péninsule et à rejoindre les côtes gwidrites. Très différents des magientistes, ces colons étaient des adeptes de la religion du Temple qui, comme vous le savez, cherchent à étendre leur foi sur le monde. Les étrangers entamèrent un long voyage, traversant vallées et cols enneigés, ne s'arrêtant que quelques jours dans chaque communauté. Cette première expédition fut souvent mal accueillie et les conditions de voyage extrêmement difficiles coûtèrent la vie à nombre de ses membres. Mais certains

B ravant l'Océan Furieux, bon nombre de missionnaires du Temple périrent en tentant de suivre la voie ouverte par Jamian. De nombreux tri-kazéliens tentèrent le voyage inverse pour rejoindre le Continent mais aujourd'hui, plus personne, si ce n'est quelques illuminés, ne tente ce périple. Les chemins à travers les monts Asgeamar sont tous aussi mortels, et après deux siècles de contacts avec le Continent, la péninsule reste très isolée. De nos jours, des rumeurs de navires naufragés remplis de trésors provenant du Continent continuent à créer des vocations de chasseur de trésors. Ces gens, parfois rassemblés en petites guildes, plongent dans les eaux agitées du large, mettant leur vie en péril, à la recherche de richesses dont on ne sait rien, pas même si elles ont un jour existé.

survécurent et parvinrent à préserver leurs croyances et à faire de nouveaux adeptes.

L'Ère de la Maturité (de 720 à aujourd'hui)

- Environ deux décennies après l'arrivée des premiers continentaux sur la péninsule, leur influence commença à se faire sentir et à transformer les trois royaumes. Les décennies qui suivirent s'accompagnèrent de changements profonds et souvent inattendus.

Reizh, royaume magienstiste

- Le roi Ierónim donna à Goran Aznor le droit d'accomplir des recherches en Reizh, en échange de la diffusion des secrets de sa technologie. Le roi, entouré des magientistes qui le conseillaient en toutes choses, mit en chantier la capitale Baldh-Ruoch. Dans les plus grandes cités du royaume furent installés des nébulaires, ainsi que d'autres appareillages améliorant la vie des citoyens. Quelques graves accidents eurent lieu, comme lorsqu'un prototype d'aéronef s'écrasa au cœur de Baldh-Ruoch et provoqua un immense incendie. À partir de ce jour de l'an 792, les engins volants furent interdits par décret. Les campagnes virent pousser des moulins à l'architecture étrange permettant de moudre le grain plus rapidement que les bâtisses traditionnelles. Les premières universités magientistes furent édifiées et ouvertes. La population, tour à tour méfiante puis charmée par ces avancées techniques, vit le royaume évoluer rapidement. Les voisins de Reizh commencèrent eux aussi à montrer de l'intérêt pour ces innovations.



Le Temple en Gwidre

- En l'an 725, une horde de feondas parvint à s'introduire dans la capitale de Gwidre et à massacrer des milliers de personnes. Le chaos dura des semaines et fit pressentir aux Gwidrites un nouvel Aergewin. Cette page sombre de l'histoire semble a posteriori avoir été écrite à l'intention des émissaires du Temple, menés par Jamian, qui ne tardèrent pas à se présenter aux portes de la cité durement éprouvée. Le roi de Gwidre, Eothèn, dit le Magnanime, reçut Jamian avec ses missionnaires et les écouta attentivement. Il fut témoin, d'après ses propres mots, de "plusieurs miracles authentiques" qui lui redonnèrent espoir, alors que Jamian lui présenta une sainte relique, récemment découverte sur les terres gwidrites. Après deux décennies de collaborations fructueuses, le roi finit par accéder à la requête de Jamian, devenu un ami, et c'est ainsi qu'en 747 fut édifée la première église en Tri-Kazel. Nul ne songea à contester cette décision, tant Eothèn, descendant direct de Gwidre, avait su rétablir la paix et la sécurité sur ses terres avec l'aide des missionnaires. Moins de trente ans plus tard, en l'an 775, le Temple devint la religion officielle du royaume. Suivant l'exemple des habitants de la capitale Ard-Amrach, de nombreux Gwidrites, se convertirent en quelques années à la religion révélée par Soustraine. En un peu moins d'un siècle, le Temple prit l'ascendant sur les anciennes traditions en Gwidre.

- Récit intéressant, cher ami, mais vous oubliez de préciser les méthodes du Temple pour s'imposer sur les terres de Gwidre. Appuyé sur un bâton noueux, le demorthèn Algwich Dert était sorti de l'ombre et se tenait à la droite du roi.

- Les fidèles du Temple ont saccagé les sanctuaires sacrés des demorthèn et n'ont pas hésité à renverser les mégalithes qui ont traversé l'histoire de notre péninsule. De plus, la conversion d'Eothèn reste suspecte et il ne paraît pas abusif de penser que les envoyés du Temple ont manipulé le souverain de Gwidre.

Les paroles engagées de Dert semèrent le trouble dans l'assemblée qui fut parcourue d'un murmure. Mais le demorthèn leur fit signe de continuer et les érudits reprirent la parole.

Taol-Kaer, entre traditions et modernité

- Le début de la période dite de l'ère de la Maturité est marqué par une catastrophe qui eut de graves conséquences pour Taol-Kaer. En l'an 748, le nord de notre royaume fut touché par des pluies diluviennes qui provoquèrent de terribles inondations. Les chutes de Deoir vomirent des eaux en furie sur la cité d'Osta-Baille, qui fut engloutie par des torrents de boue, de branches et de roches arrachées à la montagne. L'aqueduc de Drachnar céda rapidement et les eaux envahirent avec violence les rues de la cité, dévastant les maisons et décimant la population. Nul ne pouvait prévenir les secours, car les routes étaient inondées et les ponts brisés. Peu à peu, la fureur du fleuve cessa, et l'eau se retira de la ville basse, laissant les cadavres dans la boue au milieu des débris. Ce fut un drame aussi marquant que la Peste mauve de l'an 492 et il fut très vite nommé le Second Fléau. Hélas, ce n'était pas la fin du calvaire des Ostiens. Après les pluies torrentielles, l'été revint et un soleil de plomb s'abattit sur la cité. Maladies et épidémies frappèrent, engendrées par la décomposition des corps et la mauvaise évacuation des eaux stagnantes. Les habitants sinistrés vivaient dans une situation précaire et seul l'héroïsme du célèbre Fülgyar, fils de l'ansailéir Merkyon, seigneur de la cité, permit d'échapper au pire.

Au milieu de l'été 748, Fülgyar partit seul chercher de l'aide, mais il ne trouva personne qui fut disposé ou en position de l'aider. Il apprit de la bouche de montagnards que Kailleadh, le roi de Taol-Kaer, s'en retournait chez lui suite à un voyage en Reizh. Le héros saisit cette opportunité et se mit en quête du roi, espérant croiser sa route. Bien sûr, les chances de réussite étaient faibles, mais la destinée dut y mettre du sien, car le jeune homme trouva le convoi du souverain. Fülgyar expliqua la situation désastreuse dans laquelle la ville se trouvait, et devant l'urgence et le désespoir du jeune homme, Kailleadh accepta de se rendre à Osta-Baille. Quel souverain d'exception, pour oser ainsi risquer sa vie dans une région frappée de maladies afin de soutenir son peuple ! Le roi était revenu de Reizh avec un étrange personnage, un certain Athaontú, un magientiste de haut rang, détenteur des plus grands secrets de cette science. L'érudit parcourut deux jours durant Osta-Baille, inspectant les lieux pour rendre un rapport complet au roi. Une semaine plus tard, celui-ci fit une déclaration publique, près du cromlech sous lequel la légende prétend que Taol-Kaer serait enterré. Il annonça que la cité allait être rebâtie, suivant des principes architecturaux nouveaux et sous la direction d'Athaontú.

Le roi, qui écoutait studieusement les érudits, fit un signe avant de prendre la parole :

- Mon aïeul Kailleadh fut un roi connu pour être proche de nos traditions dans sa vie quotidienne et respectueux des esprits de la nature. Lorsqu'il alla en Reizh pour renouveler l'amitié entre les deux royaumes, il découvrit les merveilles importées du Continent et se dit qu'il serait bon de les intégrer à son royaume, tout en conservant ce lien ancestral à la nature. Il réussit à convaincre son homologue d'échanger leurs connaissances. Kailleadh confia à son chevalier Tearg le soin d'apprendre certaines techniques de l'art de la guerre aux officiers de la garde royale de Reizh ; en échange Athaontú enseignerait les rudiments de la magie au roi de Taol-Kaer. Mon aïeul ne pouvait se douter des dérives que provoquerait la magie sur nos terres, mais je ne peux que saluer sa décision d'avoir fait rebâtir Osta-Baille, ainsi que le talent de cet Athaontú. On ne peut que s'émerveiller devant la magnificence de cette cité qui est incontestablement l'un des joyaux de notre péninsule ! Je comprends qu'à sa vue, mon aïeul ait décidé d'en faire la nouvelle capitale du royaume !

- En effet, Majesté, le roi Kailleadh revint dix ans plus tard dans Osta-Baille et il découvrit l'œuvre d'Athaontú. C'est ainsi qu'en 758, Osta-Baille fut déclarée capitale du royaume et la famille royale s'y installa. Il va sans dire que les gens de Tuaille furent grandement offensés par cette décision. En dehors de cette cité, l'influence des magientistes resta très modérée en Taol-Kaer, qui demeura le plus traditionnel des trois royaumes de la péninsule. On peut cependant penser que si la guerre du Temple n'avait pas eu lieu quelques années plus tard, la magie aurait fini par se répandre progressivement en Taol-Kaer, voire à s'y installer de manière durable comme en Reizh.

La guerre de Temple

- Nous en venons à une période bien sombre de notre histoire et qui a marqué bon nombre de familles des trois royaumes. Qui d'entre nous n'a pas un grand-père mort lors

de la guerre fratricide qui opposa Gwidre à ses voisins Reizh et Taol-Kaer ?

L'érudit déroula une carte de la péninsule qui montrait l'état actuel des frontières.

- Il n'est pas présomptueux de penser que ce sont les chamboulements apportés par les continentaux qui provoquèrent cette guerre ; volonté expansionniste du Temple, expériences magientistes sur des terres hors de Reizh, etc. En Gwidre, les magientistes furent chassés violemment et seuls quelques-uns continuèrent à mener leurs expériences dans des régions reculées ou inaccessibles. Les tensions entre Gwidre et son voisin Reizh ne cessèrent de s'amplifier jusqu'en 857, quand le roi Kaergän, après avoir pris conseil auprès du Hiérophante Tomar, déclara la guerre à Reizh ; le but était officiellement de mettre fin aux incursions répétées des magientistes à la recherche de Flux sur le territoire gwidrite. Est-ce là l'unique raison qui a poussé le roi Kaergän à suivre les conseils de Tomar ? Hélas, Majesté, nous ne sommes pas en mesure de vous apporter de réponse tranchée à cette question.

- Ne t'en inquiète pas, jeune savant, il est parfois préférable que certaines énigmes demeurent. Le roi acheva sa phrase par un sourire plein de mystère. L'érudit garda le silence quelques instants avant de poursuivre :

- Très rapidement, Taol-Kaer s'allia à Reizh pour contrer l'offensive gwidrite et empêcher la victoire du Temple. Au terme de six années de combats acharnés, la triste guerre du Temple s'acheva par la lourde défaite de Gwidre. On aurait pu penser que tous les morts tombés sur les champs de bataille, en plus de la ruine presque totale du royaume vaincu, auraient attiré les foudres du peuple sur le Temple. Or, il n'en fut rien, la tragédie soudant encore plus des gwidrites déjà solidaires.

De nos jours (864-907)

- À la suite de la guerre du Temple, le royaume de Taol-Kaer, se tint à distance prudente des idées continentales et préserva les traditions demorthèn. Si Reizh demeure attaché aux progrès de la magie, ses campagnes sont quant à elle toujours restées proches de ces mêmes traditions. Seul Gwidre a vu le Temple s'imposer partout, des grandes cités aux petits villages et c'est un royaume où la magie est sévèrement réglementée. La guerre a laissé des cicatrices et de vives tensions subsistent aux frontières. Taol-Kaer et Reizh se sont rapprochés, signant une alliance visant à contrer d'éventuelles velléités de conquête de la part de Gwidre. En plus de cette situation assez confuse, il me semble également important de souligner que les feondas se sont montrés de plus en plus agressifs et entreprenants ces dernières générations. L'attaque de la capitale du Gwidre en 725 par une véritable horde peut être perçue comme un signe majeur de la recrudescence des assauts des monstres de l'Aergewin. Durant ces dernières décennies, les rapports parlant de l'agitation des feondas dans les tréfonds des forêts et des gorges de nos montagnes, ainsi que de leurs assauts contre les villages et les voyageurs, n'ont cessé de se multiplier. À l'aube de l'an 908, que nous fêterons prochainement, toutes ces difficultés conjuguées pèsent sur Tri-Kazel et de nombreuses tensions sont palpables. Majesté, c'est ainsi que se conclut notre travail, j'espère qu'il pourra vous être utile dans la rédaction de vos chroniques !

Chapitre I

Feondas

Cher Wyland,

Voici enfin le rapport que vous m'avez demandé sur les feondas. Comme vous le savez, en tant que varigal, j'ai parcouru Tri-Kazel pendant de longues années et chaque route de la péninsule a connu le rythme de mes foulées. Suite à votre demande, j'ai spécialement consigné lors de mes derniers voyages tout ce que j'ai pu trouver au sujet de ces terribles créatures. Certaines des informations contenues dans ce document vous sont probablement déjà connues. J'espère que d'autres le seront moins, et que vous en apprendrez davantage en parcourant ces lignes. Je pense avoir effectué ici une courte synthèse des connaissances de notre peuple concernant ce vaste sujet ; et je crois que cela pourra vous aider à mieux défendre votre domaine contre ce fléau. Ce document n'est bien entendu pas exhaustif, et nous en découvrirons probablement davantage sur les feondas dans les temps à venir. Nous devons apprendre à nous défendre au mieux, et peut-être un jour trouverons-nous un moyen d'éradiquer cette menace pour vivre en paix.

34

Qu'est-ce qu'un feond ?

A ce sujet, les théories vont bon train. Elles sont aussi nombreuses que les marches menant au sommet des plateaux d'Osta-Baille. J'ai cependant pu tirer quelques certitudes de cet amas inextricable. Les feondas ne peuvent être classifiés simplement, ils n'appartiennent spécifiquement à aucun règne, mais font partie tantôt de la faune, tantôt de la flore, voire du règne minéral pour certains d'entre eux. Il est difficile de définir d'une manière générale ce qu'est un feond, puisque leur apparence varie beaucoup. En dépit de cette diversité, tous ont comme nature commune d'être des monstres terribles qui ravagent nos communautés. Certains auraient l'apparence d'énormes loups, d'autres seraient des sangliers enragés à la carrure colossale. Des varigaux m'ont parlé d'arbres dont l'écorce se contracterait parfois en un visage monstrueux et dont les branches griffues pourraient écarteler un homme. Mais la plupart sont de forme humanoïde, et même, dans de rares cas, trop ressemblants à nous autres humains à mon goût. Leur corps est cependant très souvent déformé, adoptant des poses qui feraient souffrir le plus souple des athlètes. De tailles et de carrures très variées, ils sont recouverts de mousse, de roche, de bois. Certaines études sur des cadavres prouvent d'ailleurs qu'ils en sont en partie constitués. D'après les témoignages que j'ai entendus, ainsi que de ma propre expérience, sous ces excroissances diverses la carnation de leur chair est étrange, allant d'un gris minéral au vert des plus

sombres sous-bois, en passant par le noir ou le rouge. Parfois, ils sont accompagnés de bêtes tout aussi horribles qui ressemblent à d'atroces parodies d'animaux que nous connaissons. On pourrait voir dans ces groupes grotesques une monstrueuse transposition de notre espèce humaine et de ses animaux domestiques. Mais ils ne sont pas civilisés, ils sont malfaisants par nature et attaquent nos villages, massacrent nos populations et nos troupeaux, anéantissant brutalement des communautés entières.

Les Failles hurlantes

Les passages permettant aux convois de traverser la chaîne des Mör Roimh sont rares. L'un d'eux, situé au sud des Terres de Dëas, permettait jadis aux voyageurs désireux de traverser la péninsule d'est en ouest, de gagner plusieurs jours, leur évitant le détour jusqu'à la Pointe de Hôb. Il n'est plus emprunté depuis plusieurs générations. Les Osags nomment ce passage "Sianail" ; pour des raisons inexplicables, ce lieu serait devenu un nid de feondas. Les bruits qui résonnent dans ces gorges ne sont pas seulement dus aux vents violents mais bien aux créatures qui grouillent dans l'obscurité...

Cher ami,

Depuis très longtemps, les hommes s'interrogent sur l'origine des feondas et leurs motivations profondes. Selon les croyances, les explications varient grandement. Mais qui peut affirmer avoir raison ? Au cours de mes voyages, j'ai récolté bon nombre de témoignages ; en voici quelques-uns. Ce premier récit me provient d'un ami demorthèn. Cette année-là, le rassemblement annuel du Tsioghair auquel il participait avait été presque entièrement consacré aux feondas. Ce sujet pouvait créer la discorde parmi les demorthèn, car leurs convictions divergent à ce propos. Sellog, un vieux demorthèn osag, y fit une intervention remarquée en appelant à multiplier les sacrifices humains afin de calmer les esprits naturels. Comme lui, certains demorthèn conservateurs pensent que les feondas, au même titre que les autres espèces, sont des êtres vivants ayant un rôle dans les cycles. Snfomh et Aingeal, deux esprits de la nature belliqueux, seraient à l'origine de la prolifération catastrophique de ces créatures, dont le point culminant fut l'Aergewin. Le problème ne serait pas tant les feondas, mais plutôt leur nombre qui peut menacer l'équilibre du monde. Pour Sellog, la recrudescence des attaques traduit la colère des esprits qui doit être calmée par des sacrifices. Ces demorthèn pensent également qu'il est crucial de lutter contre la magience, car la science des daedemorthys va à l'encontre des principes de respect et d'humilité envers les forces naturelles et attise la colère des esprits.

Mais ce point de vue n'est pas partagé par l'ensemble de la communauté demorthèn. Pour certains, Snfomh et Aingeal ne sont pas seulement des esprits chaotiques ; ils sont malfaisants. L'Aergewin aurait été provoqué par leurs intentions maléfiques. Sans les pouvoirs conférés aux demorthèn par les autres esprits, le monde aurait sombré dans un chaos total. Pourtant, en ces époques reculées, les humains vouaient un culte respectueux aux esprits, les sacrifices étaient nombreux et la magience n'existait pas. Pour ces demorthèn, ni les offrandes, ni l'éradiation des magientistes, ne changeront quoi que ce soit : Snfomh et Aingeal sont des esprits mauvais et leurs engeances doivent être combattues. Certes, ces esprits ont un rôle dans les cycles naturels en incarnant la destruction et la mort, mais la création des feondas est un abus qui traduit leur volonté de détruire notre monde. Ces bêtes ne participent pas de l'équilibre, mais sont plutôt un danger le menaçant. Les adeptes de la religion du Dieu Unique ont une tout autre vision des feondas. Pour eux, ces êtres sont des démons dont la seule raison d'être est de corrompre l'humanité. Ils sont attirés par les émotions trop fortes et par les vices, profitant de la faiblesse des hommes pour s'infiltrer et semer le chaos. C'est pourquoi l'une des ordonnances du prophète Soustraine préconise l'ascétisme et la modération en toute chose. Si une attaque vise une communauté pieuse, c'est que certains en son sein nourrissent des pensées impures. Pour vaincre la menace feonde, il faudrait d'abord vaincre ses démons intérieurs. Ayant comme toi une éducation demorthèn traditionnelle, ces croyances m'ont toujours paru étranges.

Pourtant, pendant mes voyages, j'ai été témoin de quelques scènes qui ont troublé mon esprit. Un jour, dans une communauté gwidrite, une horde de feondas renversa les palissades de rondins et se répandit dans le village, proférant des hurlements inhumains. Le prêtre nous cria de nous rassembler dans l'église pendant que les soldats s'employaient à ralentir les bêtes. Après quelques moments de panique, la communauté parvint à se réfugier à l'intérieur de l'édifice sacré. Crois-moi si tu le veux, mais nul feond n'entra malgré la vétusté des portes de l'église, qui n'auraient pas résisté à la charge d'un seul caernide ! D'autres événements de ce type auraient tendance à montrer que les feondas craignent les lieux saints dédiés au Dieu Unique. Troublant, n'est-ce pas ?

Les magientistes, que j'ai pu rencontrer en Reizh, fustigent autant les croyances des demorthèn que celles des prêtres du Temple. Comme tu le sais, ces hommes de science ont développé une théorie autour du Flux, énergie dont seraient composés chaque être et chaque chose. De leur point de vue, le phénomène feond résulterait d'une "entropie énergétique", un phénomène obscur aboutissant à ces êtres vivants. En effet, les magientistes ont constaté que tous les feondas sont des mutations grotesques d'espèces déjà existantes. Ce sont donc des créatures nuisibles à éliminer. Cependant, j'ai noté que leurs théories font peu de cas des pouvoirs possédés par les demorthèn et des prodiges accomplis par les prêtres du Temple. Il est temps d'achever cette lettre en espérant que tu parviendras à te faire ta propre opinion sur cette plaie qu'est la menace feonde.

Ton dévoué,

Kellian

-Feondas-

35

Comportement

Si le comportement des feondas semble au premier regard extrêmement primaire, voire anarchique, une observation plus approfondie permet de constater que ce n'est pas toujours le cas. Il n'est pas rare de voir des feondas plus ou moins organisés attaquer ensemble des positions fortifiées et bien défendues. Parfois, on peut même déceler des ébauches de stratégie dans certains de leurs mouvements. Récemment, j'ai entendu dire qu'une angarde talkéride a été prise d'assaut et entièrement ravagée. L'offensive a été lancée sur différents fronts en même temps et au cours de celle-ci les monstres ont même creusé pour saper les murailles. Les rares survivants ont pu observer, durant ces phases plus concertées et réfléchies, des feondas qui semblaient être des chefs de meute, ayant l'air de diriger les opérations par des grognements ou de simples signes. Ces feondas possèdent généralement des corps humanoïdes et arborent le plus souvent d'étranges masques ornés de reliefs décoratifs. Nos guerriers les nomment "drèin", ce qui signifie "visage" dans l'ancienne langue.

Les masques des feondas

Extrait d'un rapport magientiste

On sait que les drèins se reconnaissent habituellement à ces masques étranges. Cependant, d'autres créatures dans leurs rangs cachent ainsi leurs traits. Ces masques occupent l'essentiel du visage, laissant parfois libres la partie inférieure de la mâchoire et la bouche ; certains entourent le crâne tandis que d'autres ne dissimulent que le visage. Tous sont couverts de dessins et de gravures arrondies ; certains semblent copier les anciens masques funéraires, ou ont peut-être même été dérobés à des dépouilles profanées.

On a quelquefois pu examiner le cadavre d'un de ces porteurs de masque, occasion assez rare, car les cadavres des feondas ont tendance à très rapidement pourrir et se décomposer en une masse nauséabonde. Le plus étrange est qu'il est pratiquement impossible de leur retirer ces fameux "masques". C'est comme s'ils faisaient partie du feond lui-même ou s'ils étaient scellés à sa chair d'une manière qui nous dépasse. La majeure partie des tentatives pour détacher un de ces masques ayant échoué ; on admet qu'ils font simplement partie intégrante du crâne du drèin.

Edgar de Jaffron,
primus magientiste de Kell



Leur origine restant inconnue, nous ne pouvons tenter de les définir que par leur apparence et leurs actions. On peut donc dire des feondas qu'ils sont un ensemble de formes de vie monstrueuses dédiées à l'éradication de l'espèce humaine. Bien entendu, leur but ne nous a jamais été clairement annoncé, mais que peut-on penser d'autre de créatures passant leur temps à massacrer toutes les personnes qui croisent leur chemin ?

-Feondas-

L'humanité face aux feondas

De mémoire d'homme, nous avons toujours combattu les feondas. Aucun texte, aucune tradition, aucune légende ne peuvent remonter à un temps où ils n'étaient pas connus et craints.

L'Aergewin a été l'époque où les feondas se sont montrés les plus nombreux et les plus violents. En ces temps obscurs, des feondas de taille immense parcouraient le monde et semaient la mort et la destruction. Sans les demorthèn, l'humanité se serait sans doute éteinte. Fort heureusement, les plus gros des feondas ont disparu, mais les autres ont survécu et continuent de harceler l'humanité. Tels des insectes cachés dans les égouts de nos cités, ils pullulent et attaquent régulièrement nos communautés. L'histoire nous montre que les feondas n'agissent pas de manière continue et prévisible mais semblent traverser des périodes d'agressivité plus intense, s'étendant parfois durant plusieurs générations. Hélas, notre époque est marquée par un accroissement notable de leurs attaques. Comme vous le savez certainement, la quantité d'attaques varie également au cours des saisons, l'automne et l'hiver étant particulièrement dangereux. Ces créatures semblent préférer le froid... à moins qu'elles ne comptent sur les nuits plus longues et la peur ancestrale de l'obscurité ancrée en chaque être humain pour nous terroriser.

-Feondas-

Un ennemi omniprésent

Vous devez également savoir que toute notre péninsule subit ces attaques. Ce que vous devez ignorer en revanche, c'est que le Continent serait aussi la cible des attaques des feondas. D'après les quelques témoignages que j'ai pu recueillir, la situation des continents est analogue à la nôtre, et ce, depuis aussi longtemps que nous apparement. La menace feonde semble donc peser sur l'humanité tout entière, et il serait grand temps de mettre de côté toutes nos dissensions afin de nous unir contre elle. Si nous regardons les choses à une échelle plus locale, chaque habitant apprend dès son plus jeune âge qu'il ne faut pas s'éloigner des zones civilisées et fréquentées. Les feondas sont en effet plus nombreux dans les régions sauvages. Pour ce que j'ai pu observer et entendre, ils nichent au cœur de forêts profondes, dans des gorges raides, au fond de cavernes humides ou encore aux sources inaccessibles des rivières. Il s'agit toujours d'endroits inhospitaliers que l'homme n'a pas marqués de son empreinte. Plus on s'écarte des routes et des villages pour s'aventurer dans des endroits sombres ou reculés, plus on risque de rencontrer un feond. Cependant, d'aucuns prétendent qu'on en trouve également dans nos villes, masqués sous de lourds manteaux ou cachés dans les égouts, provoquant mort, destruction et chaos de manière sourde et vicieuse. Pour ma part, je pense qu'il ne s'agit là que de racontars destinés à effrayer les enfants désobéissants, ou qui souhaitaient échapper pour une nuit à la vigilance de leurs parents... Par contre, il est indéniable que des hordes de feondas sont parvenues à s'infiltrer au cœur des cités les mieux protégées pour y semer la mort en plusieurs occasions.

38

Des pouvoirs des feondas

Nous savons tous qu'un feond constitue généralement un redoutable adversaire, même pour un combattant entraîné. Leur corps est très résistant et leur force est généralement supérieure à celle de n'importe quel homme. Mais bien plus que cela, ce sont leurs capacités et leurs pouvoirs très particuliers qui les rendent vraiment dangereux. Des feondas appartenant aux trois règnes peuvent produire du poison. Un examen visuel ne permettra pas de déterminer quels spécimens sont venimeux. De nombreux demorthen ont donc étudié le sujet et ont développé des antidotes dont l'efficacité reste malheureusement aléatoire devant la diversité des substances nocives collectées. Ainsi, on a pu voir de fiers guerriers qui, plusieurs heures après avoir terrassé un feond, ont été pris de violents tremblements, de nausées, de convulsions, entraînant parfois une mort lente et douloureuse, ou laissant seulement une ombre de vie dans un corps définitivement diminué. D'autres encore ont dû être amputés d'un membre atteint par une griffure profonde, pour éviter que la gangrène ne se répande dans tout leur corps. Plus étonnant encore, et j'ai pu l'observer de mes propres yeux seigneur Wylard, certaines de ces substances attaquent l'esprit, avec des effets semblables aux plus puissantes

plantes hallucinogènes que l'on connaisse. Il ne s'agit là que d'exemples marquants, un petit aperçu d'une longue liste d'effets recensés par mes soins dans un autre document, que je vous transmettrai plus tard. Ils sont cependant assez représentatifs de la dangerosité de ces monstres. Face à un feond, un guerrier devrait toujours porter une armure empêchant griffes, crocs ou lianes empoisonnées d'atteindre la chair ou, mieux encore, faire en sorte de ne jamais être blessé ! Si une blessure légère peut n'occasionner qu'une légère douleur, ses conséquences peuvent être terribles. Parmi les autres capacités étranges dont disposent les feondas, j'ai entendu dire que certains d'entre eux peuvent employer une forme d'hypnose. On m'a conté l'histoire d'un chevalier hilderin qui, après avoir été mis à terre par un feond, avait été obligé de soutenir son regard pendant quelques secondes. Il prétendait avoir oublié les trois jours qui suivirent cette rencontre, mais des témoignages relatent qu'il aurait attaqué et massacré de nombreuses personnes, sans dire mot, se contentant de grogner, comme si quelque chose avait pris possession de son corps. Je ne sais quel crédit porter à de tels récits, mais il vaut mieux se préparer au pire.

De la lutte contre les feondas

Les conseils élémentaires pour éviter d'être la cible d'attaques feondes sont connus de tous les habitants de Tri-Kazel, dès leur plus jeune âge. À commencer par le fait de ne jamais sortir seul de l'enceinte de la communauté ; cette tradition a donné à notre société, en dehors des grandes villes, un côté très protectionniste. Les enfants sont ceux de toute la communauté et chacun veille sur eux en permanence. Dans les champs, les paysans, les bêtes et les bergers ne restent, eux non plus, jamais seuls à l'extérieur. Tout le monde se doit de participer à la défense du village, à l'entretien des fortifications, et même à la milice. La solidarité est une valeur fondamentale en Tri-Kazel, et les hommes qui s'en prennent à leurs confrères (voleurs, assassins, brigands, etc.) sont punis de manière radicale ; nous avons déjà bien assez à faire avec la menace inhumaine sans avoir à perdre plus de temps en tractations inutiles avec les scélérats qui nous affaiblissent. Les méfaits les plus graves sont punis de mort ou de bannissement ; le vaurien devra affronter seul sa destinée dans la nature sauvage.

Le bon sens implique aussi qu'il ne faut pas s'écarter des routes et des chemins balisés. Ces derniers sont plus ou moins régulièrement empruntés par des voyageurs, des caravanes, des varigaux, des troupes de chevaliers ou de marchands en déplacement. Comme les feondas apparaissent essentiellement à l'écart des zones civilisées, les attaques sont moins nombreuses le long des voies bâties par l'humanité. À tout le moins, on peut espérer avoir une petite chance de voir arriver les assaillants, ce qui n'améliore pour autant pas beaucoup les chances de survivre à une telle rencontre. Dans les forêts profondes, le voyageur imprudent peut se faire surprendre par des amas de lierre et de branches qui s'avèreront être des feondas enragés, ou par une créature dissimulée sous la couche d'humus et en faisant presque partie.

-Feondas-

Les Enfants de Neven

Il y a bien des siècles, lors d'une période d'activité particulièrement agressive des feondas, une guerrière nommée Neven fit de la lutte contre ces créatures le but de sa vie. Les monstres avaient décimé sa famille et plutôt que de rester terrée derrière les palissades de son village natal, elle décida de les traquer sans relâche. Neven quitta son village et s'en alla de par les routes de la péninsule. Des années durant, elle frappa les feondas, les pistant jusque dans leurs tanières au fin fond des forêts les plus denses et dans l'obscurité des plus abruptes gorges montagneuses. Sa légende est connue de tous en Tri-Kazel, et de nombreuses peintures et sculptures ornent nos communautés, la représentant au sommet d'un monticule de monstres terrassés. Ses hauts faits sont souvent chantés par les bardes. Tout le monde a entendu parler de la manière dont Neven a sauvé le village de Kafghan en effectuant seule une sortie, traversant les rangs de feondas enragés, s'ouvrant une voie au tranchant de son épée, avant d'atteindre le chef de la troupe monstrueuse et de le décapiter tandis qu'autour d'elle le chaos se déchaînait et que les griffes et les crocs tombaient sur son corps robuste. C'est ainsi qu'elle mourut, sous les coups de toute une horde sauvage qui, désorganisée après la mort de son chef, échoua à prendre Kafghan. Neven vit encore dans les mémoires et il est un groupe qui tient en particulier à son souvenir. Les Enfants de Neven n'ont aucun lien de parenté avec la grande héroïne, mais ils se réclament de son héritage. Cette troupe d'une cinquantaine de guerriers à l'entraînement poussé arpente les routes de la péninsule et va détruire les feondas directement dans leurs tanières, là où personne n'ose mettre les pieds. Le taux de mortalité parmi les Enfants de Neven est extrêmement élevé, mais nombre de jeunes gens fougueux se proposent pour rejoindre leurs rangs. Ils sont à la fois adulés pour leur courage et leur ténacité, et craints, car certains prétendent qu'ils exacerbent la férocité des feondas quand ils passent dans une région.

39

Cercles protecteurs

Il semblerait que les anciens demorthen, du temps de l'Aergewin, disposaient de pouvoirs nettement plus importants que nos contemporains. Ils ont désormais perdu, entre autres, la connaissance des cercles protecteurs ; mais certains de ces sites sont toujours en activité. Il est des lieux en Tri-Kazel, entourés de pierres levées gravées de nombreuses runes, dans lesquels les feondas ne peuvent pénétrer. Mais tous les cercles de pierre n'offrent pas un tel refuge, et le voyageur ne devra se fier qu'à ceux dont il est certain de la puissance protectrice.

Les faiblesses des feondas

Finissons cet exposé par un petit rappel d'informations essentielles qui vous seront des plus utiles : les points faibles des feondas. Hélas, organiser une défense fiable et systématique relève de la gageure, puisque tout dépend de l'adversaire. Ces créatures étant de formes, de statures, mais aussi de compositions variées, il n'y a pas de règle générale. Ainsi, une créature à la peau rocailleuse sera plus sensible aux armes lourdes et contondantes qu'une autre à la peau en écorce qui craindra essentiellement le feu et les armes tranchantes. Contre certains d'entre eux, les techniques de combat souples et rapides sont les plus adaptées, tandis que face à d'autres, rien ne remplacera un chevalier et sa lourde armure. Lorsque le moment sera venu, vous pourrez agir efficacement, en observant votre adversaire et en choisissant ceux de vos hommes qui seront les plus aptes à le combattre.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bon courage,

Dalaigh



1 Les Peuples

Université de Kalvernach
Royaume de Reizh, année 906.

Le professeur Mac Endgad frappa vigoureusement son bureau de sa longue canne à tête de faucon. Derrière lui était suspendue une immense carte calligraphiée représentant Tri-Kazel.

- Silence !

Le bourdonnement qui commençait à enfler dans l'amphithéâtre bondé d'étudiants reizhites se dissipa immédiatement. Un élève se leva avec empressement.

- Professeur ! Comment pouvez-vous affirmer que les habitants de Taol-Kaer et de Gwidre soient pareils que nous ? Ils sont clairement en retard de plusieurs siècles par rapport aux avancées qu'a connues notre royaume !

L'élève paraissait visiblement offusqué par les derniers propos de son enseignant. Quelques clameurs d'encouragement s'élevèrent et lui donnèrent la force de continuer.

- Là où Reizh tente d'instaurer un système politique plus juste et plus équilibré, Taol-Kaer stagne dans une féodalité barbare et indécente. Le duché de Gorm en est le sinistre exemple. Sans mentionner leur refus des progrès de la médecine, qui condamne inutilement bon nombre d'habitants sur l'autel de croyances absurdes ! Et que dire du royaume de Gwidre dont les armées du Temple sont de plus en plus menaçantes, comme en témoignent les exactions

Chapitre I Peuples et Mentalités



commises aux frontières l'année passée ?

L'élève demeura suspendu aux derniers mots qu'il venait de prononcer et qui résonnèrent encore quelques instants dans la vaste salle d'étude. Le professeur répliqua d'une voix calme, presque monotone, comme s'il avait dû répondre de nombreuses fois à cette même question.

- Ce n'est pas aussi simple. Vous êtes ici pour accéder à un savoir qui vous permettra de remettre en question ce genre d'idées grossières et sans profondeur.

De nouveaux échos se firent entendre dans la grande salle, mais Mac Endgad y réagit avec plus de promptitude, ce qui ramena le calme.

- Lorsque je parle des habitants de Taol-Kaer ou de Gwidre, c'est dans la perspective de nos racines communes qu'ils font partie du peuple de Tri-Kazel. C'est l'objet de notre cours d'aujourd'hui. La question que vous soulevez concernant leur possible arriération est distincte de notre perspective d'ensemble.

Le professeur fit quelques pas, plongé un instant dans ses pensées.

- Apporter une réponse à cette question dépasserait les visées de ce cours. Le progrès dont jouit le royaume de Reizh depuis plusieurs décennies ne peut être considéré comme unique étalon pour mesurer l'éclat ou le déclin d'une civilisation. Prenez ceci pour acquis et revenons à notre sujet, à savoir les peuplades de Tri-Kazel.

Le professeur Mac Endgad se retourna vers la carte et désigna le sud de Taol-Kaer.

- Il est fort probable que le berceau de notre civilisation tri-kazelienne se situe dans cette région de Taol-Kaer actuellement partagée entre les duchés de Salann Tir et de Dëas. Les peuples de Tri-Kazel auraient tous un lien avec le peuple primitif osag, originaire de cette région. Pour votre édification, le mot "osag" désigne le vent dans l'ancienne langue. La différence de morphologie entre les Osags et le reste des Tri-Kazéliens laisse à supposer que la péninsule aurait connu une ou plusieurs vagues de colonisation en des temps extrêmement reculés, bien avant la formation des Trois Royaumes. Les Osags ont des traditions exogamiques, qui leur interdisent de se marier au sein d'un même clan. Cependant, il est extrêmement rare qu'une femme osag se marie avec un homme qui ne serait pas issu de son peuple. Cette tradition explique sans doute la faible dilution de leur culture.

Seigneur Wylard,

Vous m'avez demandé un rapport sur ces peuples primitifs ; en voici les prémices. Forgés par les terres venteuses de leur pays, les Osags sont généralement de forte stature et se reconnaissent facilement par la forme carrée et massive de leur visage. J'ai rencontré des guerriers de ces clans dont la peau a pratiquement l'épaisseur du cuir. Ces caractéristiques physiques typiques semblent provenir de leurs conditions de vie très difficiles. N'importe quelle personne passant quelques années dans le sud de Dëas s'endurcira ou mourra, ces terres étant encore plus rudes que tout ce que nous connaissons dans nos contrées.

Les hommes, tout autant que leurs compagnes, arborent souvent des cheveux longs, tressés et attachés. Les femmes sont toujours très actives, à la fois chasseresses, guerrières et nourrices. Il semblerait que la coutume des damâthairs, les secondes mères prenant en charge les enfants de la communauté, ait pour origine ces peuplades reculées. Tous les Osags ont les yeux légèrement en amande, ce qui n'est pas le cas des Tri-Kazéliens des autres contrées. Si le visage des hommes possède souvent une certaine rudesse, les femmes osags quant à elles peuvent être de véritables beautés.

Demain, je dois assister à un affrontement entre deux chefs de clans. Les duels sont monnaie courante parmi les Osags et opposent même parfois des femmes. Ils servent à régler toutes sortes de problèmes : conflits entre clans, litiges personnels ou même choix entre deux prétendants. Les Osags délaissent les épées et leur préfèrent les haches. Leur sens de la justice est décidément très loin de celui des cours reizhites !

Votre dévouée,
Maëra Oan

Nous évoquons en quelques mots les Tri-Kazéliens, c'est à dire nous-mêmes, la population métisse qui constitue la quasi-totalité des habitants de Tri-Kazel. Notre stature est en général plus solide que celle des gens du Continent. Avec le temps et la vie plus facile dans les cités que dans les montagnes, certains ont perdu cette résistance si caractéristique, mais nous restons de fidèles descendants de nos fiers ancêtres. Au cœur des terres les plus rudes de notre péninsule vivent encore les Osags, solides guerriers restant attachés aux traditions claniques et peu enclins à supporter l'autorité royale.

Parlons maintenant des Continentaux, et souvenez-vous tout d'abord que les personnes originaires du Continent restent très rares. Même si les Reizhites de la capitale semblent fiers d'arborer la carrure chétive des gens du Continent, très peu ont véritablement un ancêtre de ces terres lointaines dans leur famille. Cette physionomie est seulement due au mode de vie sédentaire des gens de la capitale. En plus d'être souvent plus minces et plus lancés que les natifs de Tri-Kazel, les hommes et les femmes du Continent ont un visage plus fin, sans toutefois être forcément plus harmonieux. En dehors de ces quelques caractéristiques physiques communes de portée limitée, il est par ailleurs bien difficile de définir avec précision le type morphologique des personnes originaires de ces terres lointaines et mal connues.

La dernière population qui doit attirer notre attention est celle des Tarishs. Si la date et le lieu de leur arrivée sur la péninsule sont connus, leur véritable origine reste un mystère qu'eux-mêmes ne semblent pas être en mesure de résoudre. Également nommés "peuple de l'Ouest" ou plus simplement "voyageurs", les Tarishs possèdent des caractéristiques physiques prononcées. Ils ont les pommettes hautes, les yeux souvent clairs, le nez plutôt aquilin et une peau

légèrement mate. Il existe encore une poignée de clans tarishs qui arpentent la péninsule et dont le sang ne s'est pas mélangé avec celui des Tri-Kazéliens. Vous devez savoir que ces clans jouent un rôle plus important qu'on ne le croit dans la politique des royaumes. Au-delà de l'image folklorique des bateleurs et saltimbanques apportant un peu de joie aux villages coupés du reste du monde, les Tarishs sont aussi de très bons forgerons dont les services sont payés très cher par certains seigneurs, qui attendent avec impatience leur visite annuelle.

Il est avéré que certains d'entre eux sont également des espions à la solde de certains potentats, ou encore deviennent des vari-gaux... Le cours d'aujourd'hui touche à sa fin, je vous remercie pour votre attention.

Le professeur Mac Endgad embrassa l'amphithéâtre du regard alors qu'un murmure commençait à s'élever et que les premiers élèves quittaient déjà leur place.



Cet hiver-là, les Tarishs m'avaient offert une place dans leur caravane. C'était une aubaine, car je n'aurais jamais pu traverser seul les cols enneigés des Mør Roimh. Passée l'appréhension des premiers moments, je découvris une communauté étonnante. Derrière leurs appareils aux tons mordorés, les Tarishs me donnèrent l'impression de gens tristes, absorbés dans leurs pensées. Entre deux fêtes dans les villages où résonnaient leurs rires sonores, le voyage se déroulait dans un silence qui donnait à la caravane une allure de convoi mortuaire. Parfois, la voix cristalline d'une jeune femme s'élevait, accompagnée de quelques flûtes mélancoliques qui rompaient le silence pesant.

Bien que les Tarishs soient des gens peu bavards, je me suis rapidement rendu compte qu'ils maîtrisaient plusieurs langues. Celle qu'ils utilisaient le plus fréquemment était un dialecte où l'on pouvait reconnaître certains mots tri-kazéliens mélangés à des sonorités beaucoup plus exotiques. Je retiendrai surtout ce que me dit l'un d'eux à ce propos. Selon lui, l'appauvrissement de leur langue natale illustre le déclin de leur communauté dont la taille diminuait inexorablement. Les jeunes hommes abandonnaient fréquemment la rude vie du voyage pour s'installer dans l'une ou l'autre des cités des Trois Royaumes, tandis que les jeunes filles préféraient de plus en plus souvent se laisser courtiser par des étrangers. D'après cet homme, un jour viendrait où il n'y aurait plus personne pour poursuivre les voyages initiés par ceux qui jadis arrivèrent à la pointe de Hòb. Le mystère des origines des Tarishs sombrerait alors définitivement avec la disparition de leur culture.

C'est à partir de ce jour que je me suis demandé, moi le varigal, ce qui me poussait à parcourir le monde.

Osvan Tadd



Les autres êtres vivants

42

Maître, les feondas sont-ils un peuple ?

Edward, le jeune ionnthén, désengageait son vieux mentor en quête de réponses. Comme chaque matin, il venait retrouver le vénérable Aenor afin de parfaire l'enseignement qui devrait faire de lui un demorthén, gardien de la nature et des traditions péninsulaires.

- En réfléchissant en termes de peuples, tu regardes le monde du point de vue des humains. Or la Triade n'a pas façonné le monde selon ces critères. L'humanité s'est développée en civilisations, se rassemblant autour de traditions et de codes culturels. Tel n'est pas le cas de toutes les formes de vie, mais ce n'est pas sur ce critère qu'il faut les juger. Aux yeux d'un demorthén, il ne devrait pas y avoir d'échelle de valeurs entre les différentes formes de vie, toutes sont à respecter, car toutes ont un rôle. Chacune porte en son sein la même énergie essentielle, le Rindath. C'est quelque chose que l'on oublie trop souvent de nos jours.

- Mais... pourquoi ces créatures venues de la forêt attaquent-elles nos villages ? Quel est leur rôle à part tout massacrer sur leur passage ?

Le silence se fit dans le cercle de mégalithes où se tenaient Aenor et son jeune élève. On entendait le clapotis d'une rivière tranquille qui s'écoulait un peu plus loin et le chant de quelques oiseaux revenus avec les premiers bourgeons. C'était une journée claire et froide du début du printemps, la lumière perçait au travers des branches épineuses des sapins avoisinants et éclairait faiblement les sous-bois. Après quelques instants, le demorthén reprit la parole :

- Les paysages sculptés par les esprits de la nature t'empliront souvent d'émerveillement, mais les principes qui régissent les lois naturelles te sembleront parfois injustes ou cruels. C'est ainsi, jeune ionnthén. C'est aux hommes de

s'adapter à ces lois, pas le contraire. Il se peut que les esprits naturels soient en colère pour une raison qui nous échappe et que ses plus sauvages manifestations se déchaînent sans que nous puissions en saisir la raison. Comme confrontés à une violente tempête, nous devons attendre que le calme revienne. Il serait vain d'essayer de tout comprendre ou de tout contrôler. L'être humain doit accepter ses limites et reconnaître sa place dans les cycles de vie.

- Est-ce que ce sont les hommes qui ont déclenché cette colère ?

- Tu n'es pas sans savoir que depuis plusieurs générations maintenant, certains habitants de Tri-Kazel ont décidé d'abandonner les traditions demorthén pour se vouer à la science et plus particulièrement à la magie. Ils pensent que la terre est une réserve de matières premières leur appartenant et dans laquelle ils peuvent puiser sans retenue. Ils défrichent les forêts, assèchent les marécages et étendent toujours plus loin les terres cultivables au fur et à mesure que les villes grandissent. À cet égard, nous pouvons penser que les humains attisent la colère des forces naturelles. Sans relâche, tu devras raisonner tes pairs afin qu'ils demeurent humbles et respectueux envers l'environnement qui leur donne chaque jour la vie. Tel était l'état d'esprit de nos ancêtres, qui se perd aujourd'hui jusqu'au cœur de certaines campagnes reculées de la péninsule.

Le demorthén s'arrêta un instant de parler, perdu dans ses pensées.

- Mais ne te laisse pas piéger par des explications trop simplistes. Depuis la nuit des temps, bien avant les abus de la magie, l'humanité a dû survivre face aux assauts répétés des feondas. Garde à l'esprit cette image de tempête qui fait rage. L'homme n'en est pas forcément responsable, mais il doit attendre que les esprits du vent se calment. Aller en pleine nature sans en tenir compte serait pure folie.

Une philosophie du progrès

Concile de Baldh-Ruoch. Royaume de Reizh, année 906.

Le magister Alana Naighan, membre du Concile Magientiste de Baldh-Ruoch, présentait aux conseillers du roi son projet de construction d'un grand hospice, qui permettrait à tous, sans considération de rang social, d'accéder aux soins médicaux de base.

- Illustres conseillers, je suis fier de vous présenter l'hospice royal qui devrait répondre aux tragiques problèmes de santé publique dont souffre notre capitale. Comme vous le savez, les plus démunis ne peuvent faire appel aux médecins ou aux guérisseurs. Il est du devoir de notre bon roi de prémunir les plus misérables contre les maladies bénignes, depuis longtemps soignées par les techniques magientistes, mais qui continuent à décimer les populations des quartiers populaires. À l'ouverture de l'hospice devra s'adjoindre l'édification d'une nouvelle raffinerie de Flux dans le nord de Baldh-Ruoch afin d'alimenter les installations curatives.

Le magister déroula un plan de la capitale et de sa région, où l'on pouvait distinguer l'emplacement du futur hospice et de la nouvelle raffinerie située aux abords de la forêt de Taelwald. On apercevait également l'usine située dans les faubourgs, installée cinq ans plus tôt, qui donnait aujourd'hui du travail à plusieurs centaines de personnes. Dans l'hémicycle, une voix tonna. C'était Ronan Kaereg, ardent opposant à la plupart des projets magientistes :

- C'est un scandale ! C'est votre maudite usine en plein centre de Baldh-Ruoch qui a provoqué toutes sortes de nouvelles maladies ; et maintenant, vous voulez ouvrir une nouvelle raffinerie ? Votre hospice n'est qu'un prétexte pour extraire encore plus de Flux, ce qui ne fera qu'aggraver la pollution engendrée par vos installations puantes ! Vous n'avez que faire du peuple de Baldh-Ruoch, et si vous voulez le soigner, fermez donc sur-le-champ cette usine de malheur !

Un brouhaha s'empara presque immédiatement de l'assemblée, rendant incompréhensibles les échanges vigoureux entre les divers intervenants. La magister parvint à reprendre la parole :

- Alors que proposez-vous, mon cher Ronan ? Faire appel aux demorthén pour qu'ils viennent soigner le peuple de Baldh-Ruoch avec leurs mélanges herbeux qui empoisonneraient un boernac ?

Il y eut quelques rires dans l'assemblée puis le magister continua de plus belle :

- Vous mentez en accusant l'usine du quartier des armateurs d'être à l'origine du mal. Notre capitale souffre de surpopulation et les ruelles étroites et malodorantes propagent les maladies. Au lieu de faire le fanfaron et de vous opposer systématiquement à tout ce que nous proposons, prenez donc exemple sur Osta-Baille qui, depuis sa réfection par les magientistes, est une ville sûre et agréable ! Vous ne pourrez pas refuser le progrès toute votre vie ; à cause de gens comme vous, Baldh-Ruoch risque de devenir une cité insalubre et dangereuse ! Votre aveuglement et votre obstination sont dignes des plus arriérés des Talkérides !

Cette fois, le chaos s'empara de l'assemblée et le maître du conseil royal dû suspendre la séance avant qu'elle ne se transforme en un immense pugilat.

Usine de Baldh-Ruoch

Cet édifice est unique sur la péninsule. Sa base immense est surplombée par trois colossales cheminées recrachant une épaisse fumée blanche. Cette usine est dédiée à l'extraction et au raffinement de Flux. Elle alimenterait une bonne partie des installations magientistes de la cité et donnerait du travail à plusieurs centaines de personnes. Son accès est strictement réglementé et ses entrées protégées par une milice équipée d'armes fonctionnant au Flux. L'usine appartient à la couronne de Reizh et les conflits dans l'ombre font rage pour en obtenir le contrôle. Le roi nomme en effet l'Administrateur de l'usine, chargé de constituer un conseil qui gèrera au mieux ses différentes activités. Les richesses engrangées seraient énormes et les soupçons de détournement, de corruption et de financements de projets occultes pèsent lourd sur les conseils successifs. Actuellement, c'est la magister Urielle Erzline qui remplit les fonctions d'Administrateur.

43



Mentalités

Le varigal leva son verre en regardant tour à tour les deux hommes et la femme qui lui avaient ouvert leur maison et leur dernière cuvée de gnôle, puis but une courte gorgée du liquide sombre au goût brûlant. La femme se leva, son tabouret raclant sur les planches de bois qui couvraient le sol alors qu'elle quittait la grande pièce de la maison, pour revenir quelques instants plus tard, portant une belle miché de pain noir, du fromage de chèvre et un vieux couteau.

L'un des hôtes rompit le pain tandis que l'autre coupait et distribuait à chacun de fines tranches de fromage, non sans montrer quelque peine à accomplir cette tâche. Ils mangèrent en silence pendant quelques minutes, mastiquant longuement chaque bouchée, puis une nouvelle dose d'alcool fut servie dans chaque verre.

- Il a beaucoup plu dans la vallée ces dernières semaines et avec le froid qui arrive, je me suis dit que si je ne me rendais pas dans la montagne rapidement, le sentier deviendrait bientôt impraticable à cause de la neige. Maintenant que je suis là, je vous remercie de m'avoir invité.

- Quand la montagne est blanche, les montagnards sont seuls face aux dangers du monde, dit la femme.

- Tu es sûrement le dernier étranger que nous verrons avant six bons mois, reprit l'un des hommes, si encore l'hiver n'est pas pire que l'an dernier. Alors, c'est bien normal de t'accueillir, sinon qui nous donnera des nouvelles de la vallée ? - Et pourquoi donc qu'ils te rincent pas à la ville ? Ils en veulent pas des nouvelles de nous autres ?

Le varigal lissa sa fine moustache, il commençait à mettre en place les pièces du puzzle.

Apparemment, les deux hommes étaient frères, et le dernier à avoir pris la parole était arriéré, ce qui expliquait ses difficultés à couper le fromage, son perpétuel hochement de tête, ses mouvements approximatifs et sa tenue générale qu'on pouvait facilement qualifier

de négligée, même pour un montagnard. L'autre devait donc être le mari de la femme, et le chef de famille. Ils étaient dans la force de l'âge, plus jeunes que lui de près de dix ans, et la présence dans la pièce d'un berceau de bois indiquait qu'ils avaient probablement déjà essayé d'avoir des enfants.

- La vie est rude ici, vous êtes livrés à vous-même au moins la moitié de l'année, alors que dans la vallée, et plus encore dans les villes, la vie est moins difficile. Les citadins ne pensent pas à leur survie, ils n'ont qu'une seule préoccupation : devenir plus riche que leurs voisins. Un varigal n'apporte pas de richesses, juste des informations ; alors, on vous hèle, on vous accoste, on vous pose des tas de questions sans jamais attendre la réponse, parfois on vous offre un verre à la taverne, mais jamais on ne vous propose le gîte ou le couvert. Les choses n'ont pas toujours été comme ça. Depuis dix-neuf ans que je voyage dans les Trois Royaumes, je peux vous dire que les gens ont bien changé, il n'y a guère plus que dans les petits villages reculés comme celui-ci que l'on trouve encore l'hospitalité, un verre d'alcool au coin du feu, et une paillasse confortable pour la nuit... Les citadins ont oublié tout ça !

- Vous avez dû en voir des gens avec tous ces voyages, et du beau monde aussi.

- J'en ai vu beaucoup en effet, bien plus que je ne pourrais jamais compter. Et je ne conserve aucun souvenir de la majeure partie d'entre eux. Les gens sont tous différents, mais au sein de chaque royaume, on retrouve les mêmes castes sociales. Vous vous situez à un endroit bien particulier sur la carte de Tri-Kazel, près du point où se rejoignent les trois frontières. Loin du cœur de chacun des royaumes, vous n'êtes influencés par aucun d'eux !

- Les gens d'ici, c'est des petites gens, on vit grâce à la terre et à nos bêtes, moi j'aimerais bien savoir comment qu'ils sont les autres gens...

- Croyez-moi, vous ne perdez rien à l'ignorer, vous ne comprendriez pas leurs préoccupations.

Mais si vous le souhaitez, je vais vous en raconter davantage à leur propos. Si vous avez la

gentillesse de me laisser à nouveau m'humecter le gosier avec votre cruchon.

- Va donc chercher quelques feuilles de tabac dans la remise, Darek. Je vais préparer une pipe pour notre invité, dit l'homme à son frère en remplissant le verre du varigal.

Le tabac fut haché à même la table, deux grandes feuilles en tout, et réparti en trois petits tas ; trois pipes furent curetées et copieusement bourrées et l'on amena des braises dans un pot de terre cuite. Darek fut le seul à ne pas fumer, il épousseta la table de sa main pour récupérer les miettes de tabac et les pris bruyamment. Bientôt une fumée âcre s'éleva dans la pièce.

- En Gwidre, malgré tous les malheurs que subit la population, personne ne semble s'inquiéter tant ils s'embourbent tous dans les mirages du Dieu Unique et de la rédemption promise. Ils acceptent sans broncher les épidémies, les famines, les attaques des feondas, et même de voir mourir leurs enfants.

Alors qu'il prononçait ces derniers mots, il observa discrètement la réaction du couple ; elle baissa les yeux avec tristesse, semblant tout à coup très lasse, tandis que son homme s'abandonna dans la contemplation des braises, le regard fixe et le corps immobile. Le varigal se sentit cruel,

mais sut qu'il avait vu juste, ils avaient perdu au moins un enfant. Les montagnards parlaient peu de leur intimité en général, il avait donc appris à lire chacun de leurs gestes, chacune de leurs expressions comme d'autres lisaient des livres.

- Ils sont totalement apathiques, poursuivit-il, et ne s'éveillent que pour défendre leur Temple et ses reliques sacrées.

On n'entend pas de rires dans les tavernes ou dans les rues, même les enfants semblent tristes, ils prient en attendant la mort comme un sauvetage, et tentent de vous convaincre qu'ils détiennent la seule vérité, et qu'il vous faut rejoindre leurs rangs... Quant aux Reizhites, à force d'encaisser les attaques du Temple et les incursions sauvages des chevaliers hilderins, ils sont devenus méfiants envers leurs propres frères de Tri-Kazel et jamais un étranger n'est le bienvenu parmi eux, fût-il varigal et porteur de bonnes nouvelles. Ils ne vous invitent pas dans leur maison, mais craignent dans le même temps que vous restiez au-dehors. Ils sont devenus tellement jaloux de la science de leurs magientistes qu'ils croient que vous n'êtes là que pour leur voler leurs précieux artefacts. Pour eux, vivre sans la science paraît maintenant impossible, comme si l'on ne pouvait se passer de leurs nébulaires dans la nuit, ou de leur système porteur d'eau qui fait couler jusque dans les maisons un liquide saumâtre au goût métallique. Pourtant bien peu profitent en fait de ce qu'ils appellent le progrès scientifique, car seuls les quartiers les plus cossus possèdent réellement des installations fonctionnelles, les autres sont soit sous-équipés, soit le sont au détriment de la plus élémentaire sécurité. Il n'est pas rare en effet dans les rues crasseuses des faubourgs, de voir les traces noires et les larges fissures laissées par l'explosion d'un nébulaire mal entretenu... Bien sûr ce ne sont là que des généralités sur les citadins, car plus l'on s'éloigne des centres urbanisés, moins l'on ressent la pression qu'exercent les puissants sur les classes plus modestes.

- Vous avez omis de nous parler des Talkérides me semble-t-il, dit le mari en tirant une longue bouffée de sa pipe.

- En effet, vous faites bien de me le faire remarquer...

Le varigal vida le fond de son verre, prit une braise avec la pince métallique, la plaça sur le tabac et tira sur sa pipe par petites bouffées, jusqu'à ce que le foyer devint rouge et brillant.

- Taol-Kaer est le berceau de notre civilisation, tout a commencé ici et chacun sur la péninsule devrait s'en souvenir... C'est avec ces mots qu'ils accueillent les étrangers dans la capitale ; les Talkérides savent tout, ils ont déjà tout entendu, ils ont un avis sur tout et vous en font part, comme si vous étiez incapable de comprendre les choses aussi bien qu'eux. Ils se prennent pour les derniers héritiers des trois frères qui fondèrent Tri-Kazel, les

d e u x

autres royaumes ayant sombré selon eux sous la mauvaise influence des Continentaux. Du coup, ils se croient mandatés pour jouer les arbitres dans tous les conflits, avec les dérivés que l'on sait de la part des chevaliers hilderins, qui sont autant de pillards à la petite semaine. Je ne les porte pas dans mon cœur, ils sont hautains et dédaigneux, ils se croient supérieurs à leurs voisins et je ne vous parle même pas des plaisanteries scabreuses ou des termes insultants dont ils usent pour parler de tous ceux qui ne sont pas de leur petit monde. J'évite dorénavant de m'aventurer trop loin dans l'intérieur de Taol-Kaer. De toute façon, on y récolte bien peu de choses intéressantes et l'accueil est loin d'être aussi bon qu'ici... Il termina sa phrase sur un long bâillement, qui fut repris de plus belle par le frère simple d'esprit. Il était tard, et la journée du lendemain s'annonçait froide et venteuse ; il fallait se reposer pour être d'aplomb. Le couple prit congé et quitta la pièce. Le varigal s'enroula dans sa cape et s'allongea sur la paillasse confortable qui avait été dressée pour lui dans un coin de la salle. Il ne s'endormit pas tout de suite malgré la fatigue, car dans la lueur du feu, il voyait l'ombre de Darek, animée d'un perpétuel mouvement de va-et-vient, qui balançait le berceau en fredonnant à voix basse les paroles d'une berceuse...

La notion de royaume

Extrait de "Peuples, populations et périples" d'Aeldred Firdh

Après des siècles, il faut admettre qu'elle relève encore davantage de la théorie que du fait établi, dès que l'on quitte les cités et les grands axes commerciaux. La majorité des Tri-Kazeliens vivent comme leurs ancêtres, dans des villages qui ne sont pas toujours très accessibles. Si le système féodal a officiellement mis un terme aux anciennes loyautés claniques, elles persistent souvent par le simple fait que bon nombre de seigneurs ruraux descendent justement des lignées de chefs de clans. Par ailleurs, pour les montagnards les plus isolés, le voyageur qui vient de la capitale n'est guère moins exotique que celui qui arrive de l'autre bout de la péninsule. Les anciennes coutumes préservent le sens de l'hospitalité des villageois, mais il est prudent et parfois même emprunt de méfiance. Souvent, les voyageurs sont les bienvenus, tant qu'ils se mêlent de leurs affaires et ne s'attardent pas plus que nécessaire. Les choses changent lentement, alors que les daols remplacent le troc et que la langue commune se substitue insidieusement aux patois locaux. Mais il est aussi des endroits où l'on persiste à employer le parler local lorsque des étrangers sont dans les environs. Même dans les cités les plus fréquentées, les tavernes et marchés regorgent d'habitues qui échangent des potins dans le dialecte du coin, simplement pour pouvoir affirmer leur identité et leurs racines.



Frontière entre Taol-Kaer et Reizh

Année 905

Sur les flancs des collines du val de Talamh, les étendards du seigneur Dagon claquaient au vent. Plusieurs centaines d'hommes et de femmes s'étaient rassemblés et formaient un bataillon bigarré. La plupart portaient des vêtements épais et des plastrons de cuir bouilli. Ils possédaient comme seules armes leurs outils agricoles, fourches et haches. Quelques soldats revêtus de gambisons et de cottes de mailles arboraient les armoiries du val de Talamh sur des tabards aux couleurs défraîchies. Les seuls cavaliers étaient une dizaine de chevaliers en armure, compagnons d'armes du seigneur Dagon qui exhortait le bataillon :

"Nous nous sommes rassemblés aujourd'hui pour faire respecter nos terres et défendre les valeurs de notre pays ! Les magientistes de Reizh se croient tout permis en s'immisçant sur notre territoire, en retournant nos terres et en empoisonnant nos récoltes avec leurs engins de malheur ! Par leur faute, notre communauté a perdu bon nombre de ses membres ! Les Reizhites ont bien vite oublié l'aide que nous leur avons apportée contre les félons de Gwidre et ont eux aussi succombé aux folles chimères venues du Continent ! Nous leur ferons entendre raison par les armes !"

Une clameur s'éleva parmi les paysans formant cette armée d'un jour.

"À mort les magientistes ! À mort les traîtres de Reizh !" reprenaient-ils avec hargne.

Au loin, sur la crête opposée des collines de Talamh, commençaient à paraître les premiers drapeaux aux couleurs du duché reizhite voisin. Précédant cette petite armée, trois cavaliers portant des drapeaux blancs s'avançaient. Deux émissaires du seigneur talkéride allèrent à leur rencontre.

- Le prince de Reizh demande à votre seigneurie de retirer ses armées et de laisser nos magientistes exécuter leurs travaux de recherche dans votre domaine. Au nom des alliances entre notre royaume et celui de Taol-Kaer, votre roi nous en a donné l'autorisation par édit. En tant que vassal de celui-ci, le sire Dagon a le devoir de se conformer à cet édit et de se retirer sur-le-champ.

Le cavalier reizhite avait déroulé le parchemin frappé du sceau royal de Taol-Kaer, qui autorisait la présence des magientistes dans le val de Talamh. L'un des émissaires du seigneur Dagon releva la visière de son heaume et découvrit un visage balafre. Il pointa le cavalier de Reizh de sa main gantée de fer et dit d'une voix forte :

- Le roi de Taol-Kaer n'est pas là pour constater le poison que vos maudits magientistes déversent sur leur passage ! Dès qu'il le saura, il enverra ici même les chevaliers hilderins pour vous faire entendre raison ! Retirez-vous sur-le-champ et ne revenez jamais dans cette vallée ou celle-ci deviendra votre cimetière !

Dans les rangs talkérides, les soldats et les paysans virent revenir au galop les deux chevaliers de leur seigneur. Il y avait peu de doute sur l'issue des négociations, la bataille allait sûrement avoir lieu. On attendait encore quelques moments, pour voir si les reizhites décidaient de se retirer, avant de sonner la charge.



Très cher père,

Voici enfin les nouvelles que vous attendiez de ma part. Les débuts de mon voyage ont été quelque peu agités et je ne trouve que maintenant le temps de m'installer à une table, pour coucher sur le papier le texte qui suit. Je suis très fière qu'au sein de toute notre fratrie, c'est moi que vous ayez choisie pour aller rencontrer le roi en la capitale de notre royaume, et je me montrerai digne de cette tâche, malgré les dangers du voyage.

48

Les revers de l'indépendance

Sire,

Je ne blâme pas la volonté d'indépendance des sages du conseil de Seòl mais il semblerait que celle-ci ait provoqué des contrecoups inattendus. En tant que membre de ce conseil, je me dois de vous informer de mes craintes les plus vives. La pression des guildes marchandes sur la politique de la ville devient préoccupante. Sans vouloir vous offenser, les largesses que vous leur avez octroyées récemment y contribuent fortement. Le conseil est conscient des intérêts engagés mais s'inquiète des conséquences. Notre ville tombera-t-elle sous la coupe de quelques marchands avides alors que nous commençons à peine à nous libérer du joug de la capitale ?

Votre dévouée,

Aonor Shén,
patriarche du conseil

Le duché de Seòl

J'ai quitté notre magnifique cité de Seòl par une belle matinée de printemps, au mois de Giblean ; je revois encore votre visage à la fenêtre de votre salle de réception lorsque j'ai descendu les marches menant aux plages de départ des chars à voile. En tant que seigneur de notre duché, vous n'avez pu m'accompagner, car je sais à quel point votre temps est précieux. Les tractations avec les princes marchands, la diplomatie avec les duchés voisins, les taxes et les nombreuses tracasseries administratives accaparent tout votre temps. Notre forte indépendance vis-à-vis du pouvoir royal de Taol-Kaer nous permet certaines libertés, mais elle nécessite également de travailler sur de nombreux fronts pour l'entretenir ; ce que je vais faire en allant rencontrer le roi lui-même.

En arrivant sur la place principale de la cité, je vis la source de notre richesse, l'origine du nom du duché comme de la ville : Seòl, "voile" dans le langage des anciens. À l'ombre de l'enceinte fortifiée et de la grande barbacane protégeant l'entrée de la cité, étaient alignés les chars à voile. Leurs conducteurs s'affairaient pour en vérifier le bon fonctionnement tandis que des caisses de matériel y étaient entassées, en provenance des entrepôts voisins. Afin d'éviter les traîtres courants et les monstres hantant les eaux, j'avais opté pour ce moyen de transport. De toute façon, les bateaux étaient rares, comme en témoignait le port presque désert et mal fréquenté.

Le char à bord duquel j'embarquai était rapide et de petite taille. Sans fret et avec peu de passagers, il allait me transporter aisément. Je me suis donc trouvée roulant à vive allure sur les Gaineamh, les Grandes Plages bordant le sud de Seòl. Je savais la taille de notre duché modeste, ses frontières n'englobant que la cité et ses proches environs ; mais je fus surprise lorsque le conducteur m'annonça avant la fin de la journée que nous nous trouvions déjà dans le duché de Gorm. Il n'y a guère de surveillance aux frontières des seigneuries du royaume, sauf peut-être en cas de rivalité comme entre Tuaille et Osta-Baille.

Le duché de Gorm

Sur ma droite, les montagnes rocailleuses et abruptes laissèrent la place à des pentes plus douces, couvertes de végétation. J'entrevois les premiers bosquets de Mòr Forsair, la grande forêt qui recouvre près d'un tiers du royaume. Nous passions en trombe sur la route des sables, le long des grandes plages en bord de mer, mais mon esprit prenait le temps de vagabonder autour de toutes les légendes courant sur l'étendue verdoyante ; on en dit le meilleur comme le pire, mais je crois que personne ne peut se targuer d'en connaître tous les secrets.

Une rancune de longue date

Sire,

Comme vous me l'aviez demandé, je me suis rendu à la cour de Tuaille afin d'y mener une enquête en totale discrétion. J'ai pu entendre ce qui se disait dans l'ombre des coursives. Les nobles de Tuaille n'ont toujours pas pardonné à votre aïeul, le roi Kailleach, d'avoir privé leur cité du statut de capitale du royaume, il y a maintenant près de cent cinquante ans. La population entretient elle aussi le souvenir de ce qu'elle considère comme une humiliation. Voilà pourquoi votre autorité a perdu de son éclat en ces terres. Passer la frontière de ce duché en portant vos couleurs revient à subir les pires tracasseries, et tout est fait ici pour compliquer la vie de vos fidèles serviteurs. Je ne pense pas qu'il y ait de véritable révolte qui se foment, mais il serait bon de remettre de l'ordre dans cette région.

Votre fidèle, *Axal Cairnhi*



Mòr Forsair

Immense forêt dense et légendaire, constituée de feuillus et d'épineux en altitude, Mòr Forsair couvre une large partie du royaume de Taol-Kaer. Elle est traversée par une rivière, un affluent du fleuve Tealderoth. Bien peu osent s'y aventurer profondément, à part nous autres demorthèn qui ne craignons pas les nombreux esprits de la nature qui y vivent. Ici l'être humain peut retourner au plus près de ses racines, de la nature qui le fait vivre. Bien sûr, il n'y a pas que les esprits qui habitent la grande forêt et ses profondeurs recèlent bien des dangers, parmi lesquels de terribles feondas.

Flux Émeraude

Oui étranger, le Flux est l'énergie que les magientistes tirent de la nature, une infamie en soi. Dans les arbres centenaires de cette forêt antique coule une sève cristalline aux teintes olive. Il est intolérable que le seigneur Blonag lui fasse autant de mal avec l'exploitation intensive de ses scieries. Ses sujets taillent dans les zones boisées à un rythme effrayant, et la nature répondra probablement de manière violente à leurs agressions. Pour ce que j'en sais, Blonag, tout respectueux des traditions qu'il semble paraître, commerce avec les daedemorthys et leur vend ces arbres séculaires, qui semblent riches d'un Flux très apprécié de ces monstres. Un commerce sordide à lieu avec les marchands peu scrupuleux de Reizh. Chaque matin, on peut voir dériver sur les flots de la mer d'immenses troncs, vidés de leur sève et vulgairement jetés par manque de place pour les entreposer ! Cette ignominie ne peut durer, les demorthèn de la région doivent s'unir !

-Taol-Kaer-

Après quatre jours de voyage, on m'annonça que nous allions faire une halte de deux jours à Smàrag, la capitale du duché de Gorm. Je me réjouis à la perspective de dormir dans un lit pour soulager mon corps pétri de courbatures, les chars à voile étant aussi rapides qu'inconfortables. J'ai profité de cette pause pour visiter Smàrag, qui pourrait être une bien belle ville surplombée de pentes vert-émeraude, si le vent de mer qui souffle dès les premières lueurs de l'aube ne faisait remonter dans toutes les rues les effluves nauséabondes du port et des égouts. Pire encore est la morosité de ceux qui ploient sous le joug du seigneur Blonag. Ici, on le nomme à voix basse "le porc" et on le dit aussi hideux que dépravé. Il a encouragé l'esclavagisme, enrôlé une milice cruelle qui commet les pires exactions et force les habitants à travailler sans relâche, jusqu'à épuisement.

Gorm est notre voisin, j'informerai personnellement le roi de ce qui s'y passe, mais j'ai entendu dire que Blonag paye suffisamment d'impôts au trône pour être laissé en paix. Ce seigneur redouté a déjà survécu à deux tentatives d'assassinat ; j'espère secrètement que la prochaine sera la bonne...

Je ne fus finalement pas mécontente au moment de partir, de retrouver l'inconfort du char et l'odeur des embruns.



Le duché d'Osta-Baille Koskan, une ville corrompue

Quelque temps après, je suis arrivée dans le duché d'Osta-Baille, qui abrite la capitale de notre royaume et dont la frontière se trouve à la fin des Grandes Plages. Les côtes rocheuses et marécageuses remplacent les longues étendues de sable. À cet endroit se dresse Koskan, une ville qui ne vit que du passage des chars à voile, des voyageurs et du fret en transit. Je ne comptais y faire qu'une rapide halte, le temps de trouver une caravane en partance pour la capitale ou un varigal prêt à me guider. Mais cela fait maintenant trois semaines que j'y suis et c'est de là que je vous écris. La ville regorge de malandrins en tous genres, profitant du passage et du va-et-vient permanent pour accomplir des forfaits divers et variés. Je m'en suis rendu compte lorsque j'ai été attaquée, ma faible escorte mise à mal, et toutes mes possessions dérobées. Croyant en l'autorité royale dans le duché même de la capitale de notre nation, je suis allée voir la garde. Et j'ai découvert avec dégoût qu'ici, tout le monde est corrompu. C'est moi qui fus considérée comme une fauteuse de troubles et jetée dans une cellule ! Lorsque l'on a daigné enfin me libérer, j'ai préféré ne pas faire de vagues, mais il est clair que cette situation parviendra aux oreilles de qui de droit. La fille du seigneur de Seòl n'a pas à être traitée de la sorte ! Reste que je suis maintenant sans le sou. J'ai réussi à trouver de quoi me nourrir un peu et vous écrire cette missive, en espérant que vous pourrez me faire parvenir une aide quelconque.

-Taol-Kaer-



Une entrevue royale

Très cher père,

Je ne saurais vous remercier assez pour les quelques soldats et les daols envoyés à Koskan. Grâce à eux, j'ai pu quitter cette ville ; une descente en règle des chevaliers hilderins y remettrait bien de l'ordre, mais même eux semblent avoir perdu de leur superbe dans cette région minée par les vices ! J'ai donc voyagé ensuite vers le nord-ouest, en direction de la capitale Osta-Baille. Quel bonheur de découvrir cette cité enchanteresse, dont j'ai tant entendu parler. Malgré tout le mal que l'on peut dire d'eux, les magientistes sont capables de véritables miracles ; l'architecture de cette cité en est la plus belle preuve.

J'ai donc eu la chance d'être reçue, deux jours seulement après mon arrivée, par le roi Erald Mac Anweald, descendant en droite ligne de Taol-Kaer lui-même, l'un des trois frères fondateurs des royaumes de la péninsule. Quelle émotion ! L'homme est grand, dans la force de l'âge. Dans ses veines coule l'héritage de générations de souverains respectés. J'étais très impressionnée mais sa gentillesse me rassura.

J'ai pu me rendre compte que notre royaume est entre de bonnes mains, bien qu'il me soit arrivé d'en douter quelque peu durant mon voyage. Si les membres du conseil de notre duché pouvaient rencontrer notre roi, peut-être que leurs velléités d'indépendance s'apaiseraient. Notre souverain reste très attaché aux traditions qui l'ont mis sur le trône à la suite de ses aïeux. Il sait parler aux gens et attirer la sympathie. J'ai pu m'en rendre compte lors de notre courte entrevue au cours de laquelle j'ai transmis vos mots de loyauté ; mais aussi vos demandes de quelques libertés supplémentaires. Cher père, je dois vous avouer que notre roi, malgré sa bonté manifeste, voit d'un très mauvais œil ces volontés d'autonomie. D'ailleurs, il se dit que dans certaines communautés des vallées reculées, les armoiries royales sont foulées aux pieds. Le roi a évoqué avec colère cette injure et a proclamé en ma présence que ce genre d'affront serait lavé dans le sang. Notre conseil devrait donc modérer ses ardeurs d'indépendance.

De ce fait, j'ignore si vos doléances concernant la levée des impôts seront acceptées. Je dois dès demain me présenter devant le conseil royal qui me transmettra la réponse ; le roi lui-même est très occupé et ne pourra sans doute pas me recevoir à nouveau. Par conséquent, je terminerai cette lettre après cette nouvelle entrevue, afin de vous tenir au courant des suites données à vos demandes.



-Taol-Kaer-

Le conseil royal

Je ne peux ici que confirmer ce que vous m'aviez laissé entendre : s'il est une chose certaine, c'est que le roi est bien entouré. Il a la sagesse de ne pas se croire omniscient et d'entretenir un conseil pour l'aider dans ses décisions difficiles. La cour d'Osta-Baille se compose de nombreux princes et représentants des différents duchés. La plupart d'entre eux arrivent pendant l'été et ne repartent qu'au printemps suivant, laissant passer les hivers rigoureux de notre péninsule avant de s'en retourner chez eux ; d'autres prennent alors le relais afin que les premiers passent du temps auprès des leurs.

Le conseil royal est constitué de dix personnes, dont le roi et la reine ainsi que les personnalités les plus éminentes du royaume. Vous m'aviez parlé du plus important de ces conseillers, évidemment un demorthèn, représentant des traditions séculaires de notre péninsule. Algwich Dert est toujours cet homme que vous m'aviez décrit, d'une cinquantaine d'années mais au physique encore très bien entretenu. On raconte qu'il se rend régulièrement seul dans la forêt pour y rencontrer les esprits de la nature ; sa voix est posée et son calme est reconnu. J'ai également aperçu la reine Edena Mac Lichorl, une femme grande et charismatique qui inspire un profond respect. Le conseil se compose également du frère cadet du roi, Gustin Mac Anweald, chef de guerre dont la réputation dépasse les frontières du royaume. Cet homme a la responsabilité de diriger les armées du duché d'Osta-Baille et les chevaliers hilderins sont sous ses ordres. Il est aussi bon combattant que stratège, mais également un personnage jovial, au franc-parler surprenant pour quelqu'un appartenant à une si noble lignée. Les autres membres du conseil royal sont des membres de la famille du roi et quelques-uns des plus grands aristocrates et érudits de la capitale. Le souverain est respectueux de nos traditions, mais il ne doit oublier aucun pouvoir de la péninsule. La cour et même le conseil royal accueillent parfois des invités venant de Gwidre et de Reizh. Vous n'êtes pas sans savoir que depuis le roi Kailleach, l'un des sièges du conseil était occupé par un magientiste. Cette habitude a été abandonnée par notre bon roi qui désire renouer davantage avec les traditions de Taol-Kaer. Les magientistes ne sont cependant pas totalement exclus de la cour, comme en témoigne la présence d'Emalie Simil. Cette invitée de marque que l'on dit originaire du Continent, est l'hôte de sa majesté depuis presque deux ans. Son air mystérieux est accentué par un visage pâle souligné de mékônes mauves ondulant sous sa peau. Je ne comprends toujours pas comment les magientistes peuvent ainsi faire couler du Flux sous la peau, ceci paraît-il au prix de douleurs terribles. Afin de satisfaire tout le monde, le roi a même récemment invité à plusieurs reprises un représentant du Temple à son conseil, Miryan Deckhir, un prêtre renommé pour son ouverture d'esprit. Miryan sait dans quelle situation difficile le Temple se trouve dans notre royaume et, malgré les pressions de certains hauts dignitaires gwidrites, il tente d'apaiser la situation tendue à la frontière entre Gwidre et Taol-Kaer. Au milieu de cette cour cosmopolite et variée, j'ai pu remarquer une jeune femme d'à peine vingt ans dont vous ne m'aviez jamais parlé, et qui serait la barde du roi. Elle se tient à l'écart, ses yeux entourés d'un étrange loup ouvragé, portant sur tout le monde un regard d'une profondeur incroyable.

-Taol-Kaer-

De l'influence du Temple dans notre royaume

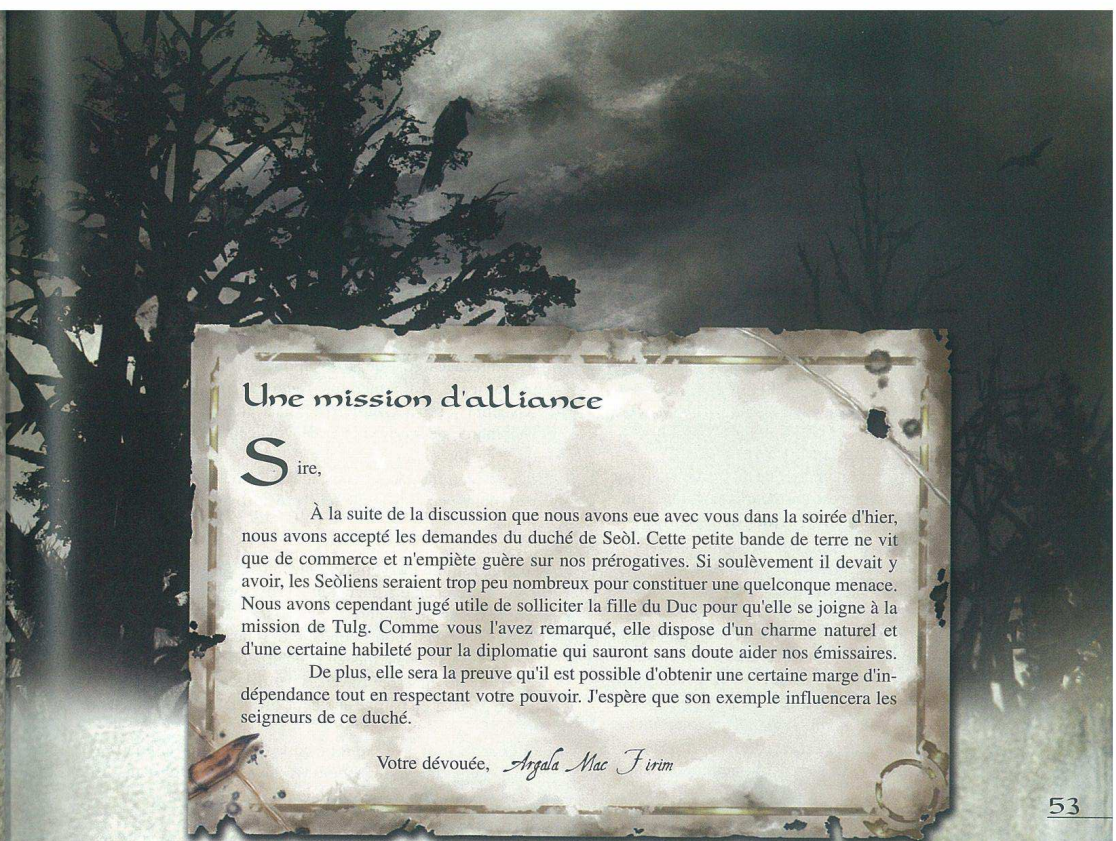
Sire, Vous aviez demandé plus d'informations sur l'importance que le Temple a pris dans notre société. Hélas, il faut reconnaître que nous ne pouvons compter sans eux dans notre bon royaume. J'ai bien peur que leur influence ne cesse de grandir au détriment de nos traditions demorthèn. Cependant, nos coutumes ont encore de beaux jours devant elles au cœur des régions rurales. Les gens du Temple y sont généralement très mal reçus et remettre en cause les croyances populaires ancestrales suscite l'hostilité. On a vu des missionnaires du Temple chassés à coups de pierres et même tués.

À l'inverse, là où les gens écoutent plus volontiers les nouvelles idées, comme dans nos cités par exemple, le Temple prend plus aisément ses quartiers. Sa promesse d'une vie meilleure après la mort donne un espoir à ceux qui n'apprécient pas d'imaginer leur être se disperser et rejoindre les esprits de la nature. Il est sage de votre part d'avoir invité un représentant du Temple, car leur expansion est indéniable et il est logique que cette religion soit représentée à votre cour. Cependant, vous avez également raison d'y voir quelque chose qui pourrait diminuer votre autorité ; regardez ce qui se passe chez nos voisins de Gwidre où le roi est devenu un simple pantin. Je ne puis que vous encourager à rester sur vos gardes.

Votre fidèle,

Alac Cairnhi

En définitive, le conseil royal a accepté vos demandes qui permettront de gérer plus librement la levée des impôts dans notre duché. Ceci augure de bonnes choses pour le commerce de notre cité ! Comme je vous l'ai dit, sa majesté porte un œil suspicieux sur ceux qui manifestent de trop grandes velléités indépendantistes. En échange de ce décret en faveur de notre duché, il compte donc sur notre famille pour défendre les couleurs royales. En signe de bonne volonté, et en attendant que vous signiez l'accord de votre main, je dois accompagner une expédition diplomatique juste dans le duché de Tulg afin de rencontrer les princes de cette région éloignée. Voici donc ma dernière lettre d'Osta-Baille. Je vais me mettre en route dans quelques jours pour le nord, mais j'espère vous revoir au plus vite, car notre contrée me manque cruellement.



Une mission d'alliance

Sire,

À la suite de la discussion que nous avons eue avec vous dans la soirée d'hier, nous avons accepté les demandes du duché de Seòl. Cette petite bande de terre ne vit que de commerce et n'empiète guère sur nos prérogatives. Si soulèvement il devait y avoir, les Seòliens seraient trop peu nombreux pour constituer une quelconque menace. Nous avons cependant jugé utile de solliciter la fille du Duc pour qu'elle se joigne à la mission de Tulg. Comme vous l'avez remarqué, elle dispose d'un charme naturel et d'une certaine habileté pour la diplomatie qui sauront sans doute aider nos émissaires.

De plus, elle sera la preuve qu'il est possible d'obtenir une certaine marge d'indépendance tout en respectant votre pouvoir. J'espère que son exemple influencera les seigneurs de ce duché.

Votre dévouée, *Argala Mac Firim*

Duchés de l'ouest

Mon très cher frère, J'espère que cette missive jointe au parchemin pour notre père te parviendra. En effet, j'ai récolté en Osta-Baille les quelques informations que tu désirais en vue de ton grand voyage sur les côtes de l'ouest. Ce que j'ai appris ne fait que me confirmer que tu y trouveras ton compte, toi l'amateur de grandes étendues et de terres laissées à la nature. Comme tu le sais, le grand ouest du royaume comprend deux duchés.

Les Terres de Dèas

Les Terres de Dèas forment la pointe sud-ouest de Taol-Kaer à l'extrémité de la péninsule. C'est une région difficile d'accès, tout comme le cœur de ses habitants. Le terrain est rocaillieux, escarpé et les paysages sont restés sauvages. Le climat y est tourmenté et les terres balayées aussi bien par les vents du sud que ceux du nord. On m'a parlé des habitants de Dèas comme de rustres auxquels la civilisation ferait le plus grand bien. Mais après une rencontre avec un groupe d'émissaires, je ne crois plus à ces ragots. Ces gens, regroupés en clans guerriers, se font appeler les Osags et prétendent descendre directement des plus anciens habitants de la péninsule. Ils affirment être porteurs

du seul sang non mêlé de tout Tri-Kazel, et ils défendent farouchement cette croyance. Je te conseille de prendre bien garde à tes paroles si tu te rends là-bas. Évite aussi d'évoquer ton attachement à l'autorité royale, très mal perçue en ces régions. Sur les Terres de Dèas, une assemblée de chefs de clans prend les décisions. Le conseil des demorthèn est toujours demandé et ceux-ci sont portés en très haute estime. Cette assemblée élit parmi ses membres un dirigeant, qui devient le représentant du duché auprès des étrangers ; il s'agit actuellement du chef du clan Isean, un guerrier connu pour son mysticisme et que tous respectent.

Ces peuplades traditionnelles ne sont pas regroupées dans de grandes villes et continuent à vivre dispersées sur toute la région. Il paraît que l'on peut passer des jours entiers à voyager sans rencontrer personne ; ce qui ne veut pas dire que l'on n'a pas été repéré par les Osags.

C'est sans doute parce que les traditions demorthèn sont si fortes ici que l'on y trouve le grand Còmhlan, le plus important des cercles de pierres dressées de toute la péninsule ; on dit que des centaines de pierres gravées de runes y sont disposées en cercles concentriques et que des demorthèn de tout Tri-Kazel s'y rendent pour des raisons connues d'eux seuls. Toujours dans la même région, je te conseille de te rendre à la Pointe de Hòb, l'ultime extrémité de la péninsule où auraient accosté les anciens Tarishs il y a plusieurs siècles. J'ignore s'il est encore possible d'y trouver des vestiges de leur arrivée.

-Taol-Kaer-

Le duché de Salann Tir

Juste au nord de Dèas se trouve le duché de Salann Tir, le pays des terres salées, face à l'océan. Ici, les terres comme les hommes sont un peu moins rudes qu'en Dèas, bien que les deux duchés se ressemblent fortement. Contrairement à Dèas, le pouvoir royal a pu davantage s'établir dans cette région. Un gouverneur nommé par le roi en personne tente de maintenir l'unité des clans sous la bannière d'Osta-Baille ; il habite dans le château surplombant un petit village face à la mer qui abrite une garnison de chevaliers hilderins. On m'a dit que tu pourrais y découvrir d'immenses marais salants faisant la richesse de quelques exploitants. Mais, plus généralement, Salann Tir est un duché assez pauvre.

J'ai appris des autres membres de notre délégation que l'actuel gouverneur est un théoricien formé à la capitale, très intelligent mais encore peu expérimenté. Si nul ne remet en cause sa bonne volonté, beaucoup le trouvent incompétent et il est accusé d'être à l'origine de la dernière famine à cause d'une mauvaise gestion des ressources.

Je ne peux que te conseiller de visiter les alignements de Tùrsal, de longues files de pierres levées et marquées de runes. Il s'agit paraît-il d'un endroit mystique, vénéré et protégé par les clans voisins. On raconte à son sujet de nombreuses légendes, comme celle qui prétend que les pierres levées seraient en fait une immense armée, qui aurait été pétrifiée par des créatures monstrueuses lors de l'Aergewin.

La ville de Tuaille

Notre cité a peut-être été abandonnée par la cour royale, mais nous pouvons toujours en être fiers. D'un simple village de pêcheurs installé dans l'estuaire de la Klaedhin, nos ancêtres en ont fait l'un des plus grands ports de pêche de Tri-Kazel, grâce entre autres aux eaux plus calmes dans la baie formée par le delta. À nos portes s'étendent les Amhan Glas, les marécages gris, qui forment une défense naturelle très efficace. Il y a bien une route pavée qui longe la Klaedhin jusqu'à Osta-Baille, mais elle est déjà très encombrée de caravanes et de voyageurs. Nous attaquer en force et par surprise est donc impossible. Il faudra bien du courage aux maudits chevaliers hilderins pour venir imposer leur ordre royal dans notre région !

Tuaille est une merveille architecturale. Au fil des siècles, notre peuple a gagné du terrain sur les marais en construisant de nombreuses bâtisses sur pilotis. Les vieux quartiers, correspondant à l'ancien village de pêcheurs, sont construits en hauteur alors que les quartiers plus récents sont traversés par des canaux permettant d'accéder en barque aux demeures et aux échoppes.

Il nous faut rappeler au roi d'où il vient, d'où son pouvoir est parti. Notre action va aller en s'amplifiant. Tuaille redeviendra la capitale de Taol-Kaer, ou sera celle d'un nouveau royaume ! "

Au cœur du royaume

Cher père, je suis heureuse de pouvoir enfin vous écrire, afin de vous conter ce qui m'est arrivée au cours de ce voyage si étrange. J'ai découvert des endroits dont je ne soupçonnais même pas l'existence.

D'Osta-Baille, nous nous sommes enfoncés dans les montagnes. De parois escarpées en vallées encaissées, j'ai réalisé à quel point la réputation de ceux qui bâtissent nos ponts était légitime. Leurs constructions sont omniprésentes et non seulement elles facilitent les voyages, mais plus fondamentalement, elles les rendent tout simplement possibles.

Nous avons voyagé à dos de caernide. Notre groupe comptait suffisamment d'hommes en armes pour maintenir à l'écart la plupart des brigands.

En discutant avec les nobles émissaires du roi que j'accompagnais, j'ai cru comprendre que leur rôle était d'apaiser la situation dans le duché dissident de Tùlg. Afin de limiter les risques, le varigal qui nous guidait s'est arrangé pour que nous passions la plupart de nos nuits dans des endroits habités. C'est ainsi que nous avons dormi dans des villages reculés, entourés de simples palissades, ou bien à l'abri de forteresses parfois accrochées de manière époustouflante à des parois presque verticales.

Le duché de Dulan

Après quelques jours de voyage, nous sommes passés dans le duché de Dulan. Rien n'indiquait en fait que nous avions franchi une frontière quelconque alors que nous progressions. Mais on m'indiqua que nous étions désormais sur les terres du seigneur Làn Mac Torrach, issu d'une lignée de cousins du roi. Un homme dur, extrêmement strict, au point que les lois sont appliquées sur ses terres de manière implacable et cruelle. Le seigneur et l'étendard royal sont craints, et les exécutions publiques ainsi que la torture sont communes. Le moindre signe d'insubordination peut avoir des conséquences dramatiques. Par conséquent, Mac Torrach est haï et craint par une partie du peuple, mais respecté par son armée. On me l'a décrit comme un homme musculeux et assez impressionnant, un guerrier capable de trancher une tête d'un seul coup d'épée. J'ai pu juger sur place de l'application de sa loi de fer et de sang. Dans un village où nous avions passé la nuit, nous avons été réveillés avant l'aube par des cris. Un jeune homme aimé du village, très pauvre et sans ressources, avait ramassé des pommes dans le pré de la garnison ; c'est sans autre forme de procès que les gardes l'ont pendu haut et court, prétextant que l'humanité était suffisamment attaquée de l'extérieur pour ne pas avoir à supporter les voleurs et les traîtres.

Allié puissant et loyal du roi, Mac Torrach reçoit souvent des aides financières et militaires de la part de la capitale. Il faut dire qu'il partage une longue frontière avec Gwidre. Bien que la guerre soit terminée depuis longtemps, les tensions sont toujours présentes. D'ailleurs, même si notre route passait à l'écart de la zone frontalière, j'ai pu voir les stigmates de la Guerre du Temple : les ruines de forteresses et les communautés abandonnées sont assez nombreuses dans la région. Nous avons fait un détour pour éviter une combe couverte de tumulus ; un cimetière où reposent les victimes d'une terrible bataille de cette époque. On dit que les esprits des guerriers défunts hanteraient les lieux et que des sorciers rôderaient parmi les cairns afin d'accomplir d'obscur rituels. Je n'avais guère envie de vérifier ces rumeurs et j'étais bien contente de contourner l'endroit. Reste que j'en garde au fond du cœur un certain malaise et une sorte de léger voile noir passe devant mes yeux à chaque fois que je me remémore cette sombre cavité.

Le duché de Tulg

Lorsque nous avons passé le col de Siagal, le relief des montagnes s'adoucit, disparaissant au loin dans les forêts profondes et laissant entrevoir les tons de l'océan. Au nord, le cours du Kreizhdour forme un serpent azuré, marquant la frontière avec Gwidre. C'est là que nous sommes entrés dans le duché de Tulg. Depuis le col, on pouvait parfaitement comprendre, à travers le paysage et sa multitude de vallées difficilement accessibles, la mentalité des habitants de ce territoire. Chaque communauté vit en effet à son rythme et à sa manière, cherchant à préserver son indépendance et à accroître son autarcie. Il y a bien sûr quelques exceptions, comme ce village nommé Fearil où nous avons passé la nuit. La famille Mac Govrian y a été totalement décimée et des chevaliers hilderins de la capitale ont repris leurs prérogatives. Plus loin, le long du fleuve et de la frontière avec Gwidre, s'étendent les terres des tribus de Mac Eald.

Je tiens à m'étendre un peu sur un endroit qui m'a marquée lors de notre voyage, une usine magientiste abandonnée que nous avons aperçue de loin. Il y avait là une poignée de grands entrepôts couverts de plaques métalliques servant de toiture, ainsi que plusieurs grands silos. Par endroits, des tiges métalliques surgissaient de la terre, et l'on pouvait apercevoir de larges poutrelles et des mécanismes rouillés jonchant le sol. Cela fait dix ans que plus personne n'y vient, l'endroit est réputé hanté par de terribles esprits malveillants et, au vu de ce dont les magientistes sont capables, je veux bien le croire.

Notre descente jusqu'à la capitale du duché dura quelques jours. Tulg Naomh est bâtie sur les contreforts des montagnes, face à la mer et aux forêts en contrebas. Construite avec la roche des falaises de la région, on l'appelle la cité-escalier ; c'est d'elle que vient en fait l'origine du nom du duché, qui signifie " roche " dans l'ancienne langue. La ville est en effet composée de nombreux paliers, construits au cours des siècles de la main de l'homme. Au-delà de ses murs, d'autres terrasses s'étalent, couvertes de cultures permettant de nourrir en grande partie les habitants. Nous avons été reçus par la princesse Cortessa Mac Lichorl, duchesse de Tulg, sœur de la reine de Taol-Kaer, et j'ai rapidement compris à quel point sa tâche en ces terres était complexe ; quel dirigeant arriverait à unir ces communautés de manière durable ? Les représentants des différentes régions du duché forment une assemblée bigarrée et étonnante. J'ai cru comprendre que les complots et les trahisons étaient monnaie courante et que la princesse avait déjà échappé à plusieurs tentatives d'empoisonnement. Je ne vais pas m'étendre davantage sur les discussions entre notre délégation et la princesse, certains secrets n'ont rien à faire dans une lettre.

Mais la situation ici reste très tendue.

56

Ruines magientistes

Votre altesse, J'ai mené mon enquête sur cette ruine d'usine magientiste que certains disent hantée. J'ai pu constater de mes propres yeux qu'à la faveur de la nuit, des gens se rassemblent dans cette ruine. Affublés de costumes qui masquent leur identité, ils entonnent des chants morbides autour de cercles ésotériques. Il s'agit sans doute d'une secte de sorciers et nous trouvons ici la réponse aux lueurs étranges et aux nombreuses disparitions rapportées par les habitants des vaux voisins. C'est peut-être pour vous, votre excellence, l'occasion de mettre à l'épreuve les bonnes intentions du vecteur Saerën récemment arrivé à Tulg Naomh. En Gwidre, les religieux du Temple traquent sans relâche ce genre de sectateurs ; je suis certain que Saerën serait ravi de débarrasser notre duché d'une telle menace.

Votre fidèle serviteur, *Arjym*

Préparatifs de retour

Ce détour en Tulg, accompli dans l'intérêt de nos bonnes relations avec le trône, s'étant bien passé, il me faut désormais organiser mon voyage de retour. Il semblerait que le chemin le plus direct passe par le duché de Kel Loar et ses collines venteuses exposées aux courants du littoral. Je me réjouis de quitter les régions plus brutes et primitives que j'ai traversées et de retrouver des provinces civilisées. Je pense m'arrêter à la capitale ducal, qui lui a donné son nom, pour faire une visite à sa fameuse bibliothèque. L'ouverture d'esprit et la culture du duc de Kel Loar sont réputées dans toute la péninsule. On dit d'ailleurs que cette bibliothèque est gigantesque. Les nombreux intellectuels qui ont décidé de s'établir dans cette cité sont la preuve d'une tradition de l'esprit.

La reconstruction de Kel Loar

Cher ami, Je voulais vous annoncer que nous avons enfin pratiquement achevé la restauration de notre cité. Cela fait maintenant vingt ans que la ville a été ravagée par un raid feond d'une violence inouïe. Les feondas étaient tellement nombreux que la vallée entière grouillait, comme envahie par des vers. Perpétré par plusieurs de ces porteurs de masques effrayants, le carnage fut des plus atroces. Les récits des survivants racontent que les feondas avaient des formes et des dimensions variées, toutes aussi monstrueuses les unes que les autres. Les murailles n'ont pas résisté, les bâtiments ont été renversés, piétinés, incendiés. Les habitants ont été massacrés sans aucune distinction. Je venais de succéder à mon père à la tête du duché et après cette catastrophe, j'étais désespéré, convaincu de ne jamais pouvoir relever la ville. Puis, les magientistes sont revenus afin de nous aider. Avant le drame, déjà, ils nous faisaient profiter de leurs bienfaits, en dépit des controverses que cela soulevait ailleurs dans le royaume. Ils ont planifié la reconstruction des infrastructures essentielles, usant de leur science et de leurs techniques pour que la ville puisse renaître de ses cendres dans un délai raisonnable. Ces vingt dernières années ont été longues, mais nous touchons au but, et Kel Loar est encore plus belle qu'auparavant. Notre population peut être fière d'elle, ses efforts n'ont pas été vains. Tu viendras un jour visiter notre ville, pour y voir les bâtiments qui ont survécu, comme notre bibliothèque ou le palais. Mais aussi les traces encore visibles des ravages causés par les feondas, comme le moulin de Jeath. Il n'est plus aujourd'hui qu'une ruine étrange, un assemblage de tiges et de poutres d'acier au sein duquel s'entrelace une végétation luxuriante. C'est regrettable car les mécanismes magientistes qu'il abritait faisaient des merveilles. Je me réjouis de pouvoir donc t'inviter à nouveau et de te faire visiter notre nouvelle cité.

Ton ami,
Edgar Corann

J'aimerais aussi m'arrêter le long de la côte, à Eschen. Vous connaissez sans doute cet îlot mystérieux, au moins de réputation. De la côte, on ne peut l'atteindre qu'à marée basse, quand un petit chemin de pierres assemblées par d'anciens habitants apparaît. Le reste du temps, Eschen est coupé du monde par un bras de mer dans lequel personne n'oserait naviguer, car les parages sont presque toujours recouverts d'une épaisse brume blanche, qu'aucun regard ne peut percer. Je voudrais vraiment aller voir le cercle de pierres qui se trouve sur cet îlot. On m'a raconté que les demorthèn y tiendraient un culte traditionnel, s'accompagnant de sanglants sacrifices en l'honneur d'esprits de la nature sauvages. On m'a également dit que les feondas n'ont jamais posé le pied sur Eschen et que les seules personnes à avoir voulu s'y établir ont disparu, laissant derrière elles leur petite demeure vide moins d'une année après leur arrivée. Cependant, père, je ne m'attarderais guère durant mon voyage de retour et je me réjouis de vous revoir. Ceci est ma dernière lettre. Je vous conterai encore de nombreuses choses de vive voix. Comme toute, j'ai trouvé ce voyage très enrichissant. Par ailleurs, j'ai eu la fierté d'agir en votre nom et j'espère vous avoir représenté au mieux.

-Taol-Kaer-

Cela fait six mois que j'ai reçu cette dernière lettre, et ma fille Aoda n'a toujours pas donné signe de vie. Les hommes que j'ai pu dépêcher ont perdu sa trace au cœur des montagnes, près d'un petit village nommé Terkhèn. Depuis, plus rien. Je suis au désespoir. Son escorte ainsi que le varigal qui l'accompagnait ont disparu eux aussi. Mes craintes sont au plus haut. Mais même si elle est morte, je veux savoir. Rien n'est pire que l'incertitude. Quelle idée ai-je eu de l'envoyer ainsi en mission... ? Je vous le demande, dame Edel, aidez-moi à retrouver ma fille !

Angus Mac Isaoir



57

Cartographie de Taol-Kaer

Cher frère,

Voici une copie de la carte que j'ai utilisée pendant mon voyage. Elle est assez utile, quoique incomplète. J'y ai rajouté plusieurs annotations, grâce à de nombreuses discussions à la capitale et sur la route, à propos d'endroits que je n'ai pu voir de mes propres yeux, où dont je n'ai pas parlé de manière plus détaillée. Hélas, je n'ai pas trouvé de cartes plus précises des duchés de l'ouest et du sud qui t'intéressent tant.

Prends soin de toi, Ta sœur

Ahman Glas :

les marécages gris portent bien leur nom, avec leur atmosphère déprimante et les miasmes de leurs brumes épaisses. Leurs eaux sont très poissonneuses et abondent également en plantes comestibles de toutes sortes. Malheureusement, de nombreux feondas tapis dans les roseaux guettent patiemment les imprudents.

Aisir Ceomhor (le passage des brumes) :

les voyageurs progressent à flanc de falaise en suivant une longue chaîne de bronze corrodé reliant des bornes de pierres qui semblent remonter à la plus haute antiquité. Chaque borne est gravée de runes glorifiant l'esprit aérien Adhar, qui semble pourtant peu enclin à dissiper les brumes des environs. Celles-ci sont si épaisses qu'il est souvent impossible d'apercevoir sa propre main en tendant le bras.

Brégan :

bien que son seigneur porte le titre de Duc, tout le monde sait que Brégan n'est qu'un bourg parmi d'autres. Cependant, depuis un siècle environ, nombre de souffleurs de verre s'y sont installés. Ils préfèrent en effet ce village accueillant à la cité corrompue de Koskan, et je comprends tout à fait leur point de vue, tu peux m'en croire. Leur présence a fait merveille sur les caisses du Duc et celui-ci se montre davantage que ses prédécesseurs à la cour royale.

Caiginn :

ce village frontalier a été attaqué, pris et repris pas moins de six fois durant la guerre du Temple. Au final, les feondas ont massacré les derniers soldats qui se trouvaient là. Personne ne se rappelle si ces pauvres hères portaient les couleurs de Gwidre ou de Taol-Kaer. Le village a été rebâti et fortifié en raison de sa position stratégique mais les feondas s'en prennent encore souvent à son mur d'enceinte.

Carrefour de Ruel :

nommé en mémoire d'un demorthèn qui périt ici dans l'antiquité, se sacrifiant pour arrêter un immense feond "plus haut que la cime des arbres". Une pierre dressée marque l'endroit où le courageux demorthèn serait tombé.

Castel des Roseaux :

une tour solitaire et quelques pans de murs sont tout ce qui reste d'un château antique, dont on a oublié qui a pu le construire au cœur des marais, et pourquoi. L'endroit a la réputation d'être hanté mais constitue un des rares refuges pour ceux qui s'aventurent dans les Marais du Ponant.

Collines Jaunes (Buidh Meall) :

le vent du sud y ramène d'énormes quantités de sable et la végétation locale est par ailleurs assez pauvre et rabougrie. En Seòl, nous savons tous depuis longtemps que les fameux filons d'or, qui auraient donné leur nom à ces collines, n'existent pas. Mais tu serais surpris du nombre de gens à la capitale qui croient le contraire.

Collines Tristes :

si l'on en croit les contes, les villages et bourgs des Buidh Cuidearn furent quasiment dépeuplés durant l'ère de Glace. Les survivants furent exterminés par les feondas ou une épidémie, on ne sait trop. On trouve encore des prospecteurs aventureux qui viennent de Koskan et cherchent les anciennes mines de fer et de cuivre. Quant à savoir si leurs efforts sont couronnés de succès, c'est une autre affaire.

Deanaidh :

la seule véritable ville des Terres de Déas, Deanaidh est un lieu neutre où se réunissent les clans Osags lorsqu'ils commercent et que leurs chefs nouent de nouvelles alliances. Quelques négociants venus du reste du royaume s'y rendent également.

Faol Rod (la Brèche du Loup) :

un conte osag dit que tous les vingt ans, un guerrier vertueux doit combattre dans cet étroit défilé un immense loup couvert d'épines et de barbelures. Les Osags racontent qu'aucun héros n'a survécu à ce combat, mais que leur sacrifice permet d'écarter le monstre des voyageurs qui se rendent à Deanaidh depuis les duchés de l'est.

Fearil :

un petit village de bûcherons dominé par la forteresse de Smiorail, qui garde une des principales voies entre Taol-Kaer et Gwidre.

Forêt Engloutie :

bordée par le grand marais, elle est connue pour ses arbres aux racines tortueuses et au feuillage malsain. Ainsi que pour les nombreux feondas qui s'y dissimulent.

Kaer Daegis :

un bourg de belle importance, dont l'industrie du bois est réputée dans la région, en particulier à Kel Loar. Tu as pu en voir quelques échantillons dans la salle d'audience de Père.

Llewellen :

cette bourgade de pêcheurs et de paludiers est la capitale de Salann-Tir, un duché assez pauvre. On dit ses habitants sobres, sérieux et dignes de confiance. Le château ducal est une vieille forteresse trônant sur une falaise proche, qui domine toute la baie.

Terkhèn :

un village fortifié d'importance stratégique, puisque pas moins de quatre routes y mènent. Certainement l'agglomération la plus essentielle du Duché de Tulg après sa capitale.

Tilliarch :

leurs pommiers ne sont pas les plus beaux, loin s'en faut, mais on se transmet de père en fils les antiques secrets qui font des cuvées du cidre de Tilliarch un véritable délice.



Legende



Villes



Lieux remarquables



Routes



Chemins



Frontière

- | | | | |
|------------------|-----------------------|---------------------|-----------------|
| 1. Ahman Glas | 5. Carrefour de Ruel | 9. Deanaidh | 13. Kaer Daegis |
| 2. Aisir Ceomhor | 6. Castel des Roseaux | 10. Faol Rod | 14. Llewellen |
| 3. Brégan | 7. Collines Jaunes | 11. Fearil | 15. Terkhèn |
| 4. Caiginn | 8. Collines Tristes | 12. Forêt Engloutie | 16. Tilliarch |

Chapitre I Osta-Baille

Cher frère,

Tu trouveras dans ce pli tous les documents que j'ai pu rassembler à propos d'Osta-Baille. J'espère qu'ils te seront utiles dans les préparatifs de ton voyage. Comme tu t'en doutes, personne ici à Gouvran n'a vu cette cité de ses propres yeux et seuls quelques varigaux nous ont parfois rapporté des nouvelles de cette région lointaine. Je t'ai d'ailleurs retranscrit l'histoire racontée par l'un d'eux, qui prétendait avoir rencontré un certain Edwick, barde réputé d'Osta-Baille. En tant qu'intendant de la petite bibliothèque de notre ville, j'ai pu consulter l'ensemble des archives et découvrir quelques documents intéressants. J'ai également appris qu'il y a presque vingt ans, un membre de la famille Maorl de Gouvran, Ugaïd Maorl, a réalisé ce voyage vers Osta-Baille. C'est son vieux père qui me l'a raconté. Leur fils est devenu varigal ; il avait à peine seize ans lorsqu'il a quitté notre communauté gwidrite pour se lancer dans un incroyable périple. Afin de ne pas avoir à traverser les dangereuses montagnes des Môr Roimh, il avait prévu de suivre le littoral jusqu'à la pointe de Hòb pour ensuite rejoindre la cité talkéride de Tuaille. De là, il aurait remonté un fleuve pour arriver aux pieds de la fameuse capitale de Taol-Kaer. Son voyage aurait duré plus de quatre mois. Hélas, après sa dernière lettre envoyée d'Osta-Baille que tu trouveras ci-jointe, il n'a plus jamais donné signe de vie.

J'ai également pu me procurer une autre lettre, anonyme celle-ci. Rien ne permet d'authentifier la véracité de ces propos. Sois prudent et souviens-toi de la destinée d'Ugaïd ! Prends soin de toi mon frère.

Que le Créateur te protège, *Prodon*

L'histoire de la cité

La naissance

Attends-tu toute votre attention ? Bien ! Alors commençons par le début, la naissance d'Osta-Baille. C'était il y a fort longtemps, une époque que les hommes de notre royaume continuent à chanter et à célébrer. Des elans éparpillés vivaient dans ces montagnes. L'un d'entre eux allait prendre une importance cruciale, il vivait dans le petit village de Klardel. À l'abri sur un haut plateau, la communauté prospérait, loin de la menace des créatures qui rôdaient dans les montagnes. Puis vint le jour où trois frères naquirent, fils du chef du clan. Ils s'appelaient Reizh,

approchez s'il vous plaît, hardis voyageurs venus des quatre coins de Tri-Kazel, approchez ! Je me nomme Edwick et je serai votre guide en Osta-Baille, approchez !

Avant de vous emmener au travers des rues en pente de la cité, je me dois de vous parler de son origine, afin que vous perceviez au mieux l'importance de la capitale de Taol-Kaer.

Gwidre et Taol-Kaer. Vous connaissez tous cette histoire n'est-ce pas ? Qui peut ignorer l'épopée de ces héros qui partirent fonder les Trois Royaumes ?

Notre roi, Taol-Kaer, passa sa vie au service de cette grande œuvre, mais il garda au fond de son cœur le village qui l'avait vu naître. C'est ainsi qu'il revint y finir ses jours, après avoir abdicé en faveur de son fils qui régna depuis la cité de Tuaille. Quelques proches le suivirent dans son dernier grand périple et ensemble ils étendirent la taille de Klardel en y supervisant des travaux monumentaux, comme la construction des premiers ponts surplombant les abîmes.

Osta-Baille

Les années passant, la population de Klardel augmentait et les plateaux devenaient étroits, même si l'on avait eu recours à des constructions en hauteur. En 245, un hiver particulièrement glacial s'abattit sur cette région de Taol-Kaer. Un grand nombre de montagnards des environs, victimes du froid, vinrent se réfugier à Klardel, mieux équipée pour survivre aux rigueurs de l'hiver. Un nouveau quartier, fruit des efforts collectifs pour accueillir les gens des montagnes, vit rapidement le jour ; il émergea au pied du haut plateau portant le village originel, sur les bords du lac que la Klaedhin forme à cet endroit. Ses nouveaux habitants le nommèrent Osta-Bailla Guerdie qui signifie, dans la langue ancienne, " Au pied de la cité qui regarde le monde ".

L'ansailéir de l'époque trouvait que ce nom sonnait bien, et que dans le fond, il serait approprié à une nouvelle agglomération, plus importante que l'ancienne Klardel. Après moult débats houleux, la ville fut rebaptisée Osta-Baille. L'accroissement de la population rendit nécessaire l'agrandissement de la ville ;

tous, klardelites comme montagnards, mirent du cœur à l'ouvrage et abattirent un grand nombre d'arbres pour construire des maisons, mais aussi pour le chauffage. Au cours des siècles, attaques et fléaux se succédèrent mais la cité en ressortit à chaque

fois grandie. L'époque la plus marquante est sans doute celle où le magister Athaontú entreprit des travaux colossaux, qui firent de notre ville l'une des plus belles de tout Tri-Kazel. Quelques années plus tard, en l'an 758, le roi Kailleach désigna Osta-Baille comme capitale de Taol-Kaer.

Quartier de la ville basse



857 fut une année tragique pour Tri-Kazel car les trois royaumes entrèrent en guerre. L'année suivante, disciplinées et plus nombreuses que prévues, les armées gwidrites envahirent Taol-Kaer et parvinrent jusqu'à Osta-Baille. La capitale fut assiégée durant plusieurs semaines par les armées des fidèles du Dieu Unique, mais sans grand succès ; les assaillants étaient parvenus au port, au pied des plateaux, mais ne pouvaient pénétrer dans les hauteurs. La capitale se suffisait à elle-même, possédant eau et nourriture en abondance dans des réserves souterraines. Elle résista aux hommes du Temple, et après un siège qui causa de lourdes pertes, ses habitants repoussèrent l'ennemi.

Il y eut de nombreux hauts faits durant la guerre du Temple, dans lesquels de valeureux ostiens et ostiennes s'illustrèrent face aux armées de Gwidre. Ils sont contés dans les "Làr an Baille", les chants que les bardes ostiens ont créés pour perpétuer ces légendes. Le peuple tient en haute estime ces guerriers qui firent preuve de courage, de ruse et de force face à l'adversité de la guerre.

L'Ansailéir

Osta-Baille est dirigée par un ansailéir, garant de la prospérité de la ville. Ce titre provient de la langue ancienne qui parlaient nos ancêtres et signifie "gardien". Dans la tradition, les ansailéir étaient les chefs de clans et siégeaient au conseil d'une communauté. Ce titre est encore porté au sein des clans osags et la majorité des villages l'utilisent encore. Dans les cités importantes, ce titre est décerné par le roi à la personne qui aura la charge d'administrer la ville. Angwulf Eober est l'actuel ansailéir de la capitale.

62

Cheers parents, Me voici arrivé à destination. Le voyage qui m'a conduit jusqu'à Osta-Baille fut long et je l'avoue pénible ; pendant ces quatre mois, les difficultés des routes m'ont fatigué. Mais mon moral est vite remonté en voyant les grandes portes du port lacustre. Je suis véritablement impressionné par cette cité dont on m'a tant parlé, et où je n'avais jamais posé les pieds auparavant. Comme je sais que vous n'avez jamais eu la chance de contempler Osta-Baille de vos yeux, voici mes premières observations sur la cité. Évidemment, il me reste encore beaucoup à découvrir.

Le port

Pour atteindre les quais d'Osta-Baille, j'ai embarqué à Tuaille à bord d'un navire baptisé "La fendeuse" et avec lequel nous avons remonté la Klaedhin. À certains endroits, les rives du fleuve ont été élargies, afin de laisser passer deux grands navires de front. Mais passons là les détails de mon voyage et parlons plutôt de mon arrivée. De loin, Osta-Baille est très imposante, justifiant par sa taille et son architecture son statut de grande cité de Tri-Kazel. À mon arrivée, le soleil pointait timidement ses rayons affaiblis par l'hiver sur les grandes portes ouvertes du port de la capitale. Voiles baissées, de nombreux navires mouillaient dans le lac et c'est avec de la chance que j'ai aperçu le "Mórgacht", le bateau du roi de Taol-Kaer. Le lac de Bân est rond comme la lune, et le port forme un croissant sur une bonne part de son pourtour. Accueilli par le brouhaha incessant de la Deoïr, cette interminable chute d'eau crachée des entrailles de la montagne, je me souviens avoir été arrosé de fines gouttelettes lorsque je mis enfin pied sur la terre ferme. Le port en lui-même fourmillait de monde, voyageurs, marchands, badauds ou travailleurs allant et venant à un rythme soutenu.

J'appris très vite que la famille Arweal contrôlait les docks car, sitôt arrivé, l'un de ses membres vint nous trouver afin d'inscrire nos noms dans son grand registre. Je me souviens bien de sa voix rauque, nous demandant la raison de notre venue et combien de temps nous comptions rester en ville. Il nous dicta aussi quelques points de règles sur la façon de se tenir en ville avant de nous délivrer un laissez-passer indispensable pour se déplacer librement. Il est possible d'en obtenir à toute entrée de la cité, du moment que l'on ne présente pas de risque pour l'ordre public. Apprenez, si un jour vous venez me rendre visite, qu'il ne faut pas quitter les secteurs ouverts aux étrangers sous peine de sanctions. Les ostiens tiennent à leur sécurité et aussi à leurs secrets. À leur contact, on ressent comme une certaine méfiance ; mais par les temps qui courent, qui pourrait les en blâmer ? En tant que varigal, je ne suis pas simplement venu pour visiter cette cité. Je devais chercher un certain mestre Iarann afin de lui remettre un petit colis. Je crois bien que ma première épreuve fut de le retrouver dans cette immense cité accrochée à la montagne. Renseignements pris, je devais me rendre dans le quartier des Érudits ; mais il me fallait pour cela traverser quasiment tout le reste de la cité. Du moins le pensais-je...

La Compagnie de Bân Note de Preden :

Voici ce que j'ai trouvé à propos de la famille Arweal, mentionnée par Ugaïd. Je ne sais pas si ces informations sont encore valables de nos jours. Fais-en bon usage :

Issue de la grande bourgeoisie et dirigeant la Compagnie de Bân, la famille Arweal est à la tête d'une des guildes les plus puissantes d'Osta-Baille et possède la plus grande flotte de bateaux marchands. Actuellement dirigée par son patriarche Erman Arweal, un homme robuste aux cheveux grisonnants, la Compagnie semble diversifier ses activités. On la dit en contact avec diverses organisations comme l'église du Temple ou les magientistes de Reizh. Rumeurs colportées par ses adversaires ou réalité ? Nul ne peut l'affirmer tant la famille Arweal garde jalousement ses secrets. L'autre personnalité marquante de cette famille est sans doute la fille d'Erman, Milena Arweal. Cette jeune femme élancée est une navigatrice hors pair et on la dit passionnée par l'aventure et la découverte de trésors perdus au fond des eaux ; les méthodes qu'elle emploie pour y accéder restent d'ailleurs le sujet de nombreuses rumeurs et certains racontent qu'elle userait de la magie.

La famille Arweal a la confiance du roi et assure la sécurité en contrôlant les arrivées des navires et des voyageurs. Cette autorité et sa suprématie sont enviées et contestées par nombre de guildes rivales. On peut citer par exemple la guilde de la famille Mac Niadan, puissant armateur spécialisé dans l'escorte de bateaux transportant des voyageurs ou du fret.

63

La ville basse

J'ai suivi une longue rue partant du port, que les autochtones appellent Osbeal. Si j'ai bien compris cela veut dire "chemin qui mène au ciel". Elle fait un arc de cercle traversant l'intégralité de la ville basse, coupant Céad et Thabaïr, les deux rues venant des portes de la ville.

L'Osbeal a été construite pour faciliter les déplacements dans la ville basse et accéder rapidement au port et aux entrées d'Osta-Baille. Large de quinze mètres, elle permet une circulation aisée des plus grandes caravanes. Elle est pavée et munie d'un système d'égouts très perfectionné, datant de la réfection de la ville après le Second Fléau, quand cette dernière fut dévastée par de terribles inondations.

La ville basse est une cité dans la cité, où l'on peut trouver tout ce qu'il faut pour vivre. La plupart des habitants descendent des montagnards établis là autrefois, ou des gens qui se sont installés au fil des décennies. La grande majorité de ceux qui résident ici sont des cultivateurs, des éleveurs et autres artisans. Ils font vivre la capitale par leurs productions,

ils exploitent les vastes champs, de l'autre côté de la grande route, qui fournissent les hauts quartiers en nourriture. Vous pourriez passer en Osta-Baille votre vie entière uniquement dans ce quartier, sans même devoir monter sur les plateaux. Après avoir suivi l'Osbeal et Céad, je suis arrivé au pied d'un des deux pitons massifs qui portent Diol et Trádáil, les deux quartiers au sommet. Les grandes escaliers qui mènent en Diol ont été creusés dans la roche lors des premières années de la création de la ville. J'ai du mal à imaginer les milliers de personnes qui les ont parcourus au cours des siècles passés. Plus d'un a dû perdre haleine dans son ascension avant que les magientistes, alors sous la direction d'Athaontú, ne construisent des grandes machines capables de monter et descendre rapidement de la ville basse à la ville haute. Pour ce faire, ils ont creusé la roche et créé un ingénieux système de poulies et de contrepoids, dont je vous passerai les détails. Toujours est-il que, grâce à cela, il est possible de faire monter ou descendre de lourdes charges rapidement. De même, les habitants peuvent ainsi rejoindre les hauts quartiers en grand nombre sans devoir effectuer une pénible ascension.

Les élévateurs de Diol

Imaginés par Athaontú, les élévateurs sont des machineries permettant de soulever une cinquantaine de personnes ou une grande quantité de marchandises. Au nombre de trois, les élévateurs sont entretenus par des ouvriers formés par les magientistes. Malgré leur vigilance, il n'est pas rare qu'une ou deux des machineries tombent en panne.

Il en coûtera deux daols de braise aux badauds souhaitant emprunter les élévateurs. Cette somme symbolique, versée aux magientistes, a fini par faire la richesse de leurs ateliers où sont réparées les pièces défectueuses des élévateurs. Situés aux abords des escaliers de Diol, ces ateliers provoquent le mécontentement des riverains, qui subissent le bruit et la pollution des travaux s'y déroulant. Les ateliers sont rassemblés dans un grand hangar, surveillés par une milice privée rétribuée par les magientistes. Ce hangar est rempli d'un amoncellement de machines, de matériaux divers, de pièces de rechange stockées, voire à l'abandon. Plus de trente personnes y sont employées.

Suspectés d'utiliser l'argent récolté grâce à l'exploitation des élévateurs pour financer des recherches et des expériences occultes, les magientistes de Diol ont une assez mauvaise réputation dans la capitale. Leurs ateliers sont actuellement dirigés par le primus Ector, un homme malingre et peu bavard.

c'est un lieu de prédilection pour les voyageurs de passage à Osta-Baille. J'ai également vu quelques bâtisses à l'architecture intéressante, comme ce que les ostiens appellent un amphithéâtre : une scène en demi-cercle située en contrebas d'escaliers appelés " gradins " qui accueillent le public. Les meilleurs bardes s'y produisent et j'y ai déjà passé quelques soirées très agréables.

J'ai eu l'occasion de traverser bon nombre de cités depuis que je suis parti de Gouvran et je dois dire que j'ai rarement vu une ville aussi sûre qu'Osta-Baille. Entre les milices et les chevaliers hilderins, les malandrins se font très discrets. Cependant, j'ai remarqué une certaine nervosité au sein de la soldatesque, qui s'expliquerait par des rumeurs de créatures difformes et de feondas, rôdant la nuit et émergeant des égouts. Personne n'est vraiment capable de confirmer ces racontars, mais l'inquiétude est, elle, bien réelle. Il m'a été formellement déconseillé de sortir lorsque la nuit est tombée sur la ville et j'ai pu remarquer que les fenêtres de nombreuses maisons portent des barreaux au premier étage.

L'Osta-Baille moderne

Reconstruite après le Second Fléau, l'Osta-Baille moderne a été conçue à l'époque par le visionnaire Athaontú. Résolument contemporaine, les moyens employés pour sa réfection ont été les plus importants de l'histoire de Taol-Kaer. Osta-Baille emprunte aux cités de Reizh une modernité magientiste. Elle fourmille de petites révolutions qui facilitent la vie des ostiens. Égouts, élévateurs, viaducs, nébulaires, tant d'innovations que l'on trouve par ailleurs en nombre très restreint en Taol-Kaer. La plus belle de ces réalisations est certainement celle que l'on ne voit pas : le système d'acheminement de l'eau. Athaontú a mis en place un système utilisant des tuyaux cachés à la vue, puisant au cœur des chutes de Deoir l'eau nécessaire pour approvisionner la ville. Depuis le sacre du roi Mac Anweald et sa politique résolue de retour aux traditions, les magientistes ont beaucoup perdu de leur prestige. Bien que tout un chacun apprécie les progrès qu'ils ont amenés, beaucoup évoquent leur dédain des croyances ancestrales de la péninsule et des traditions. Leur présence officielle étant réduite, les magientistes se font très discrets et il est rare d'en croiser portant leurs habits distinctifs dans les rues de la capitale.

Le pont qui relie Diol à Trádáil est à mon sens l'une des merveilles de ce monde. Inspiré par les réalisations magientistes, il mesure près de cent mètres de long et domine la ville basse. Accroché aux pitons imposants comme une araignée à sa toile, il semble capable de résister à tout. À ses extrémités, des gardes arrêtent les passants afin de connaître leur lieu de destination et de contrôler leurs laissez-passer délivrés aux entrées de la cité. Mon statut de varigal me permet de traverser le pont sans grand souci pour me rendre dans la partie de la ville interdite aux étrangers. Là, on me confia aux soins des Toscaires, des personnes recrutées pour prendre en charge les visiteurs. Celui qui me mena à bonne destination se nommait Erildin, et très vite nous nous découvrimmes des points communs. Je pense m'en être fait un ami, et j'espère pouvoir vous le présenter un jour.

Trádáil est le quartier des commerces et des guildes. Les bâtisses sont plus récentes qu'en Diol car reconstruites après le Second Fléau. Relativement peu peuplé et abondant en larges voies et places, il accueille brocantes, commerces et marchés en plein air. Par ailleurs, une bonne partie des guildes y ont un pied-à-terre, afin d'être représentées dans la capitale.

En Osta-Baille, la verdure n'est pas chose très répandue. Bien que les maisons soient souvent recouvertes d'une mousse verte favorisée par l'humidité ambiante, il y a peu d'arbres et de fleurs. C'est pour cela que l'ansailéir a fait construire trois grands jardins en Trádáil, et on y trouve des spécimens incroyables de la flore talkéride. Ces jardins sont, à ce que l'on m'a dit, le lieu de rencontre des intrigants mais aussi le terrain de prédilection des courtisanes.

Le quartier de Trádáil est incontournable pour tous ceux qui viennent faire des affaires à Osta-Baille. Il est plus que probable que si vous y cherchez quelque marchandise ou produit que ce soit, vous y trouviez votre bonheur.

La tombe de Taol-Kaer

S'il est en Osta-Baille un endroit à voir, majestueux et baigné d'une aura surnaturelle, c'est bien la tombe de Taol-Kaer, située au beau milieu de Trádáil. Sept rochers alignés forment un cromlech qui entoure une immense plaque de marbre sur laquelle est écrit en langue d'autrefois : « Le héros dort du sommeil du juste, il reviendra lorsque le temps s'écroulera. ». La phrase est mystérieuse, et de nombreuses légendes en sont nées. Ce que l'on sait sur la tombe ne fait que renforcer l'énigme qu'elle constitue.

Lors du Second Fléau, tous les bâtiments et monuments furent d'une façon ou d'une autre ravagés, à l'exception d'un seul, la tombe de Taol-Kaer, qui n'avait visiblement subi aucun dégât...

Les Fleurs de Deoir

C'est sans doute l'herboristerie la plus connue d'Osta-Baille. Pied-à-terre des Horticulteurs, une fameuse guilde d'herboristes, ce magasin recèle des trésors venant de tout Tri-Kazel. L'enseigne possède plusieurs serres attenantes où des jardiniers entretiennent les plantes rares. Le reste de l'échoppe est une vaste bibliothèque où les livres côtoient de nombreux bocaux aux formes biscornues. L'amoncellement des fioles et le peu de lumière nécessaire à la protection des pétales les plus fragiles donnent à ce lieu une atmosphère inimitable. L'herboristerie est tenue par le professeur Tallafor, un petit homme souriant et portant de petites lunettes grossissantes.

L'épée de tugarch

Cette armurerie appartient à la guilde des Chaudronniers, qui doit son nom à l'activité de son créateur Garrick Jamial, fondeur de chaudrons, mais constituée aussi une guilde d'armuriers très puissante en Taol-Kaer. La famille Jamial est aujourd'hui encore à sa tête. Leurs émissaires recherchent dans tout Tri-Kazel du tugarch et leurs artisans seraient les derniers de la péninsule à savoir forger ce métal légendaire. Le roi fait souvent appel aux services des Chaudronniers, notamment pour équiper les chevaliers hilderins, ce qui leur donne un très grand prestige dans la capitale.

Antiquités de Trádail

Firmin Floyd fut le premier antiquaire sur le plateau et fit fortune à l'époque de la reconstruction entreprise par le magister Athaontú. Bon nombre d'objets anciens furent délaissés par leurs propriétaires, passionnés par les nouveautés magientistes. Le marchand récupéra minutieusement tout ce qui aurait autrement fini dans un brasier. De fil en aiguille, il constitua une collection unique. La famille Floyd est aujourd'hui une légende dans le monde des antiquaires. Elle possède dans Osta-Baille un entrepôt où serait rassemblée la plus grande collection d'objets anciens de la péninsule. Les Antiquités de Trádail est le petit magasin qui appartenait autrefois à Firmin Floyd. Il a été conservé par la guilde des antiquaires et on peut y vendre, y acheter et échanger de nombreux objets.

Au cours de mon périple, je n'ai aperçu le quartier d'Uasal que de loin et mon Toscaire prit soin de nous maintenir à l'écart. J'ai bien compris que je n'étais pas habilité à m'y rendre sans autorisation et que mon rang social m'interdisait probablement de pouvoir y pénétrer un jour. Néanmoins, j'ai appris que les nobles sont friands de connaissances, surtout celles des magientistes, et que ceux-ci ont plus de chances que les autres d'entrer dans ce quartier. Bénéficier des conseils des érudits semble être du meilleur effet à la cour et lors des mondanités données par la haute société ostienne. Le quartier d'Uasal est à la hauteur des ambitions de ceux qui y résident : de l'espace, des fontaines et plusieurs châteaux qui surplombent de leur hauteur les pauvres badauds qui vivent dans la misère. Uasal resplendit de chatoyantes couleurs, contrastant avec le reste de la ville aux teintes grises et vertes. En contrebas d'Uasal, la destination de mon voyage, Saoithín, le quartier des Érudits, m'attendait. Je me souviens avoir été impressionné par l'architecture hétéroclite du lieu. C'est là, dans ce vieux quartier bâti selon les traditions locales, qu'Athaontú fonda son école dédiée à la magie. Certains ont la conviction qu'il ne l'a pas construite à cet endroit par hasard, mais je n'ai rien découvert de précis pour étayer cette suspicion.

-Osta-Baille-

L'université d'Athaontú

Offerte par le roi Kailleach à Athaontú pour le remercier de la reconstruction d'Osta-Baille, l'université fut bâtie selon les principes architecturaux de la magie. Il y a maintenant douze années, le roi Erald Mac Anweald fit fermer ce symbole de l'incursion de la magie sur les terres antiques de la péninsule. Cette fermeture fut suivie d'une fumée âcre et verdâtre se répandant dans les rues environnantes. Cette émanation contamina une partie du quartier de Saoithín et coûta la vie à un grand nombre de personnes. Malgré cette fermeture, des rumeurs veulent que l'édifice soit encore utilisé et ce malgré la vigilance des soldats patrouillant dans ce quartier.

Trafiquants, courtisans et magientistes sont tour à tour accusés d'y accéder la nuit venue pour se livrer en secret à des rencontres aux motifs sibyllins.

Saoithín abrite aussi la grande bibliothèque de Taol-Kaer, où des livres à la valeur inestimable sont lus et relus par des dizaines de curieux, d'hommes et de femmes avides de connaître les tenants et les aboutissants des mystères de notre monde. J'y ai passé quelques heures et c'est un lieu d'échanges entre les divers courants de pensées et croyances, où l'on peut même voir des magientistes fraterniser avec des fidèles du Temple. La grande bibliothèque est sans doute le lieu le plus important de Saoithín. Pour finir, laissez-moi vous parler de Ríochas, qui surplombe Osta-Baille et domine la cité de son imposante stature. Le château du roi est creusé au cœur de la montagne.

Seules les grandes murailles en sont visibles avec leurs larges portes tenues symboliquement ouvertes depuis la fin de la grande guerre contre Gwidre.

Père, mère, je vous enverrai une nouvelle lettre bientôt. Je compte rester encore une semaine à Osta-Baille et je devrais ensuite repartir. Embrassez Deartháir et Infon, que je ne verrai pas grandir.

Je vous porte dans mon cœur, vous me manquez

Votre fils, *Ugaid*

Qui dirige Osta-Baille?

Osta-Baille est gérée par l'ansailéir Eober, aidé dans cette tâche par des gouverneurs qui sont au nombre de cinq, un pour chaque quartier. Ríochas est dirigé par le mestre Gréldir sous l'égide du roi Erald Mac Anweald. Chaque gouverneur choisit trois personnes qui séjournent à l'année dans le quartier dont ils ont la gérance ; ils portent le titre d'administrateurs. Une fois par semaine, l'ansailéir réunit les cinq gouverneurs et leurs assistants pour s'occuper des affaires de la ville. Lorsqu'une décision importante intervient, un vote peut permettre de trancher entre des opinions discordantes. Les administrateurs apportent une voix chacun, chaque gouverneur vote comme s'il comptait pour trois et l'ansailéir cinq.

Quartiers :

La Ville Basse

- 1 - Le port
- 2 - Quartier de La Ville Basse

La Ville Haute

- 3 - Quartier de Diol
- 4 - Quartier de Trádail
- 5 - Quartier Saoithín
- 6 - Quartier Uasal
- 7 - Ríochas

Lieux particuliers

- 8 - Antiquité de Trádail
- 9 - Les Fleurs de Deoir
- 10 - L'épée de Tuargach
- 11 - La tombe de Taol Kaer
- 12 - L'université d'Athaontú
- 13 - Les éleveurs de Diol
- 14 - L'Osbeal



Ne viens pas !

Je refuse de te saluer, de t'encourager par quelque douceur que ce soit à croire que tu seras bienvenue ici ! Mille fois je préférerais te blesser que de te voir arriver dans cette cité, séduite par ses atours qui ne sont que des mensonges factices ! Si tu avais vu ce que j'ai vu ! Mais je ne veux pas que tu puisses être exposée à ces horreurs.

Alors, lis-moi bien, ne crois pas que je dresse une image atroce de la cité par une quelconque jouissance morbide. Tout ce que je vais te dire est l'exacte vérité et j'espère que cela te suffira pour ne pas quitter notre foyer.

Comme tu le sais, j'ai eu du mal à trouver du travail, et j'ai donc dû me charger de tout ce dont personne ne voulait. Entretien des égouts, chasse aux rats, patrouille de nuit, fossoyeur... Crois-moi, la réalité sous la surface est très loin de ce que les guides disent de la ville !

Apparence idyllique et réelle corruption

Oligarchie opportuniste

Partout où il y a une richesse et pouvoir, les chiens se l'arrachent et sont prêts à tout pour un peu plus. Plus il y a d'or et plus ceux qui en ont déjà sont terrifiés à l'idée d'en avoir moins qu'un rival.

Tout le système politique de la ville est basé sur la clientèle, une relation de dons et de dépendance. Le mérite n'a qu'une valeur très secondaire au regard des relations. Connaître la bonne personne, s'assurer qu'elle te doive un service, c'est la clef de tout.

Veux-tu être soignée dans un dispensaire ou dans un hospice ? En théorie l'hygiène dans la ville est une priorité pour éviter les épidémies. En pratique, tu as intérêt à donner un daol de braise au type à l'entrée, un autre à l'assistant, et un d'azur pour le médecin. Compte au moins le double s'il doit être dérangé de nuit, et davantage selon le quartier.

Si tu es socialement au-dessus d'eux, alors tout va bien. Sinon tu leur es inutile et la seule valeur qu'ils t'accordent est celle de ta bourse. Et je ne parle même pas de la manière dont ils regardent les " rustres " qui débarquent de la campagne. Oh, certains jeunes sont bien accueillis, ceux qui ont de la famille sur place, un endroit où aller, ou bien qui sont seulement extraordinairement vernis. Ce n'est pas le cas de tout le monde et j'ai appris une chose : il ne faut pas compter sur la chance.

Attentisme et prestige

Que se passe-t-il quand tout le monde a envie de briller, de laisser son rival se vautrer dans un échec désastreux, de prendre sa place au plus vite dans un contexte où des fortunes peuvent se faire en spéculant sur le commerce et la

La face lépreuse d'Osta-Baille

Voici le texte anonyme sur Osta-Baille dont je te parlais au début de ma lettre. Il semble avoir été écrit par un homme ayant travaillé de nuit. Si nombreux sont ceux qui narrent la splendeur d'Osta-Baille, alors que les ombres dans cette ville semblent abriter les pires abominations.

Sois prudent, *Praden*

science ? C'est très simple : dès qu'il y a un risque, tout est pesé en fonction de l'intérêt politique à en retirer. Paraître efficace est bien plus important que l'être effectivement.

Tu ne me crois pas ? Laisse-moi te raconter une histoire qui a failli très mal tourner. Tout a commencé alors que j'installais des pièges à rats dans les égouts avec des collègues d'un jour au service de la voirie. Nous sommes tombés sur un cadavre purulent et gonflé d'eau. Il s'agissait d'une femme, ou du moins ce qu'il en restait, en partie dévorée par les rats. À la morgue, on nous a dit qu'elle était morte d'une maladie bizarre. Peu de temps après on a commencé à avoir d'autres cas dans les bas quartiers du port, à proximité des plus importants accès aux égouts. On voyait le problème venir. Il fallait trouver d'où ça venait, et on avait une piste dans les hauteurs. Notre supérieur a refusé que nous allions enquêter par là-bas. Pourquoi ? D'autres officiels auraient su qu'il y avait une crise sanitaire chez nous. Alors les pontes du quartier ont mis les malades au cachot, certains ont survécu, d'autres pas. On n'a jamais su ce qui causait ça, et ça ne m'étonnerait pas que cette saleté réapparaisse un jour. En pire.

Lumières et ombres d'Uasal

Ce n'est pas pour rien que les nobles du quartier d'Uasal se planquent entre leurs murs ! Oh, bien sûr, c'est très beau là-bas, des jardins, des cours, des édifices classieux... Comment je sais tout ça, alors qu'en principe les bouseux de mon genre ne devraient jamais y mettre les pieds ?

Cette loi qui empêche d'aller et venir, c'est déjà un signe de la pourriture de la cité. Quand des personnes utilisent leurs relations pour imposer des lois qui ne servent qu'eux, quand ils ont la garde à leur solde même si ce n'est que pour filtrer les entrées, c'est obligé, la situation ne peut que dégénérer. Petit pas par petit pas... Les nobles sont très loin d'être des innocents à la hauteur des qualités morales que leur prête leur arrogance !

Afin de se garantir des journées idylliques et absolument parfaites, ils s'arrangent pour que le petit personnel, qui est nécessairement nombreux, se fasse le plus discret possible. Cela signifie venir tôt le matin ou à la nuit tombée pour faire son travail, passer par des ruelles de service propres à ce quartier, ou par des passages plus ou moins secrets aména-

gés par telle ou telle famille via les égouts qui, du coup, sont assez animés. Dans toute la ville le réseau d'égouts peut être parcouru, mais ici le système a été poussé au maximum. Servantes, soubrettes, cuisiniers, précepteurs, artisans pour diverses réparations ou commis réapprovisionnant les réserves... Tout ce petit monde connaît de près les secrets du grand monde. Il n'est pas rare que des prostituées soient discrètement amenées, parfois de très jeunes filles tout droit venues de leur campagne natale...

Pour travailler, il faut avoir une lettre de mission marquée du sceau d'un chef de famille pour ne pas être expulsé brutalement. Attention, je ne veux pas dire qu'on te met juste à la porte, mais bel et bien du fait que les gardes en faction se croient tout permis. Certains n'hésitent pas à te dépouiller de ta monnaie, les femmes doivent acheter la bienveillance des soldats en nature, et à l'occasion ils trouvent une sale tête à un type et le massacrent, juste comme ça, pour " s'amuser "...

Les nuits d'Osta-Baille

Une ville sous la surface

Parfois, j'entends des voyageurs dire qu'ils se sentent " en sécurité dans cette magnifique cité "... À chaque fois ça me donne envie de vomir. La journée, on peut encore croire que la sécurité est garantie. Mais dès qu'on a vécu quelques temps ici, on sait qu'il ne faut pas sortir la nuit à moins d'avoir une très bonne raison, une arme affûtée et si possible un compagnon d'armes. Passé le coucher du soleil, tu peux te méfier de toutes les personnes que tu croises, et ça vaut aussi pour les gardes. Les ombres sont celles de mendiants armés, de bandes d'enfants perdus qui n'hésitent pas à battre à mort des ivrognes pour les piécettes qu'ils portent... Les bandits sont à l'affût et pour eux un bon témoin est un témoin mort, seul moyen d'éviter de finir au bout d'une potence pour roberie. La loi refuse de laisser en vie des gens qui font profession du crime, mais précisément, la corde qui les menace les pousse à une plus grande violence encore, pour être sûrs de ne pas être reconnus. Ils jettent les corps de leurs victimes dans les égouts. Tous ne sont pas morts au moment d'être abandonnés, mais les rats et d'autres choses se chargent de les achever. Les courants éloignent le cadavre des lieux du crime pour le ramener en bas, vers le lac de Bân, et les rats rendent l'identification difficile... En fait, les enquêtes sur les crimes de rues sont pratiquement impossibles à mener et l'impunité des meurtriers est généralisée.

On trouve de tout, dans les égouts, pas seulement des victimes d'agression. Quand quelqu'un ne veut pas d'un enfant, le nouveau-né y est tout simplement déposé, abandonné aux rats et à une mort cruelle dans les ténèbres, l'horreur et le désespoir. Et ce n'est pas exceptionnel, crois-moi, j'ai ramassé de nombreux petits corps inertes...

De jour prospèrent surtout les voleurs à la tire, affiliés à telle ou telle bande pour leur " protection ". La nuit, la plus inquiétante des faunes considère que toutes les rues plongées dans la pénombre forment son domaine. Souvent, ils viennent des quartiers du port où la prostitution et la contrebande nourrissent les plus puissants d'entre eux.

D'autres se terrent dans les égouts pour être à l'abri des hivers rigoureux. La ville dépend de son alimentation en eau toute l'année, il est donc essentiel qu'elle reste à l'état liquide quel que soit le temps à l'extérieur. Les égouts ont donc été conçus pour maintenir une température fraîche mais constante. Les plus pauvres en profitent pour s'abriter malgré les rats, la puanteur et le fait que l'on découvre parfois des cadavres littéralement déchiétés.

Quelle est la nature de ce qui rôde ? Je l'ignore. Certains parlent de feondas mais je peux seulement dire avoir entrevu une silhouette qui évoquait un homme voûté se déplaçant aussi furtivement que rapidement.

Temps des fléaux

Et tout cela encore, c'est quand les choses vont bien ! Il suffit que les récoltes soient mauvaises, tu verras les prix du pain s'envoler, les files d'attente devant les boulangeries, les émeutes des affamés capables de lyncher ceux qui s'opposent à leur colère ! Les disettes ne sont pas exceptionnelles, au mieux une tous les dix ans paraît-il.

La faim est toujours la compagne de la haine et de la maladie. En hiver on meurt surtout d'infections pulmonaires, en été, c'est la saison des fièvres ; les rats, les puces et les poux se multiplient. Depuis toujours, on craint terriblement l'empoisonnement des fontaines, et les étrangers seraient certainement les premiers accusés dans ce cas.

Cette ville accueille les voyageurs, mais au moindre souci, chômage, disette ou maladie, les étrangers sont de trop. Osta-Baille ne sera jamais un foyer pour nous. Je repartirai dès que j'aurais pu mettre un peu d'argent de côté.

Encore une fois, je te le dis : ne viens pas ici.



Chapitre I Gwidre

Il est temps maintenant, jeune fille, que je vous parle du royaume natal de votre père. Il court en Taol-Kaer de nombreuses rumeurs injustes et infondées au sujet de Gwidre, pour la plupart liées à l'animosité que les Talkérides vouent aux représentants du Temple. Heureusement pour vous, votre mère est plus éclairée que nombre de ses nobles pairs. Malgré ma mauvaise réputation, entretenue par des esprits étroits,

elle a décidé de m'engager pour parfaire votre éducation. J'espère être à la hauteur de ma fonction de précepteur et réussir à vous inculquer quelques vérités fondamentales au sujet de notre péninsule bien-aimée. Bien que n'étant pas Gwidrite moi-même, je les ai suffisamment fréquentés pour pouvoir dire que je les connais bien.

La prière continuelle

70

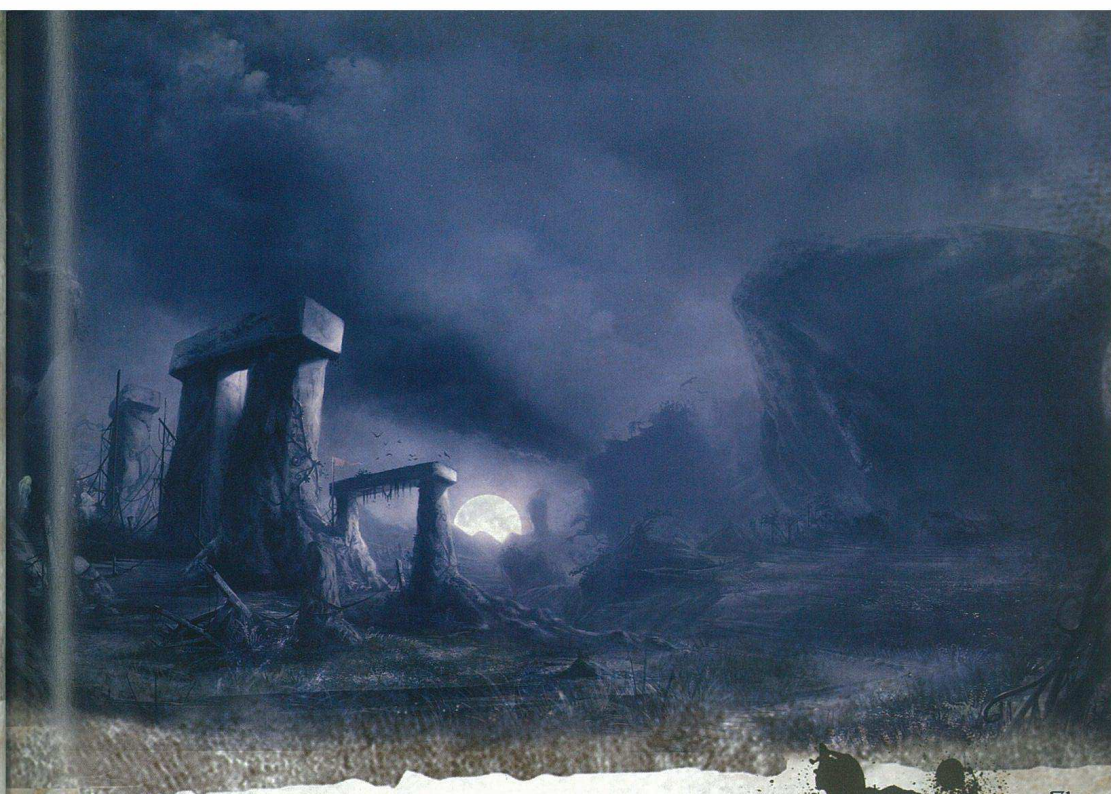
Une gangue d'austérité autour d'un cristal lumineux, telle est la métaphore qui me vient naturellement à l'esprit pour vous parler des habitants de Gwidre, mademoiselle. On les dit sévères, taciturnes, tristes et froids. Mais, pour les avoir côtoyés longuement, je puis dire que cette première impression, pour forte qu'elle puisse être, est bien loin de traduire la vérité. Il faut du temps pour obtenir la confiance d'un Gwidrite, pour que celui-ci vous ouvre son cœur librement et vous parle de lui et de son pays. Mais alors, quelle ferveur, quelle joie, sur les traits jusqu'alors figés de votre interlocuteur !

Pour comprendre les Gwidrites, il faut se rappeler les miracles et les promesses de Soustraine. La simple évocation du fondateur du Temple leur donne la force et le courage nécessaires pour poursuivre leurs tâches quotidiennes, sans jamais abandonner face aux nombreux visages de l'adversité. Les Gwidrites considèrent qu'ils portent sur leurs épaules la lourde charge de libérer la péninsule des feondas et des autres menaces qui pèsent sur le bonheur des royaumes, les magientistes arrivant en tête de liste. La profondeur de leur dévotion à cet objectif n'a d'égale que l'application qu'ils y mettent. Aussi, leur caractère taciturne et sévère n'est-il que le reflet de leur concentration intérieure.

Les Gwidrites sont en effet absorbés continuellement par la prière, qui est pour eux une authentique attitude spirituelle qui se passe de mots, de dogme ou de décorum. Ils ne se permettent pas de s'écarter de l'attention qu'ils portent à leur dieu pour des frivolités. Tous sont les gardiens de la précieuse lumière confiée par le Dieu Unique et ils se font un devoir de ne pas la laisser s'éteindre. Ce sont donc la vigilance et la persévérance qui leur dictent leurs actes et non

une supposée xénophobie. Loin de l'image de fanatiques religieux véhiculée par la faute d'extrémistes aux actions malheureusement sanglantes, les Gwidrites portent sur l'existence un regard plein de lucidité. Ils estiment naturel que les événements religieux rythment leur vie ; les cérémonies et les sermons concentrent en eux le message de Soustraine et expriment clairement la volonté du Créateur. Ce sont des jalons nécessaires sur la route de l'espoir, des rappels de ce qui importe ; ils mettent également en lumière, à l'inverse, des attitudes dont il faut se défier, car n'étant que mensonge et vanité.

Au fil des siècles, les Gwidrites ont acquis une discipline qui trouve sa source dans les modèles de fermeté et de raison que furent leurs premiers monarques, dont Eothén IV est sans conteste le parangon. Respectueux de la loi divine comme des lois édictées par les hommes, ils travaillent avec zèle pour le bien de la communauté. Évidemment, ceux qui n'œuvrent pas dans le sens général sont sévèrement réprimandés et il leur arrive même de passer quelque temps dans des chambres de "retour à la raison". Cela peut paraître dur, voire excessif, mais les résultats sont là et Gwidre est un royaume riche, qui dispose d'une solide armée pour le défendre contre les menaces intérieures comme extérieures. Ainsi que vous pouvez le constater, mademoiselle, nous sommes bien loin des histoires peu dignes de confiance qui circulent sur de supposés sacrifices et tortures. Les Gwidrites détestent la souffrance et la douleur gratuites. Si toutes deux possèdent un rôle dans la religion, c'est qu'elles permettent d'affermir l'âme et le corps pour ainsi leur donner la force de lutter contre le malheur. En quelque sorte, les Gwidrites préparent la venue d'un bonheur futur en ne goûtant à celui-ci que par intermittence. Plus que tout, ils savent qu'ils doivent rester concentrés sur leurs objectifs s'ils ne veulent pas succomber au découragement.



71

La disparition des pierres dressées

L'avènement du Temple en Gwidre eut de nombreuses répercussions sur la vie des habitants et, l'on peut s'en douter, tout particulièrement sur leur vie spirituelle. L'une des conséquences les plus visibles de la montée en puissance de la nouvelle religion fut la destruction quasi-systématique des cercles de pierres, pour la plupart hérités du lointain Aergewin. Les mégalithes, après avoir été entourés de cordes, furent arrachés de terre par la traction de bœufs ou de boernacs. Certains furent transformés en matériaux de construction, mais le plus souvent, sans doute par l'effet d'une atavique crainte superstitieuse, on les précipita dans les rivières, le fleuve Pezdhour ou l'océan.

Évidemment, demorthèn et fidèles des anciennes traditions s'opposèrent violemment à la destruction de leurs lieux de culte. Du sang fut versé, des vies brisées, mais au bout du compte, le Temple poursuivit sans relâche son œuvre de "libération", jusqu'à pratiquement rayer des plaines fertiles de l'ouest toute trace des pierres dressées. Les demorthèn et certains de leurs fidèles les plus zélés fuirent dans les monts Mör Roimh, où ils élevèrent avec détermination de nouveaux cercles de pierres dressées dans des endroits hostiles et reculés.

On raconte que parfois, lors de nuits particulièrement sombres, des silhouettes blafardes semblent glisser au-dessus du sol, des larmes de sang coulant lentement de leurs yeux éteints, les mains tendues devant elles comme des griffes vengeresses. Elles murmurent les noms de ceux qui autrefois mirent à bas les pierres dressées et, au matin, les malheureux ainsi appelés sont retrouvés morts dans leurs lits, les yeux agrandis d'effroi, des sillons de sang perlant à leurs commissures...

Récits de Tri-Kazel, volume I,
par Kathryn Kalbeth.



Une nouvelle foi

Depuis l'an 775, le Temple est devenu la religion officielle du royaume de Gwidre. Cette conversion, initiée par le roi Eothèn IV, a été largement suivie par le peuple. Si les régions reculées et sauvages de Gwidre restent fidèles aux croyances demorthèn, une majorité du royaume vit selon les préceptes établis par le prophète Soustraine.

Des côtes exposées

Voyons maintenant plus en détail, si vous le voulez bien, mademoiselle, la géographie de Gwidre ; cela vous permettra sûrement de comprendre l'influence que celle-ci peut avoir sur les mentalités des autochtones. Le royaume occupe un territoire sensiblement plus grand que Reizh, mais bien moins étendu que Taol-Kaer. Ard-Amrach, sa capitale florissante, se situe le long du fleuve Pezdhour, dont les eaux calmes naissent au pic Ordachai avant de se creuser un large lit, qui se ramifie pour former le delta d'Almerine, quelque cinq cents kilomètres plus loin au nord-ouest.

Seul fleuve de Gwidre, si l'on omet le Kreizdhour qui forme au sud-ouest la frontière naturelle avec Taol-Kaer, le Pezdhour a été pourvu d'une multitude de bras artificiels par le creusement de longs canaux d'irrigation qui alimentent les plaines de l'ouest en eau et limon ; ces importants travaux ont été effectués sous l'égide du Temple. Sur toute sa moitié orientale, Gwidre est occupé par les Mòr Roimh qui coupent littéralement Tri-Kazel en deux. Alors que Taol-Kaer et Reizh bénéficient de la protection des Mòr Roimh, qui barrent le passage aux vents secs et violents du septentrion, les plaines de Gwidre les subissent de plein fouet. Le climat est particulièrement rude et les températures montent rarement au-delà de vingt degrés au cœur de l'été. L'hiver, le gel est

monnaie courante et les températures atteignent des valeurs proches des vingt degrés négatifs, pour les endroits les plus exposés. La verdoyante moitié ouest de Gwidre est connue sous le nom d'Abondance. Elle comporte de nombreuses terres rendues fertiles, malgré le climat difficile, par l'irrigation et qui servent aussi bien de champs et de vergers que de vastes pâturages pour ovins, bovins et caprins. Les villages typiques d'Abondance comprennent toujours la haute forme anguleuse de l'église ou de la chapelle locale, les silhouettes ramassées de courtes, mais solides masures de bois ou de torchis, entourées par les bandes vertes et jaunes des champs qui s'étendent à perte de vue, parsemés de loin en loin de quelques bosquets de feuillus ou d'épineux.

Les fleurs jaunes des ajoncs et mauves des bruyères cendrées encadrent de longs chemins de terre aplanie ; on les trouve poussant le long de bas murets de pierre ou des haies qui délimitent le pourtour des terres cultivées. De nombreuses plantes odoriférantes croissent au hasard ou bien en parterres disciplinés par la main de l'homme, les vents omniprésents charriant leurs fragrances dans l'air sec. Les Gwidrites ne sont pas réputés pour leurs qualités de décorateurs et il est vrai que les bâtiments sont presque exclusivement fonctionnels. Il n'y a pas de statues, de sculptures, de gravures, de mosaïques ou d'enjolivures. Des angles droits, des piliers robustes, des lucarnes qui laissent entrer une chiche lumière, des tours massives, des toits plats, voilà l'architecture en vigueur à Gwidre. J'ajouterai que de nombreux puits et points d'eau sans fioritures sont disposés à tous les points d'accès stratégiques des agglomérations, quelle que soit leur taille, que l'on coupe lors des semaines

les plus froides afin d'éviter que l'eau n'y gèle. À ceci une raison bien précise : les vents venus de l'est assèchent terriblement



la terre et les matériaux, et la moindre étincelle peut enflammer un village comme s'il s'agissait d'un fétu de paille. Aussi l'accès à l'eau et les moyens pour l'acheminer sont-ils, avec la défense contre les feondas, la préoccupation majeure des habitants. Des rumeurs prétendent que sur toute la bordure littorale, un vent malin, l'Ast - aussi surnommé le baiser du traître - doux, mais terriblement sec, enflamme par son seul souffle les herbes et les arbrisseaux. Quoi qu'il en soit, les incendies ont laissé de nombreuses balafres de terre calcinée aux quatre coins d'Abondance et l'usage du tabac ou de toute autre substance à fumer est sévèrement proscrit dans toute la région.



La guilde de Bâncloch

L'albanite est une roche d'une blancheur immaculée, très dense et extrêmement résistante. Elle ne se trouve qu'en un unique point de la péninsule, les carrières d'Arden, situé à quelques kilomètres de la capitale de Gwidre. Ses habitants sont pour la plupart persuadés qu'il s'agit d'une faveur divine, bien que la découverte de l'albanite soit très largement antérieure à la venue des premiers émissaires du Temple en Tri-Kazel. Mais ils prétendent justement que cette offrande sacrée était un signe annonçant l'élection de Gwidre par le Dieu Unique. Quoi qu'il en soit, l'albanite est exploitée depuis toujours par la guilde de Bâncloch, organisation aussi puissante qu'est élevé le cours de la pierre. Les trois-quarts des pierres extraites dans les carrières sont réservées par décret royal à un usage national et ne peuvent être vendues aux autres royaumes. Néanmoins, le quart restant s'achète à des prix faramineux et seuls les rois et les plus riches des seigneurs de Taol-Kaer et Reizh peuvent s'en procurer.

La guilde de Bâncloch, propriétaire des carrières d'Arden, est immensément riche. À sa tête se trouve le patriarche de la famille Mac Mannàn, Priadn, un homme rusé et prudent, qui ne se sépare jamais de ses deux gardes du corps, Bor et Karadnen, des colosses qui ont envoyé dans la tombe plus d'un voleur ou d'un mauvais payeur. Des rumeurs prétendent que depuis la mystérieuse disparition de sa femme il y a trois ans, Priadn fréquenterait Brume l'étrange maîtresse de la guilde rivale du Poing d'Each. Mais personne n'a jamais pu prouver ces dires.

Des deux fils de Priadn, un seul joue un rôle dans l'entreprise familiale depuis que l'aîné a perdu l'esprit dans des circonstances mystérieuses. Draydn, le fils cadet, supervise directement l'extraction de l'albanite, et ne se sépare jamais de la dizaine d'hommes d'armes chargés d'assurer sa sécurité. Les carrières d'Arden ne sont en effet pas si sûres pour la famille Mac Mannàn. Très mal payés, les ouvriers y travaillent dans des conditions particulièrement pénibles, avec à peine une pause le midi pour se restaurer. Plusieurs émeutes ont eu lieu au cours de la dernière décennie, au cours desquelles des dizaines d'ouvriers ont trouvé la mort des mains des soldats à la solde de la famille Mac Mannàn. Une violente haine couve dans le cœur de nombre d'ouvriers et certains réfléchissent à un plan pour attirer Draydn dans un guet-apens mortel.

-Gwidre-

72

73



Les Montagnes

La moitié orientale de Gwidre est entièrement recouverte par la chaîne géante des monts Mòr Roimh, dont le plus haut pic est l'Ordachaï. Peu de Gwidrites y demeurent même si, en comparaison de Taol-Kaer et Reizh, ils sont beaucoup plus nombreux à avoir choisi de vivre dans des conditions éprouvantes. Les villages se tiennent dans des vallées de moyenne altitude, mais il n'est pas rare de trouver des chapelles et des oratoires du Temple au sommet des montagnes. Des ermites et quelques prêtres prônant un ascétisme dur résident dans ces lieux de foi perdus au milieu de nulle part. Et il n'est malheureusement pas rare également qu'ils soient détruits par les raids feondas.

Certains Gwidrites ont découvert d'anciennes cités creusées dans les parois rocheuses, laissées à l'abandon, et ont décidé de s'y installer. Restaurées, ces cités de pierre accueillent jusqu'à trois mille individus, leur fournissant des commodités pour s'approvisionner en eau et parer aux attaques des feondas. Il existe paraît-il une demi-douzaine de ces cités troglodytes, mais je n'en ai vu pour ma part qu'une seule.

L'hiver, les passes et les sentiers sont obstrués par une neige épaisse

et battus par de féroces rafales de vent. Seul un fou se risquerait alors à voyager dans les montagnes.

La précarité installée par les conditions de vie difficiles n'a fait que renforcer la solidarité et l'abnégation des habitants, qui trouvent un grand réconfort dans les cérémonies hebdomadaires célébrées par les représentants du Temple. La foi des montagnards, constamment mise à l'épreuve, est encore plus profondément enracinée dans les cœurs et les âmes que celle des Gwidrites occidentaux. Au prix d'un dur et constant labeur, les habitants ont su faire de leurs petites agglomérations des havres de paix et de sécurité au sein d'une nature hostile.

Gwidre a installé des angardes le long du fleuve Krezhmour, ainsi que sur les routes qui traversent les montagnes et mènent en Taol-Kaer et Reizh. Les soldats y servent trois années de suite avant de laisser la place à leurs cadets. Tous les hommes en âge de tenir une arme - à savoir dès seize ans - sont tenus de remplir leur devoir d'ost. Tirés au sort, les soldats désignés pour protéger

74

L'abbaye de Corvus

Parmi les forteresses frontalières où servent les jeunes soldats gwidrites, il existe une abbaye fortifiée possédant une sinistre réputation. Ses troupes sont composées de criminels et de félons condamnés à plusieurs années de service militaire. L'abbaye de Corvus est située dans une région extrêmement dangereuse et bien peu de détenus survivent à leur peine.

L'abbaye est dirigée par les moines corvusiens, des hommes de foi ascètes et stricts. Aussi bien prêtres que guerriers, ces fidèles du Temple s'attachent à remettre dans le droit chemin les scélérats qui leur sont envoyés.

les frontières en altitude disposent d'un mois de liberté avant de gagner l'un des nombreux avant-postes, dans lesquels ils s'assurent qu'aucun individu ne pénètre en Gwidre sans y être autorisé et mènent des missions d'élimination des feondas. Deux soldats sur cinq n'en reviendront pas, victimes du froid mordant, des feondas et des incursions épisodiques des armées de Taol-Kaer ou de Reizh. Ils sont célébrés en héros et leurs familles se voient remettre une médaille d'honneur par un officier militaire chargé des relations avec les civils, ainsi qu'un beau pécule par le Temple. Cette somme sera utilisée pour conduire une digne cérémonie funéraire, même si celle-ci se déroule presque toujours en l'absence du corps du défunt.

-Gwidre-

La Capitale

Si les autres royaumes peuvent se vanter de disposer de plusieurs grandes cités, ce n'est pas le cas de Gwidre. Tout le pouvoir est condensé en un unique point, sa capitale, Ard-Amrach. Peuplée par près de cinquante mille habitants, Ard-Amrach est une cité imposante qui peut être vue à plusieurs jours de marche. Bâties en albanite, trois imposantes enceintes protègent les habitants. Elles s'élèvent respectivement à huit, douze et plus de vingt mètres de haut. Les enceintes furent ainsi construites afin que si l'une d'elles était prise, les défenseurs de la suivante puissent aisément tirer des projectiles sur les assaillants en contrebas. Mais, à l'exception de la terrible attaque de 725, la première enceinte - et à plus forte raison les deux autres - ne fut jamais prise. Les feondas ne se sont d'ailleurs jamais risqués à proximité de la ville depuis cette attaque, comme s'ils étaient repoussés par un charme mystérieux... Les trois enceintes concentriques défendent Ard-Amrach au sud, au nord ainsi qu'à l'ouest, tandis qu'à l'est les ports militaires et fluviaux sont protégés par de lourdes chaînes fixées à de massives tours fortifiées intégrées aux murailles. De petites portes sont percées dans les murs orientaux pour faciliter le transport des marchandises depuis les quais.

Une série de trois grandes portes à double battant perce les murailles occidentales et constitue l'unique voie d'accès terrestre à Ard-Amrach. Une large allée pavée de piérazule permet d'accéder aux faubourgs, sous la surveillance sévère de la milice royale qui veille depuis le couvert des archères et le chemin de ronde. Sous le nom de faubourgs se cachent les quartiers commerçants et populaires de la capitale. Ils se tiennent au pied de la gigantesque colline qui supporte la Noble Marche (les beaux quartiers d'Ard-Amrach), la Sainte Marche (réservée aux représentants du Temple), ainsi que les jardins privés du roi. À son sommet se tient l'Iradion, le splendide palais royal qui dresse fièrement son haut donjon d'albanite vers le ciel. Le visiteur qui pénètre dans Ard-Amrach découvre ainsi une ville bruyante, agitée par les allées et venues incessantes des pèlerins, marchands, portefaix, miliciens et représentants de l'administration et du Temple. Les trois quarts des habitants de la cité résident dans les faubourgs. Ils travaillent du lever au coucher du soleil, moment auquel ils cessent toute activité pour se consacrer pendant une heure à la prière, que ce soit sur leur lieu de travail, chez eux ou dans une des nombreuses chapelles bâties à cet usage.

Les étrangers sont invités à ne pas faire de bruit pendant toute la durée de la prière. En règle générale, ils en profitent pour se restaurer dans le calme des auberges et tavernes qui restent spécialement ouvertes pour eux. Les contrevenants sont avertis verbalement une première fois et en cas de trouble réitéré à l'ordre public pendant l'heure sainte, priés de venir passer la nuit au poste de garde le plus proche ; pour ceux qui n'auraient toujours pas compris la leçon, les géôles ne manquent pas dans la capitale... Seuls les miliciens et les membres des gardes privées ne prient pas pendant l'heure sainte, pour des raisons de sécurité évidentes ; ils s'acquittent de leur

devoir spirituel avant d'aller se coucher.

C'est aussi le cas des aubergistes qui accueillent les étrangers. Les bourgeois et les notables, ainsi que les membres du Temple peuvent accéder à la Noble Marche par des escaliers ou des rampes à la forte inclinaison. Situés près de cinquante mètres au-dessus des faubourgs, les beaux quartiers d'Ard-Amrach offrent à la vue de larges avenues rectilignes, des bâtisses sobres, mais élégantes, de petits parcs et des kiosques appuyés sur de massifs piliers hexagonaux. Pour profiter de ces lieux pittoresques et étonnants pour un peuple peu porté sur la décoration, il est nécessaire de posséder les autorisations nécessaires. La milice refoule impitoyablement tous ceux qui ne sont pas en possession des documents prouvant leur légitimité à accéder à la Noble Marche.

Au-delà, une centaine de mètres plus haut, le Temple occupe la Sainte Marche avec un vaste complexe architectural sobre et massif qui rayonne à partir de la Prime Cathédre, une gigantesque église bâtie en 747.

En son sein officient le Hiérophante Anthénor, conseiller personnel du roi, et les nombreux prêtres sous son autorité. Chaque jour, des centaines de pèlerins - encadrés par la milice royale - se rendent à la Prime Cathédre pour prier, ainsi que dans les multiples chapelles attenantes. Un colossal dispensaire, situé sur la partie sud de la Sainte Marche, accueille les malades les plus graves, ainsi que des infirmes ou des handicapés lourds. Des guérisons miraculeuses y sont opérées, mais le Temple doit chaque jour refuser de nouveaux patients. Un calme profond règne sur toute la Sainte Marche, créant une atmosphère presque surnaturelle qui exalte dans les cœurs la ferveur et le mysticisme nécessaires aux actes de foi. Dominant le complexe spirituel, les jardins royaux forment une foisonnante tapisserie monochrome, vision terrestre du paradis de glace promis aux hommes lorsque leur esprit aura gagné le monde spirituel. Une centaine de jardiniers paysagistes y travaillent toute l'année pour en faire l'une des merveilles visuelles de notre péninsule. Ce lieu est unique dans le royaume qui, par ailleurs, se distingue par l'austérité de ses aménagements. On y trouve des plantes venues du Continent, d'après ce que l'on en dit, et des quatre coins de la péninsule, toutes dans des teintes blanches et lumineuses.

De la moindre composition florale aux complexes labyrinthes symboliques, tout est fait pour inviter l'esprit à la réflexion et à l'émerveillement, et l'âme au délassement.

75



Des belvédères soudain révélés au-delà d'une arche végétale offrent d'étonnants points de vue sur le fleuve, la cité, ou les plaines d'Abondance et leur fin maillage de canaux argentés.

Trônant majestueusement au sommet de la colline, le palais royal est défendu par une enceinte circulaire de trois mètres de haut patrouillée sans relâche par les membres les plus vigilants de la garde royale, ainsi que des Lames du Temple. La Tour carrée, ou Tour de l'ordre, qui s'élance au-dessus de la partie centrale du palais, abrite les appartements royaux, qui restent d'une étonnante sobriété en comparaison de ceux des rois de Taol-Kaer et de Reizh. Massive construction de pierre fortifiée, la tour mesure près de trente mètres de haut, et son sommet se tient à plus de trois cents mètres du niveau du Pezhdour.

Tel un géant minéral assoupi, sa forme imposante n'est percée que de quelques fenêtres hautes et étroites, qui évoquent des yeux mi-clos perdus dans un songe apaisant.

Les audiences privées se tiennent dans l'aile sud du palais, tandis qu'une fois par mois le tout-venant vient exposer ses doléances dans le Hall des écoutes, longue salle rectangulaire aux étonnantes propriétés acoustiques, flanquée sur ses côtés d'une dizaine d'alcôves abritant les bustes des précédents monarques ayant régné depuis l'installation du Temple. Occupant une grande partie du bâtiment central, le Hall est une construction qui remonte aux temps anciens et qui a été intégrée au palais actuel par les architectes royaux en vertu de son remarquable état de conservation. On y accède par la cour royale, qui est flanquée sur son côté gauche des écuries royales, une longue bâtisse en T construite en bois imputrescible, abritant les quarante chevaux de Sa Majesté ; les magnifiques équidés portent uniquement le roi et ses proches, ainsi que les courriers qu'il dépêche aux quatre coins de Gwidre.

L'aile nord accueille les réunions du roi et de ses conseillers, ainsi que les salles de banquet, les cuisines et la Bibliothèque des lois, dont les rayons croulent sous des monceaux de codex et de volumes traitant des diverses formes du droit. La grande bibliothèque occupe à l'ouest un bâtiment hémisphérique, relié au palais par une galerie couverte surélevée d'où l'on peut admirer le lit scintillant du Pezhdour : on y trouve les chroniques officielles du royaume, les livres de comptes, les comptes-rendus des réunions, mais aussi des textes moins formels comme des traités scientifiques ou historiques. Les textes religieux sont conservés par le Temple dans la Hiérarchothèque, attenante à la Prime Cathédre.

Les dessous d'Ard-Amrach

Rapport confidentiel adressé à son éminence le seigneur Rok'r'an Firdh.

L'on serait tenté de croire que la gent criminelle n'est pas en mesure d'exercer ses douteuses activités dans une cité comme Ard-Amrach. Mais un tel jugement se fonderait sur les évidences d'une façade rassurante maintenue par le pouvoir en place. Jamais le roi, ses conseillers, ou les hauts dignitaires du Temple n'avoueraient que des actes délictueux sont chaque jour commis dans les faubourgs et de manière exceptionnelle dans les quartiers supérieurs. Telle est pourtant la réalité qui se cache derrière le miroitement des murailles immaculées de la capitale de Gwidre.

Si les Gwidrites sont pour la plupart respectueux des lois - et plus exactement pour une partie d'entre eux conscients de la sévérité de la justice - une certaine frange de la population, certes minoritaire, entend mener ses affaires comme elle l'entend. Cette minorité se compose pour une partie d'opposants au Temple, pour une autre partie de criminels convaincus. Les premiers tentent par tous les moyens de mettre des bâtons dans les roues du pouvoir afin de restaurer les anciennes traditions. Ils disposent d'un réseau d'influence conséquent dont les figures les plus importantes sont des proches mêmes du roi. Des espions de Taol-Kaer et de Reizh les ont infiltrés et leur fournissent de l'aide, tout en bénéficiant de leurs informations. Le roi est au courant de l'existence de ces " contestataires ", mais il semble ignorer qu'ils disposent d'appuis dans les plus hautes sphères du pouvoir.

L'exercice de la criminalité proprement dite a été mis en coupe réglée par deux organisations. La première, constituée historiquement peu après la fondation d'Ard-Amrach, a su maintenir son autorité tout au long des siècles en veillant à l'obéissance de ses membres par l'application immédiate de sentences expéditives. Surnommée le Poing d'Each', cette guilde de malfaiteurs s'est fait une spécialité du détournement des étrangers, de l'extorsion de fonds, du cambriolage et de la production de faux documents officiels.

Récemment, une nouvelle organisation s'est formée et remplit ses caisses en empiétant sur les activités du Poing d'Each'. Parfaitement disciplinés, ses membres s'arrangent toujours pour disparaître sans laisser de trace ou faire tomber les sbires du Poing dans des embuscades. La rumeur prétend qu'une femme d'une grande beauté, au teint d'une pâleur extrême, se déplace de nuit dans les faubourgs et que le toucher de ses doigts glacials fige à jamais les battements du cœur de ses malheureuses victimes. Surnommée Brume, il semblerait que ce soit elle qui dirige l'organisation criminelle rivale du Poing d'Each'...

Système judiciaire et Tribunaux religieux

Le système judiciaire en Gwidre est basé sur les écrits de Soustraine, et ce depuis que la religion du Temple est devenue le culte officiel dans ce royaume. Chaque personne apte à rendre la justice doit se référer aux textes saints pour émettre son jugement, à la seule exception du roi qui a gardé une souveraineté totale en la matière. Les Tribunaux religieux sont des instances spécifiques au Temple et ne règlent que les affaires internes au culte. Essentiellement, ils jugent les membres de l'église qui s'écartent du chemin édicté par Soustraine, en enfreignant notamment les Ordonnances.

Dans les affaires religieuses impliquant des gens du peuple, comme les hérésies ou les violences faites à des ecclésiastiques, il est possible, avec l'accord des autorités royales, que les suspects soient présentés devant un tribunal religieux.

Un pouvoir centralisé

Le roi actuel, Dalenverch IV, est un homme relativement jeune, qui du haut de ses trente printemps, gouverne Gwidre d'une main de fer dans un gant de velours. Son visage arbore parfois des traits d'une bonhomie trompeuse - vous pouvez me croire mademoiselle - sous des cheveux poivre et sel coupés court (compromis entre l'ancienne mode clanique et l'austérité des crânes rasés des prêtres). Plus encore que ses prédécesseurs, il concentre entre ses mains un pouvoir presque total, dont seuls bénéficient ceux qui parviennent à entrer dans ses bonnes grâces. Le Hiérophante Anthénor, grand chancelier, chef suprême du Temple dans la péninsule, et conseiller spécial de Dalenverch serait, d'après la rumeur, le seul à disposer d'une quelconque influence sur le roi. Dernier représentant en date d'une longue lignée de guides spirituels, Anthénor doit savoir que le roi actuel, pour favorable qu'il soit aux intérêts de sa religion, est beaucoup moins facile à manœuvrer que les précédents monarques. Il tenterait donc par tous les moyens de faire avancer sa cause, n'hésitant pas à distribuer daols sonnants et trébuchants ou présents luxueux à ceux dont il requiert les services. Certains prétendent qu'il puiserait à sa guise dans l'abondant trésor amassé par le Temple au fil des siècles... Les nombreux seigneurs d'Abondance ruminent souvent contre le roi, qui les prive selon eux de leurs prérogatives naturelles. La gestion des ressources mises à leur disposition par la Couronne est scrupuleusement contrôlée et il n'est pas rare qu'Ard-Amrach s'immisce dans leurs comptes privés. Les crimes qui dépassent la juridiction seigneuriale locale - ce dont Dalenverch peut décider à loisir - sont jugés à la capitale. La Couronne récupère ainsi des sommes ou des biens conséquents en rendant elle-même la justice dans des affaires d'expropriation ou d'héritage. Quand aux crimes religieux, ils tombent sous la juridiction exclusive du Temple. Les quelques seigneurs des montagnes ne ressentent que dans une certaine mesure l'influence d'Ard-Amrach sur leurs affaires, malgré le zèle que les émissaires royaux mettent à s'acquitter de leur mission. Les vaux escarpés, proches des frontières talkérides et reizhites, sont très difficiles d'accès et les protègent efficacement de l'influence royale. L'autorité de Dalenverch n'y est qu'un lointain fantôme tout juste bon à effrayer les enfants.

La Cabale de Diinthër

Comme les agents du roi ou du Temple sont présents dans toutes les seigneuries d'Abondance, il est très dur pour les nobles de cette région de s'organiser afin de préserver leur pouvoir. Beaucoup de ceux qui ont tenté de s'opposer d'une façon ou d'une autre au roi ont été jugés pour haute trahison et jetés dans de ténébreuses geôles où ils croupissent pour le reste de leur vie. Néanmoins, un groupe composé d'une dizaine de seigneurs s'est constitué en cabale. Ils décident, lors de réunions secrètes se tenant le plus souvent à la faveur de la nuit, des actions à mener pour reprendre le contrôle de leurs affaires, voire saper l'autorité de la Couronne quand cela paraît possible. Soupçonnés d'être des sorciers usant des arts occultes comme l'oradh, ces seigneurs doivent aussi faire avec les sigires du Temple qui les traquent sans relâche. La cabale de Diinthër, du nom de la localité où le mouvement s'est formé, œuvre pour le moment avec la plus grande prudence, veillant attentivement à ne pas se faire infiltrer.

78

Voilà mademoiselle, la leçon est terminée. J'espère que ce que je vous ai appris aujourd'hui vous incitera à considérer Gwidre d'un œil nouveau. Et maintenant si vous le voulez bien, je vais me retirer dans mes appartements. Je vous souhaite une belle journée. À demain.

-Gwidre-



Chapitre 1 Reizh



Mon très cher oncle,

Permettez que je vous dérange un court moment avec le récit de mes premières semaines passées en Reizh. Vous n'aviez pas épargné votre salive pour me dissuader de faire ce long voyage. D'après vous, je n'y étais pas assez préparé et n'y gagnerais rien d'autre que des courbatures.

Les reizhites sont des imbéciles qui se battent pour des chimères venues du Continent ; ils se laissent subjuguer par la quincailleterie des daedemorthys comme des papillons par la flamme d'une torche et ils croient que le pouvoir peut se partager comme si de rien n'était entre des gens de sangs différents. Ce sont vos mots, vous rappelez-vous ? Vous avez même grommelé qu'ils avaient renié l'héritage des trois frères et qu'ils ne méritaient plus de faire partie des tri-kazéliens. Pour vous, ce sont des marionnettes du Continent, des sujets inféodés à des maîtres lointains dont les pieds ne daignent pas fouler le sol de notre péninsule.

Echos du passé

Je dois vous avouer qu'ainsi prévenu contre ces gens, je ne m'attendais guère à recevoir d'eux bon accueil, ou à trouver quelqu'un qui fût suffisamment ouvert d'esprit pour m'offrir la joie d'une plaisante conversation. Ce ne furent pas les autochtones frontaliers, méfiants et revêches, qui démentirent vos allégations.

En effet, peu après avoir franchi les eaux calmes du fleuve Tealderoth par le large pont de l'Alliance, je parvins à un petit village entouré d'une solide palissade de rondins. Une grande statue du héros combattant Daendetès, souvenir de la guerre du Temple, rappelait l'union scellée entre les armées des clans talkérides et reizhites lorsque Gwidre avait tenté d'envahir les deux royaumes, pour les soumettre au joug des idées

véhiculées par la nouvelle religion. Fort heureusement, la guerre commencée en 857 s'était, comme vous le savez, terminée six ans plus tard avec la lourde défaite de l'ennemi. Aujourd'hui, il ne demeure de ce conflit vieux de cinquante ans qu'une sourde opposition aux visées expansionnistes du Temple. Les amitiés autrefois tissées entre Talkérides et Reizhites se sont dénouées, pelote instable que l'ambition du roi de Taol-Kaer et la fébrilité du monarque de Reizh ont achevé de défaire.

En guise de réponses à mes questions, je n'obtins que silences pesants, coups d'œil chargés d'animosité et grommellements indistincts. Quelques kilomètres après la frontière, la langue des autochtones se chargeait déjà d'une légère pointe d'accent. Aussi ma voix leur indiqua-t-elle immédiatement ma nature d'étranger. Certains me reconnurent précisément pour ce que j'étais, à savoir le sujet d'un roi déterminé à étendre son territoire sur le leur par tous les moyens à sa disposition. Ainsi, cela ne me fut guère facile de trouver quelqu'un acceptant de me renseigner. Finalement, ce fut par un heureux hasard que je parvins à dénicher celui qui allait me servir de guide.

79

Désunion militaire

Découragé par mes échecs successifs pour engager la conversation, je m'assis sur la margelle d'un puits, à l'ombre d'un grand pin. J'avais soif et je voulais tirer de l'eau à l'aide d'un seau accroché à une corde. Mais une main ferme se posa sur mon avant-bras pour me dissuader de poursuivre. Levant les yeux, je découvris un homme âgé d'une bonne trentaine d'années, le visage mangé par une barbe épaisse. Sous ses sourcils broussailleux, ses iris anthracite brillaient d'un éclat déterminé. De nombreuses rides creusaient son front et ses joues traversés de balafres. Ses bras laissés nus étaient couverts de cicatrices. Sans aucun doute un vétéran de l'armée reizhite.

L'homme me servit un grand bol d'eau et se mit à me parler, d'une voix où perçaient les accents de la lassitude et parfois de la colère. Il se nommait Deomaith et avait pris part à de nombreuses batailles. Il déplorait les fréquentes incursions des chevaliers hilderins dans cette région frontalière et les baptisait dédaigneusement hildeaux, tout en reconnaissant leur valeur martiale et leur farouche détermination. Il m'expliqua que les gens du sud ne parvenaient pas à se défendre efficacement, car le roi Bronchaerd, embourbé jusqu'au cou dans des luttes de pouvoir internes contre les grands seigneurs du royaume, n'envoyait plus de soldats patrouiller à la frontière.

Pour Deomaith, Bronchaerd n'était qu'un fantôme incapable de diriger correctement le royaume, contrairement à son père, mort depuis dix ans déjà. Les soldats de Reizh, privés d'une autorité centrale, étaient devenus des mercenaires qui se vendaient au plus offrant, n'hésitant pas à trahir le seigneur qu'ils avaient juré de servir contre une bonne poignée de daols de givre, ou encore des courtisans, qui cherchaient avant tout à plaire à leur maître plutôt qu'à lutter pour leurs terres. De ce fait, la plupart des routes étaient peu sûres : malandrins, accidents et feondas n'épargnaient pas grand monde.

Et la situation était encore pire, me confia-t-il, dans la région prospère du Croissant d'Émeraude, située plus au nord le long de la côte orientale de Reizh. Les troupes inoccupées des seigneurs de la région s'y livraient au brigandage, voire au pillage et au viol, en mettant la plupart de leurs exactions sur le dos de bandits ou de quelque horde de feondas. En vérité, le climat d'incertitude était volontairement instauré par certains seigneurs désireux de déstabiliser Bronchaerd. Ils laissaient leurs hommes martyriser habitants et voyageurs afin de créer l'exaspération au sein du peuple. Et si Bronchaerd continuait à se montrer aussi mou dans ses interventions, nul doute que des révoltes ponctuelles éclateraient, puis une révolution, soutenue par la bourse des seigneurs rebelles et les paroles mielleuses des magientistes. Un nouveau régime se mettrait en place et les idées perniciosives venues du Continent triompheraient ainsi que ceux qui avaient contribué à les propager. C'était, d'après Deomaith, le scénario le plus probable si le roi ne se montrait pas plus autoritaire.



De curieuses idées

Mon interlocuteur poussa un long soupir douloureux et s'interrompit. J'en profitai aussitôt pour le questionner au sujet de ces nouvelles idées venues du Continent, qui sapient lentement les fondements du royaume de Reizh depuis plus d'un siècle. Il grogna et jura en évoquant ces esprits perturbés qui prônaient le partage du pouvoir entre gens du peuple et membres de la noblesse, et qui souhaitaient se réunir en un Parlement. Faire voter des lois en collaboration avec le peuple représentait pour Deomaith un manque de respect pour les traditions ancestrales qui réglaient depuis toujours la vie en Tri-Kazel.

Assurément, des individus influents agissaient dans l'ombre pour propager efficacement ce genre de fatras idéologique. Il en vint naturelle-

ment à me parler des magientistes, qu'il nommait daedemorthys comme tous ceux qui les dénigrent. Ces derniers contribuaient par leur science à assurer un plus grand confort aux gens et certaines de leurs inventions n'étaient pas pour déplaire au roi, ce qui leur donnait un crédit très important dont ils se servaient pour manipuler aussi bien les grands seigneurs que les bourgeois ou le peuple. Pour Deomaith, il était clair que les magientistes visaient le pouvoir. Sans doute désiraient-ils mener leurs étranges expériences plus à leur aise ?

Malgré la crainte qu'avaient fait naître en moi les inquiétants propos de Deomaith, je décidais de ne pas me laisser gouverner par mes émotions. Je lui proposai de me servir de guide jusqu'à Kalvernach, puis Baldh-Ruoch, la capitale, ce qu'il accepta tout en refusant mon argent.

Kalvernach

Nous passâmes la nuit dans la Maison d'Hospitalité, une courte bâtisse qui, comme le veut cette coutume reizhite, est destinée à abriter les rares voyageurs de passage sans qu'il leur en coûte rien. Elle n'offrait aucun confort et nous dormîmes à même la terre dure, près d'un âtre frileux qui s'éteignit au moment où les premières étoiles s'allumaient dans les cieux. Tôt le lendemain, nous quittâmes le village par la porte nord. Une petite route cahoteuse serpentait tant bien que mal à travers les reliefs accidentés, semés d'une forêt ancestrale. Mal entretenue, car peu fréquentée et éloignée des centres du pouvoir, ses bords plongeaient dangereusement dans les combes obscures et les ravins aux pentes escarpées. Notre voyage dura sept jours qui me parurent une éternité. Nous ne croisâmes au cours de celui-ci qu'un groupe de voyageurs, qui nous salua brièvement avant de reprendre son chemin vers le sud. Enfin, après toute une série de désagréments mineurs, nous parvîmes en vue de la Cité aux Cent Terrasses.



Les derniers rayons du soleil jetaient leur lumière paisible sur Kalvernach lorsque je la découvris. La ville s'étendait du pied des collines de Femfrath, parsemées d'arbres aux essences incroyablement variées, jusqu'au plateau rocaillieux du Tulach. Des frondaisons majestueuses des arbres jusqu'aux façades gris-bleu de la ville troglodyte, Kalvernach n'était qu'une symphonie de couleurs. Les terrasses, qui s'élevaient progressivement jusqu'aux habitations creusées dans le socle du plateau du Tulach, brillaient des feux verts et bleus de leurs nébulaires, ces curieuses structures pourvoyeuses de lumière conçues par les magientistes. Les eaux canalisées de la rivière Seleané dessinaient des courbes scintillantes le long des jardins fleuris et des maisons aux murs bleus ou verts.

Après avoir franchi la muraille par une porte basse et voûtée gardée par une dizaine de soldats, Deomaith me guida le long des rampes droites et des escaliers aux larges marches qui gravissaient les terrasses. L'ascension fut rude en raison de la forte inclinaison des pentes, mais nous primes notre temps afin de ménager nos jambes et notre souffle. Deomaith me mena jusqu'à un imposant bâtiment au toit

fleurie qui s'avéra être une vaste auberge, haute de plafond, et parfaitement éclairée par deux sphères translucides d'où émanait une douce lueur. L'œuvre de magientistes, assurément.

La grande salle était à moitié pleine : des étudiants fêtaient leurs diplômes de fin d'année avec de la bière et des galettes au miel tandis qu'un groupe de travailleurs, sans doute des cultivateurs, jouaient aux dés. Un individu encapuchonné, drapé dans une houppelande brun-vert en bon drapeau d'Osta-Baille était assis seul à une table. Je préférais profiter du spectacle offert par une troupe de bateleurs en tenues baroques plutôt que de me soucier du solitaire. Je poussais un long soupir de soulagement en m'asseyant à une table ronde placée juste devant les artistes.

Ils étaient quatre. Un vieux filidh, poète aux dons de divination, assis sur un tabouret à trois pieds, les yeux aveugles regardant dans le vide, attendait le moment où il entonnerait le gwerz. Deux hommes d'âge mûr, les yeux brillants de joie, tissaient de leurs doigts habiles une allégre mélodie sur les cordes d'une lyre et sur le long corps d'ivoire d'une flûte à bec. Juste derrière eux se tenait une jeune femme aux



Légende Villes Lieux remarquables Routes Chemins Frontière

longs cheveux fauves qui, de sa bouche délicate, déclamaient des vers anciens contant l'histoire d'un prince envôlé par la nuit et les étoiles. Ses iris d'un vert étincelant, son nez aquilin et ses hautes pommettes saillantes trahissaient son appartenance au peuple tarish qui avait abordé Tri-Kazel, il y a plus de mille ans, pour se mélanger à nos ancêtres. Je fus aussitôt envôlé par sa beauté et je passais la soirée comme dans un rêve, rythmé par sa voix tantôt suave, tantôt triste et fragile. Les trilles aigus de la flûte se mêlaient aux ondoyantes sonorités de la lyre, dispensant leurs charmes apaisants à mon esprit et mon corps.

Je m'étais presque assoupi lorsque la voix profonde et grave du filidh me sortit de ma torpeur. Libérée de la présence des harmonies musicales, elle s'élevait, solennelle, telle une prophétie sur le point de s'accomplir. Le gwerz avait pour sujet ce soir-là les hauts faits de Culowd Mac Namuidh, qui défit cent hommes à l'aide de sa seule astuce et conquit l'inviolable citadelle de Kermordhran en une nuit, déguisé en marchand. Alors que les dernières notes de la complainte s'éteignaient, je sentis le regard laiteux du filidh se poser sur mon front. Il me sembla que des mots résonnaient sous mon crâne, mais ce n'était sans doute rien d'autre qu'un tour joué par mon esprit fatigué.

Je payai notre repas et pris une chambre à l'écart, afin de me reposer convenablement. Je fis un étrange cauchemar cette nuit-là, avant de me réveiller en sursaut, le front baigné d'une sueur glacée. Au pied de ma couche douillette m'attendait une belle tunique brodée ainsi qu'une cape de laine bleu-nuit. Je m'habillai et me rendis dans la grande salle. Deomaiht était attablé dans un coin avec l'individu au visage dissimulé que j'avais aperçu la veille. Il s'agissait d'une femme d'une trentaine d'années, aux cheveux blonds soyeux dont les tresses étaient coiffées en un chignon compliqué. Ses yeux sombres dardaient sur moi leur éclat mystérieux et je me mis soudain à frissonner, comme si je venais de passer sous une chute d'eau glacée.

Deomaiht me fit signe de m'asseoir à son côté, face à son interlocutrice. Il me la présenta comme étant une amie. Elle s'appelait Ealaidha et, si je n'y voyais pas d'inconvénient, elle nous accompagnerait jusqu'à Balah-Ruoch, où elle était attendue. Je donnai mon assentiment, non sans une certaine méfiance à l'égard de la nouvelle venue.

La cité troglodyte

Avant de partir pour la capitale, j'insistai pour visiter la ville troglodyte. Il ne restait que peu d'habitations primitives encore complètes, car la plupart étaient devenues l'entrée d'un des nombreux tunnels qui conduisaient au vaste réseau minier creusé sous le plateau du Tulach. On y trouvait du sel gemme et de l'argent en abondance, qui assuraient depuis plusieurs siècles la richesse de Kalvernach. Nombre des tunnels avaient cependant été bouchés récemment, en réaction à un raid féodal particulièrement meurtrier. Six mois auparavant, ces derniers avaient jailli des cavernes et s'étaient répandus dans la cité en pleine journée. Des dizaines d'habitants avaient trouvé la mort avant que la milice du seigneur Kellemnir, aidée par les daedemorthys et leurs armes étranges, ne parvienne à les repousser.

Ce grave incident avait marqué les esprits et de nombreux gardes étaient affectés de jour comme de nuit à la surveillance des tunnels restés ouverts.

La plupart des demeures troglodytes intactes abritaient des magientistes. Ces derniers, heureux d'avoir enfin toute la place nécessaire pour leurs expérimentations, n'avaient pas hésité à investir ces nids venteux, les rachetant à la puissante guilde de l'Halite qui exerçait d'une main de fer son monopole sur le commerce du sel.

Des sons et des lumières étranges provenaient d'entre les volets clos ou de derrière les portes de leurs habitations. J'aurais bien aimé me glisser à l'intérieur pour pouvoir observer leurs travaux, mais un profane comme moi n'avait aucune chance d'y être autorisé. Les daedemorthys entretenaient un savant mystère autour de leurs activités et ils éconduisaient les curieux avec une science consommée. Je renonçai à ce vain projet pour poursuivre ma visite des lieux.

Je m'aperçus bientôt que la paroi rocheuse dans laquelle étaient sculptées les façades des demeures troglodytes lui-même d'une lueur bleutée. Deomaiht m'expliqua que cette particularité n'était visible qu'après le moment où le soleil amorçait sa descente vers l'horizon. Peu avant la nuit, la falaise tout entière paraissait couverte d'un givre scintillant. Mais ce spectacle était éphémère et s'estompait dès l'embrassement des premiers nébulaires. Je l'avais manqué la veille et je n'aurais malheureusement pas le loisir de le contempler ce soir. Il me fallait quitter Kalvernach dès aujourd'hui si je voulais parvenir dans les temps à la capitale pour obtenir enfin cette lettre de change que Jerryll avait promis de me remettre depuis plusieurs mois.

La magience et les habitants du Reizh

Extrait de "Peuples, populations et périple" d'Aeldred Firdh

Contrairement à ce que l'on affirme souvent, les reizhites ne sont pas tous férus de la science des magientistes, ni obsédés par l'acquisition de quelque merveilleuse machine. Reizh n'est pas dépourvu de contrastes, et les communautés qui vivent comme celles des autres royaumes sont encore les plus nombreuses. Si l'on excepte les bienfaits de l'eau courante et de l'éclairage public par les nébulaires, il y a en réalité relativement peu de miracles magientistes dont les reizhites peuvent constater la présence au quotidien. Ils ne pénètrent pas tous dans les ateliers des tisserands, par exemple, même s'ils achètent leurs produits. La science magientiste se répand indéniablement de plus en plus, mais elle est encore loin d'être omniprésente. On peut trouver des appareils magientistes et des cartouches du fameux Flux plus aisément en Reizh qu'ailleurs, mais n'en déplaie à certains demorthen hystériques, les reizhites ne se promènent pas tous avec un nébulaire à la main. La majorité s'éclaire encore avec une chandelle, comme en Gwidre ou en Taol-Kaer. Les reizhites qui en ont les moyens s'intéressent aux artefacts magientistes qui leur semblent utiles, mais en dehors de quelques excentriques, ils ne passent pas leur temps à collectionner des objets bizarres, ou à faire sauter le toit de leur maison en allumant des appareils étranges. Au contraire, il y a même des gens dont les discours hostiles à la magience ne diffèrent guère de ceux que j'ai pu entendre dans les Terres de Dèas.



Baldh-Ruoch

Nous voyageâmes pendant huit jours avant d'atteindre la capitale du plus petit des trois royaumes par la Route Royale, seule voie de communication à peu près sûre de la région ; large et pavée, elle conduisait jusqu'à l'extrême nord du Croissant d'Émeraude. Nous croisâmes toutes sortes de gens, marchands, soldats, paysans, voyageurs, artisans, nobles et même un groupe de prêtres du Temple, avançant sans mot dire, le visage dépourvu de toute trace d'émotion. Le relief se composait majoritairement de collines boisées plus ou moins clairsemées, au milieu desquelles la route serpentait paresseusement. Nous passâmes nos nuits dans des relais confortables, déboursant quelques daols d'azur pour nous assurer un sommeil réparateur. En cette fin d'automne, il faisait encore bon, mais quelques pointes de froid étaient sensibles avant le crépuscule, tandis que nous progressions toujours plus vers le nord. Le soir du septième jour, j'aperçus les lumières de Baldh-Ruoch, qui semblaient suspendues sur la toile obscure de l'horizon. Les magientistes avaient installé leurs nébulares depuis la première des Portes du Grand-Esprit jusqu'au sommet du palais de Bronchaerd, coiffant quelques mille mètres plus haut le Roc du Levant. Le spectacle était aussi improbable que magnifique et je demeurai longtemps immobile, plongé dans une extase presque mystique, m'interrogeant sur les forces qui avaient façonné Esteren.

Note de Wylard

D'après l'étymologie populaire, Baldh-Ruoch signifiait " roc chanté ", mais certains érudits penchaient pour d'autres interprétations, comme " roc élevé " ou " montagne dressée ". Je n'avais pas d'opinion particulière sur le sujet, mais j'avais tout avec intérêt que les différents avis laissaient deviner une influence extérieure à celle de la nature dans l'existence du site exceptionnel sur lequel se tenait la capitale de Reizh. Les demorthèn en savaient sans doute plus long que quiconque là-dessus...

Il nous fallut encore une journée et demie de marche pour atteindre la cité royale. Nous franchîmes les eaux tumultueuses du fleuve Donir par le gigantesque pont de Brian'ch, dont les piles massives soutenaient le tablier long de plus de trois cents mètres. Cet ouvrage, m'expliqua Deomaith, était le fruit de la collaboration des architectes reizhites et des magientistes, et n'existait que depuis un siècle. Autrefois, il fallait faire un long détour par l'ouest pour pouvoir traverser le fleuve en bac. Même en y étant préparé, la vision de Baldh-Ruoch offrait à l'esprit une telle source d'émerveillement qu'il me fût impossible d'en détacher les yeux avant un long moment. Deux gigantesques blocs rocheux s'élevaient l'un à côté de l'autre sur près de cinq cents mètres. Semblables à deux sentinelles titanesques et hiératiques abandonnées là à l'aube des

temps, ils se tenaient devant les montagnes. Entre eux jaillissaient les eaux puissantes de la rivière Oëss, expulsées violemment d'entre les flancs du Mont Ar'Jael. Elles cascadaient bruyamment contre les affleurements granitiques en de vertigineuses chutes, qui s'achevaient en une nuée d'embruns dans un bassin artificiel, avant de contourner le Roc du Couchant par le nord. Distants d'une centaine de mètres, les deux rocs étaient reliés par d'innombrables ponts de pierre. De ces solides constructions, arrosées en continu par le bouillonnement des chutes, on ne distinguait que des silhouettes confuses, noyées dans un brouillard perpétuel. Leurs tabliers, très glissants, avaient été protégés par de hauts garde-fous destinés à éviter les accidents. D'après Deomaith, il n'était pourtant pas rare qu'un malheureux bascule dans le vide, certaines organisations en délicatesse avec la justice utilisant les ponts pour régler leurs comptes. Bien sûr, les gardes royaux patrouillaient souvent ces zones, mais ils ne pouvaient pas tout voir...

Le soleil d'or uni aux étoiles d'argent, pour terni que fût ce symbole de l'autorité royale, était partout ; sur les oriflammes et les larges bannières déployées par la troupe en faction devant l'entrée de Baldh-Ruoch, sur leurs tabards flambant neufs, brodé sur les drapeaux qui virevoltaient au sommet des plus hautes tours du palais de Bronchaerd... De chaque côté de la large voie pavée qui conduisait au seuil de la capitale, s'alignaient les statues des anciens rois de Reizh. Leur air sévère et leur pose affectée parvenaient malgré tout à donner un air de solennité au dernier kilomètre qui séparait les voyageurs de la cité royale.

-Reizh-

Portes du Grand-Esprit

Nous mîmes un quart d'heure pour parvenir au pied d'un imposant dispositif à double battant, encastré dans la haute muraille qui s'étendait entre les bases des deux rocs. C'était le premier d'une série de trois et Deomaith m'expliqua que les reizhites les surnommaient Portes du Grand-Esprit en référence à une ancienne légende aujourd'hui oubliée. Une vingtaine de soldats aux visages inexpressifs en protégeaient l'accès. Nous dûmes patienter durant près d'une demi-heure, le temps que les hommes d'armes s'occupent de la foule d'individus qui nous précédaient.

De nous trois, je fus le seul à être soumis à une fouille en règle. Mon poignard de botte me fut confisqué pour la durée de mon séjour en ville. Je m'acquittai de la taxe dite " d'entretien de la cité ", deux daols de braise tout de même, avant de progresser entre les masses formidables des deux rocs. Tout en avançant dans leurs ombres épaisses, je craignais d'être écrasé par un bloc détaché des hauteurs. Deomaith me rassura en me disant que je ne courais aucun risque. Il balaya d'un geste le vaste espace dans lequel nous nous trouvions : ni rocher ni pierre n'étaient visibles sur le pavage de dalles peintes en bleu, qui par endroits composait des motifs aquatiques.

Après avoir franchi, sous la surveillance rigoureuse des gardes, deux autres portes colossales, nous nous engageâmes sur un escalier aux marches étroites, creusé dans le roc du Couchant. Nous devions sans cesse nous serrer pour laisser passer les individus venant en sens inverse. Leurs vêtements très sobres étaient taillés près du corps, sans doute pour éviter qu'ils ne s'accrochent ou se salissent aux nombreuses aspérités de la paroi rocheuse. Je remarquai que les femmes portaient beaucoup d'anneaux de nez, de boucles d'oreilles, de colliers ou de bracelets, cherchant ainsi à faire oublier l'austérité de leur tenue.

Comme je m'essouffais assez rapidement, nous fîmes des haltes répétées aux bancs aménagés dans les renforcements pratiqués le long des escaliers. La ville proprement dite était constituée de plusieurs étages qui s'enroulaient telles des spires autour de la coquille d'un escargot. Larges d'une cinquantaine de mètres, ce n'étaient que ruelles droites délimitant des demeures construites les unes sur les autres, à peine aérées par endroits par de petites places ou des terrasses. Je profitai de l'opportunité offerte par un belvédère, situé à l'extrémité d'un surplomb rocheux, pour me désaltérer d'un peu d'eau et admirer le paysage vallonné qui s'étendait plusieurs centaines de mètres en contrebas.

La nuit était tombée et, sans la lumière des nébulares, nous n'aurions pas pu continuer notre ascension. Parvenus à mi-hauteur du roc, Ealaidha nous invita à la suivre dans une longue avenue mal éclairée. Elle nous fit tourner dans un dédale de venelles avant de frapper le heurt d'une porte défraîchie. Un rai de lumière se dessina rapidement tandis qu'on nous ouvrait de l'intérieur. Une femme entre deux âges vêtue d'un tablier et portant une chandelle nous fit signe de la suivre dès qu'elle eut reconnu le visage d'Ealaidha.

Deomaith et moi dûmes attendre dans une petite pièce sans confort, assis à même le sol. La femme au tablier nous servit une légère collation sans prononcer le moindre mot. Ealaidha revint au bout d'une heure et nous conduisit dans un patio fleuri au milieu duquel deux couches sommaires

avaient été installées. Il y faisais étonnamment bon et je dormis d'un sommeil profond, bercé par la musique lointaine d'une harpe.

Le lendemain, je fus réveillé par le chant d'un oiseau à l'aurore. Une lumière artificielle imitant le soleil levant s'étendait en un doux frémissement rosâtre sur le haut des murs de la cour. Ealaidha ayant disparu, je vins trouver Deomaith pour l'informer de mon intention de me rendre à la Maison des Monnaies pour y rencontrer un nobliau talkéride. Il accepta de m'y conduire, tout en me prévenant que son dernier séjour à la capitale était vieux de dix ans.

De nombreux nébulares continuaient de dispenser leur éclat aux zones plongées dans l'ombre du Roc du Levant. Progressant autour de l'énorme piton rocheux, nous sortîmes d'une rue faiblement éclairée par la science des magientistes pour nous retrouver l'instant d'après éblouis par les feux étincelants du soleil. La transition brutale entre les deux sources de lumière me causa un malaise indéfinissable : quelque chose ne tournait pas rond, mais je n'arrivais pas à mettre le doigt dessus.

La Maison des Monnaies

Après avoir erré d'étage en étage, en suivant tant bien que mal les indications des habitants de la capitale, nous gagnâmes une large place circulaire. Une gigantesque mosaïque polychrome reflétait sous nos pieds la lumière du soleil et l'opulence des mécènes qui avaient versé les fonds pour sa construction. Un grand bâtiment à la façade austère flanquait le côté nord de la place. De nombreux commis s'entretenaient sur le parvis avec de riches marchands ou des bourgeois vêtus de pourpoints de soie. Ils parlaient avec entrain, à grand renfort de gestes, devant des tables montées sur tréteaux où des changeurs au front barré par la concentration vérifiaient scrupuleusement la valeur de montagnes de pièces à l'aide de balances, de poids et de jetons à compter. Assis à leur côté, des premiers commis ratifiaient des transactions de leur plus belle plume, qui traçaient élégamment le contenu de futures lettres de change. Il ne faisait aucun doute que nous avions trouvé la Maison des Monnaies. Je traversai le vaste hall du bâtiment dans l'indifférence générale et me dirigeai aussitôt vers un comptoir libre, derrière lequel un individu chauve et efflanqué déchiffrait difficilement les pattes de mouche d'un document officiel. À quelques pas de moi, un échevin faisait des difficultés à un représentant de la noble institution, estimant que l'intérêt qu'on lui garantissait pour son dépôt était vraiment trop faible. Sans me laisser déconcentrer par cette altercation, je demandai à voir le chevalier Jerryl Eskayl. Ce dernier était malheureusement déjà parti en laissant un mot à mon intention. Je pus lire qu'une affaire urgente le contraignait à se rendre dans un village montagnard situé à l'ouest du cirque d'Argoneskan, non loin de la frontière qui séparait Reizh de Gwidre. Pestant contre mon infortune, je décidai de poursuivre mon chemin vers le nord.

Le sel, richesse méconnue

"Extrait de "Peuples, populations et périples" d'Aeldred Firdh"

Les sous-sols de Tri-kazel sont pauvres en sel gemme et la mer, ainsi que les Marais du Ponant, constituent les principales sources d'approvisionnement en sel. Le duché de Salann-Tir dépend d'ailleurs beaucoup de cette ressource. Denrée connue depuis l'antiquité, le sel fut probablement utilisé comme monnaie d'échange bien avant que les Trois Royaumes instaurent l'usage des daols. S'il a beaucoup perdu de sa valeur, il génère encore des revenus importants par le biais des taxes, ce qui en fait également une importante denrée de contrebande. Varigaux et caravaniers gardent souvent un bloc de sel gemme ou un sachet de sel sur eux, qu'ils proposent en partage lorsqu'ils sont contraints de passer la nuit en compagnie d'étrangers, ou qu'ils offrent aux villageois en témoignage de considération, afin d'entretenir de bons rapports.

Le départ

Deomaiht accepta de m'accompagner, rien ne semblant le retenir à la capitale, à l'exception d'Ealaitha, que nous ne parvînmes pas à retrouver malgré de longues recherches.

Notre voyage n'allait pas être une partie de plaisir, d'autant que l'été finissait et que les premiers frimas automnaux allaient balayer impitoyablement les sentes montagneuses que nous devions emprunter. Aussi nous achetâmes des fourrures et des raquettes ainsi que de grands sacs, alourdis de vivres et de rioch, un robuste alcool local à base de céréales et de champignons. Je voulus également emporter des tentes, mais Deomaiht m'en dissuada. Si nous suivions la Route Grise, le chemin le plus sûr pour atteindre notre des-

tinution, nous pourrions nous abriter dans des clascadh, des petits abris hémisphériques en granite, hérités de la civilisation qui occupait autrefois cette partie hostile de la péninsule.

Le lendemain, nous gagnâmes la petite bourgade de Kell, surnommée la Porte des Montagnes. De là, nous suivîmes la piste venteuse qui gravissait lentement les premiers contre-forts montagneux. Il ne faisait pas encore trop froid, mais j'appréciais déjà la chaleur de mes fourrures.

Les insoumis

Un varigal m'entretint longuement de quelques clans montagnards reizhites, qui refusaient avec obstination de se plier au joug du roi Bronchaerd depuis qu'ils avaient eu connaissance de son faible caractère. Habités à une vie dure, ils n'éprouvaient que mépris pour la complaisance manifeste avec laquelle le roi se laissait manœuvrer par les magientistes, qu'ils désignaient sous le nom d'étrangers. Ils refusaient de répondre aux invitations de la cour et s'étaient choisis une autorité, sous la forme d'un conseil formé de deux demorthèn et d'une femme mystérieuse appelée La Scatach. Farouches et déterminés, ils avaient massacré à plusieurs reprises les troupes envoyées par Bronchaerd pour les faire rentrer dans le rang. Depuis, ils menaient leur vie à l'écart des turbulences du pouvoir, sans pour autant négliger la surveillance de la frontière avec Gwidre, leur ennemi juré depuis la terrible guerre du Temple, ni la lutte contre les feondas, qui pouvaient surgir à tout moment de la moindre faille... Peut-être que ces gens en savaient plus sur ces créatures ?

Wyland

Mon voyage n'est pas encore terminé ; je repars dès demain matin. Je ne manquerai pas de vous écrire à nouveau. J'espère, mon oncle, ne pas vous avoir trop ennuyé avec mon long récit. Je vous souhaite une excellente santé et de bonnes nuits de sommeil.

Dans l'attente de nos retrouvailles, je reste votre neveu dévoué,

Maorthen de Briscaith

Chapitre I

Le Continent

Lettre d'Eolas Lehaban, scribe, à l'attention de Son Altesse, le seigneur de Farl

Sire,

Comme vous l'avez demandé, je vous prie de trouver ici tous les documents que j'ai pu conserver au sujet du départ pour le Continent de messire Télán, capitaine de la garde et héros de la ville. Vous n'êtes pas sans savoir que nous étions amis et qu'il s'adressa ainsi à moi, pour l'aider à rassembler des informations en vue de préparer son voyage. Par ailleurs, vous aviez demandé que soient versées aux archives de la ville les différentes pièces concernant son projet.

Vous trouverez quelques annotations de ma main, là où il m'a semblé nécessaire d'apporter des précisions. Cela fait un an déjà que Télán et sa famille ont quitté Farl. J'avais en vain tenté de le convaincre de ne pas emmener sa femme et son fils dans cette folie, mais ils n'auraient pu supporter d'être séparés les uns des autres.

Nous n'avons jamais eu la moindre nouvelle de leur part ; notre ville n'est pourtant pas loin des montagnes qui forment la plus sûre des frontières entre Reizh et le Continent. J'ose encore croire que notre ami est en bonne santé, et que sa fille, qui était promise à votre fils, est en voie de guérison.

88

Lettre de Mélissandre à Nagguérand de Vertbois, primus de l'école magientiste de la ville de Farl

Cher maître,

Vous connaissez bien la situation actuelle de ma famille, et la crise que nous traversons. Nous venons de prendre, avec mon mari, la difficile décision de tenter le tout pour le tout afin de soigner notre fille Alyna. Vous, ainsi que nombre d'autres, avez déployé à son chevet toute l'étendue de votre savoir, hélas sans résultats. Mais vous tous avez convenu qu'avec la science ou le pouvoir des gens du Continent, une guérison serait possible... C'est notre dernier espoir pour qu'elle redevienne la jeune femme pleine de vie qu'elle était avant sa rencontre avec les immondes feondas.

Télán doit rencontrer prochainement des descendants d'immigrés continentaux, et déjà nous avons trouvé un montagnard qui a accepté de nous faire traverser les monts Asgeamar.

Chaque renseignement que vous pourrez nous apporter sur ces contrées inconnues sera précieux, tout particulièrement sur vos confrères magientistes, car c'est bien entendu vers eux que tous nos espoirs se tournent.

J'ai conscience de vous demander beaucoup, à vous qui avez déjà tellement fait pour nous, et de ne rien vous apporter en échange. Mais sans votre aide, le long chemin que nous avons choisi de suivre sera bien plus dur encore.

Vous comprendrez naturellement que cette lettre est aussi l'annonce de ma démission. J'ai pourtant eu grand plaisir à travailler au sein des cuisines de l'école, et les éloges dont vous m'avez vous-même gratifiées m'ont honorée au delà de ce que j'aurais cru possible. Je garderai nos longues conversations comme autant de bons souvenirs ancrés dans ma mémoire.

Je termine cette lettre en espérant qu'à mon retour, j'aurai l'immense joie de retrouver tous ceux que je laisse aujourd'hui avec tant de tristesse dans le cœur, pour forcer le destin à me rendre mon enfant.

Votre dévouée, *Mélissandre*

Missive en provenance d'Iolairnead, village des montagnes du nord-est de Reizh, à l'intention de Télán, capitaine de la garde de la ville de Farl

Capitaine,

Votre message a trouvé en notre petit village une réponse favorable ; vous et votre escorte serez mes hôtes pour une huitaine, afin de vous préparer pour la suite de votre voyage.

Dirich le Gris est notre meilleur guide, il a accepté votre offre généreuse et vous conduira vous, votre épouse ainsi que vos deux enfants, du Pic de l'Aigle jusqu'au col Gaos-Bodhar, à l'extrême limite du royaume. Il vous indiquera ensuite de ce point panoramique la meilleure route à suivre pour gagner les premières plaines du Continent, et vous proposera, comme il est de coutume, de vous en retourner avec lui. Cette première partie de votre périple durera près de quatre semaines, et il vous faudra encore six semaines de plus pour atteindre la base des montagnes, et la grande plaine inondée du Simahir.

Sarani, chef du village de Iolairnead

P.S. : Cher Capitaine, Dirich le Gris est actuellement à mes côtés et insiste pour que je vous écrive la phrase suivante, je vous la cite mot pour mot, vous priant par avance d'excuser la rudesse du propos de ce montagnard endurci :

" Tu lui dis que dès que nous aurons quitté le village, lui et sa famille devront se soumettre à ma loi, car je connais la montagne et que je serai leur seule chance d'en sortir. Ils feront tout ce que je dirai pour assurer leur sécurité, ou je les laisserai crever sans même me retourner ... "

La Confédération

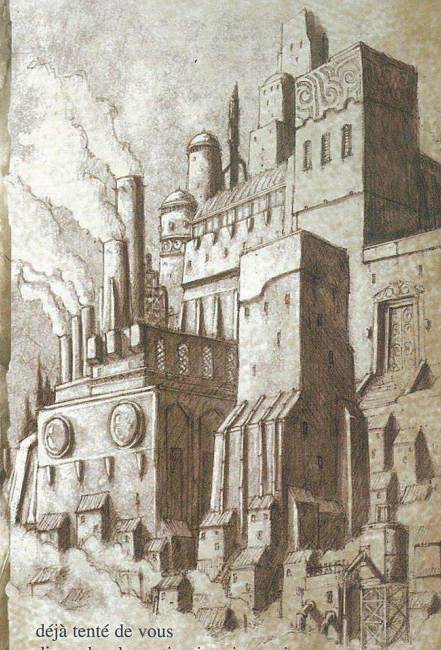
Bien que vous connaissiez certainement, mon bon Prince, l'essentiel des informations que nous détenons sur cette nation, voici ce que le primus de notre école magientiste en a dit à l'épouse de Télán.

Réponse de Nagguérand de Vertbois à Mélissandre

Chère amie,

C'est non sans regret que j'ai découvert votre lettre. La perspective d'être privé de vos bons petits plats m'a plongé dans un profond marasme, et l'annonce de votre expédition a été un choc. Je vous savais en effet tous deux prêts à tout tenter pour soigner Alyna de ce mal étrange, mais j'aurais pensé que votre jeune fils, Bréac, serait confié aux bons soins de la ville en attendant votre retour. À dire vrai, j'espérais même secrètement que vous resteriez aussi. Le voyage que vous comptez entreprendre sera pénible et dangereux, particulièrement avec un enfant de neuf ans et une jeune fille malade...

Je connais votre détermination, et je sais que d'autres ont



déjà tenté de vous dissuader de partir ; je sais aussi que les liens qui unissent votre famille sont indéfectibles et qu'il vous est impossible d'envisager d'être séparée des vôtres ; je ne puis que vous souhaiter le meilleur et vous apporter mon aide, hélas bien modeste. Après la traversée de

l'Asgeamar et du grand lac boueux du Simahir, vous arriverez à la frontière de la Confédération. Je n'ai jamais foulé ces terres et nul ici ne sait sur quelle distance s'étend le Simahir. Mes maîtres m'ont raconté que la magie a un visage très différent de celui que nous connaissons en Tri-Kazel ; notre modeste école de Farl semble bien petite en face de celle de Baldh-Ruoch, mais elle n'est qu'une poussière comparée à la moins importante des usines magientistes du Continent. Dans la Confédération, l'existence s'organise autour des cités-usines, nommées nòds, et tous ceux qui ne vivent pas en leur sein doivent travailler à les alimenter en matières premières, car jamais la progression du savoir ne doit souffrir de carences.

Les nòds sont d'immenses forteresses, bien plus grandes que nos villes ; dans leurs entrailles de pierre et de métal vivent et meurent tous ceux dont l'existence est tournée vers la recherche de la connaissance. On raconte bien d'étranges choses sur ce qui se passe à l'intérieur, mais je ne crois pas aux horreurs qui sont colportées par des gens qui n'y ont certainement jamais mis les pieds... Certains esprits médisants racontent aussi que l'on ne trouve que des lits de rivières asséchées et des terres arides autour de ces immenses bâtisses fortifiées. En revanche, je sais les prodiges que vous pourrez voir là-bas : des bâtiments transparents dans lesquels la lumière brille en permanence, où la température est toujours aussi douce qu'un jour d'été, et entre les murs desquels poussent à profusion toutes sortes de plantes comesti-

89

bles ; des barges volantes qui traversent le pays de cité-usine en cité-usine pour acheminer les matières premières et de monstrueux engins capables de créer ou d'avaler presque n'importe quel relief. Mais les plus beaux miracles de la science ne sont pas d'immenses machines. Les gens vers lesquels je vous envoie sont passés maîtres dans l'art d'utiliser les mékônes, ces petits serpents à l'aspect métallique qui courent sous la peau des magientistes, notamment pour pallier aux faiblesses humaines. Et je caresse l'espoir que les troubles qui affectent la belle Alyna seront vite oubliés grâce à des techniques encore plus avancées. Ainsi, à votre retour, elle n'aura plus en tête que de concrétiser son mariage avec notre jeune prince, comme cela était prévu avant ce tragique incident. Sachez, chère amie, que toutes mes pensées vous accompagneront dans les épreuves qui vous attendent.

Naggubrand de Vorthois

La Grande Théocratie

Par ailleurs, messire Télan avait obtenu une entrevue avec un Vecteur du Temple qui était en ville à l'époque ; dans votre grande mansuétude, vous avez été l'un des premiers à accepter de recevoir ces représentants de notre ancien ennemi, le royaume de Gwidre. Aujourd'hui la libre circulation entre les royaumes a été rétablie, mais les rancœurs de certains ont la vie dure. Quoiqu'il en soit, Télan m'a dicté un compte-rendu détaillé de cette rencontre à la suite de laquelle nous fîmes des recherches plus approfondies, dont je tiens le contenu exhaustif à votre disposition.

Entretien entre Télan et Calmes de Belnast, Vecteur du Temple

J'entrai dans la salle, et fermai la porte derrière moi. Le religieux se tenait debout, et semblait profiter de la vue qui dominait la ville par l'une des étroites fenêtres de la tour ; il se retourna et sourit tristement en me voyant. J'avais aperçu mon visage transi de fatigue et de douleur quelques instants plus tôt dans un miroir ; conséquence de la nuit passée auprès d'Alyna sans trouver le sommeil... Je comptais aborder franchement ce qui m'amenait devant lui, juste après les politesses d'usage.

- Mon père, je vous remercie de m'accorder encore un peu de votre temps, je sais que vous souhaitiez repartir pour Gwidre la semaine dernière, et pourtant vous êtes toujours à nos côtés...

Le prêtre répondit à cette entrée en matière par un signe évanescent de la main :

- Capitaine, ne me remerciez pas, je n'ai rien pu faire pour arranger l'état de votre enfant, à mon grand dam, alors si je puis vous être d'un quelconque secours, ce sera avec plaisir que je vous apporterai mon aide. Je sais déjà que vous comptez partir et que vous collectez toutes les informations nécessaires... Hélas, je ne connais du Continent que ce que mes pairs m'en ont appris, la Grande Théocratie reste pour moi une inconnue ; mes prières vous accompagneront mais soyez sûr qu'après les tourments du voyage, vous arriverez dans une contrée verdoyante et magnifique.

J'acquiesçai en hochant la tête, espérant que je n'aurais pas à pousser le voyage jusque là-bas. Visiblement, certaines nouvelles allaient vraiment vite. J'attendis un instant que l'ecclésiastique reprenne la parole.

- On dit que lorsqu'il est midi à la frontière la plus orientale, le soleil n'est pas encore levé à Chaïna, la capitale. C'est une vaste terre, bien plus grande que l'ensemble de notre péninsule. Il porta alors son regard vers l'extérieur, comme s'il pouvait voir par-delà l'horizon.

- Les villes-monastères sont nombreuses, construites autour de cathédrales gigantesques dont les pointes des clochers touchent le ciel. Tout le monde est soumis aux lois du Créateur ; la journée se partage en six grands temps de prières marqués par les carillons des cloches de bronze que l'on entend retentir du sommet de la plus haute montagne, jusqu'au plus profond de la plus sauvage des contrées.

Je réfléchis un moment avant de poser une question qui me semblait à la fois évidente et stupide.

- Il y a une chose que je ne comprends pas, comment se débrouillent ceux qui travaillent avec autant de prières à faire chaque jour ?

Il me sourit avec une bienveillance sincère.

- Les grandes prières sont l'apanage du clergé, les prières des profanes sont plus courtes afin de ne pas trop les déranger dans leur travail. La vie est rude pour eux ; paysans, artisans, et manouvriers ont un rôle important. Ils doivent respecter leurs quotas de production, pour que les domaines de la Théocratie prospèrent et que les entrepôts soient toujours pleins. Architectes, administrateurs, militaires et gestionnaires sont tous formés dans des écoles théocratiques spécialisées et participent aussi à la prospérité du pays. Nous devons nous prémunir de tous les dangers qui nous menacent, au nord se trouvent d'étranges tribus barbares qui n'ont jamais accepté de se soumettre à la Vérité ; si la guerre est permanente, cette frontière n'a pas bougé significativement depuis bien longtemps, car les plus importants détachements sont au sud, pour combattre les démons magientistes et leur science contre-nature...

Il marqua une pause et me fixa quelques instants ; un sourire ironique se dessina sur son visage.

- Mes paroles peuvent vous sembler dures mais elles ne reflètent pas ma pensée. C'est ce que nous connaissons des pratiques continentales, magientistes et théocrates sont des

ennemis héréditaires depuis leur origine. Aujourd'hui nous autres de Tri-Kazel sommes heureusement bien moins catégoriques ; s'il n'en a pas toujours été ainsi, nous vivons maintenant et j'espère pour longtemps, dans la paix retrouvée. Cette évocation me fit repenser à la Guerre du Temple qui avait mis la péninsule à feu et à sang des années auparavant, marquant à jamais l'Histoire. Les armées du Dieu Unique, très disciplinées, avaient envahi Reizh et assiégé les cités. Les renforts et le ravitaillement arrivant régulièrement des arrière-lignes auraient pu leur permettre de tenir les sièges indéfiniment. Sans l'intervention des armées de Taol-Kaer, Reizh aurait sombré en quelques mois. Je le laissais poursuivre sans relever.

- Tous ceux qui administrent la Théocratie sont en étroite collaboration les uns avec les autres, et poursuivent un seul et même objectif, celui de se tenir toujours prêts et d'avoir

autant de denrées vitales que possible à disposition. Il est admis que même en cas d'invasion ou de désastre majeur, ni la population ni l'armée ne manqueraient de vivres et de matières premières pendant au moins deux ans. Cette volonté prend sa source dans une double perspective.

Il y a tout d'abord l'effort de guerre, mais aussi le fait qu'un estomac bien plein, un corps en bonne santé, et la promesse d'un ailleurs meilleur sont les piliers de la quiétude et du bonheur de chacun. C'est aussi pourquoi, lors des fêtes religieuses, la nourriture est servie à profusion...

- Je comprends fort bien. Les théocrates prennent soin des ventres de leurs sujets comme de leurs âmes. Ils font en sorte que rien ne vienne les troubler sur le chemin de la sagesse.

- C'est tout à fait cela, me répondit-il avec le plus grand sérieux.

Récit sur le Continent

Notre Altesse, voici l'un des témoignages consignés à l'époque par mes soins. Nous avions, avec votre bénédiction, organisé une vaste campagne afin d'en recueillir le plus possible et j'en tiens bien d'autres à votre disposition. Cependant, celui-là m'a semblé le plus instructif.

Il convient par ailleurs de préciser certaines choses quant à ceux qui se présentèrent à nous comme des émigrés du Continent. Si l'on exclut les trois grandes vagues d'immigrations sur lesquelles les thèses des historiens s'accordent (plus de deux siècles avant le Serment puis vers l'an 220 et enfin vers l'an 660, chacune de ces périodes ayant été le point culminant d'une longue période de canicule), on constate qu'il n'y a quasiment aucun acte officiel d'arrivée de continentaux dans tout le royaume de Reizh. Il est donc presque impossible de vérifier la véracité des déclarations et l'identité réelle des personnes ayant répondu à notre appel. D'ailleurs, des enquêtes systématiques dans l'entourage de nos interlocuteurs potentiels ont permis de mettre en évidence bien des récits inventés de toutes pièces. Les menteurs ont été punis comme il se doit.

Les cycles climatiques

Il semblerait qu'Esteren soit soumis à un cycle climatique d'un peu plus de quatre siècles. À l'apogée de chaque demi-période (tous les 220 ans environ) correspondent à tour de rôle une période de grand froid, ou de canicule. Ainsi l'année la plus froide eut lieu au cours du quatrième siècle, dans les années 430 ; deux siècles auparavant, dans les années 220, ou après, à l'aube des années 660, eurent lieu des périodes de canicule qui firent fondre les neiges éternelles, provoquant sécheresses en plaine et inondations aux pieds des montagnes, condamnant des milliers de gens à l'exode. De nos jours, Esteren ressort progressivement d'une période de grand froid mais les hivers restent rigoureux et les étés courts.

Le Simahir, des marécages et des cultures

Ce témoignage fut recueilli dans un village voisin de notre cité. L'homme était grand et avait le visage fin, le temps avait laissé bien des marques sur sa peau parcheminée. Il a refusé tout net le paiement de la récompense promise à ceux qui donneraient des informations sur le Continent, et personne dans son entourage n'a semblé mettre en doute sa sincérité. Il parlait de plus avec un fort accent qui n'est caractéristique d'aucune région de la péninsule.

92

Récit pris en note par Eolas Lehaban

J'ai quitté le Simahir il y a une vingtaine d'années, j'avais encore alors la pleine jouissance de ma force, mais le voyage vers la péninsule m'a brisé, et si je suis parvenu à construire ici un moulin, c'est uniquement grâce à l'aide apportée par ceux qui m'ont accueilli dans leur village. Mon nom est Orelhic, et j'étais au Simahir à la fois un meunier et le chef de ma communauté. Le Simahir est une région éton-

nante pour les visiteurs ; changeante comme l'humeur d'un enfant, elle apparaît aux yeux des voyageurs qui se rendent sur le Continent dès les contreforts des monts Karnowa, après qu'ils aient bravé les dangers de la montagne. La grande plaine marécageuse s'étend jusqu'à l'horizon, elle est traversée par de nombreux cours d'eau, trois fleuves et leurs affluents qui débouchent dans l'océan tout proche. On peut

-Le Continent-

y voir toutes les nuances du vert, entre les digues, les étangs, les eaux stagnantes et les marais cultivés balayés par des vents incessants qui font ondoyer les couleurs du paysage. D'ailleurs, dans la langue de la plaine, il n'existe pas moins de quatorze mots pour désigner la couleur verte, chacun possédant ses nuances et ses déclinaisons. Le climat est à ce que l'on raconte le plus humide de tout le Continent, le sol est toujours détrempé et les pluies ne cessent presque jamais. Le ciel est perpétuellement encombré de nuages que les vents agglutinent sur les montagnes dont les sommets restent le plus souvent invisibles. Dans cette région, mon peuple vit regroupé en petites communautés.

Autrefois, nous habitions à même la plaine gorgée d'eau, dans des maisons montées sur pilotis, mais les machines miraculeuses des magientistes nous ont créé des collines artificielles, sur lesquelles toute la communauté a pu s'installer tout en gardant l'œil sur ses cultures. Le poisson abonde dans le lit des fleuves et dans les innombrables étangs et lacs ; il est avec le riz que nous produisons la base de l'alimentation des nôtres, mais aussi une manne providentielle pour les habitants du Continent qui vivent dans des régions moins fertiles. Nous cultivons aussi le chanvre et le roseau, qui sont les principales matières premières de notre artisanat. Le Simahir a de tout temps été courtisé par les puissances qui guerroyaient pour gagner de l'influence. La Confédération magientiste nous a offert les collines artificielles et les réseaux d'irrigation. De son côté, la Grande Théocratie nous a apporté son soutien lorsque tout allait mal et nous a donné de précieux conseils d'organisation et de gestion, qui nous ont permis d'améliorer grandement notre qualité de vie. Aujourd'hui encore, chaque communauté de la plaine est indépendante et propose ses excédents de nourriture à qui bon lui semble, en fonction des services rendus et des relations tissées avec ses voisins...

Intrigant, n'est-ce pas, Sire ? Ce récit particulier conclut ma lettre. J'espère que les souvenirs de Télán et des siens qu'elle évoquera pour vous seront agréables. J'ose espérer que nous aurons bientôt des nouvelles, de bonnes nouvelles même, de notre cher capitaine et de sa famille. Si votre curiosité à l'égard du Continent a été éveillée par ces quelques documents, sachez que, bien évidemment, je demeure à votre service.

Bien des années plus tard ...

Le vieil homme se tut et le silence tomba lourdement sur toute l'assistance. Voilà trois soirées qu'ils passaient à la taverne pour écouter l'histoire du conteur, et celle-ci venait de se terminer. Le public était médusé, partagé entre l'envie de ne rien croire de cette fable extravagante, et le doute insidieux qui avait germé des mots que l'homme avait prononcés. Il avait dans la voix cette indéniable sincérité qui ne s'était jamais trouvée trahie au fil du récit...

L'homme termina sa bière, reposa la chope sur le comptoir, et plia soigneusement les pages jaunies par les années qu'il avait tenues devant lui, avant de les placer dans un étui de cuir qu'il attachait à sa ceinture, devant le fourreau de son épée.

Il y eut un chuchotement, le chuchotement devint bruit, qui s'amplifia jusqu'à devenir brouhaha, et le tonnerre des voix gronda bientôt de toutes parts. L'homme leva les bras, paumes ouvertes devant son auditoire, réclamant le silence. Et le silence se fit, il allait reprendre la parole.

- Vous pouvez croire ou non à mon histoire, cela n'a plus vraiment d'importance aujourd'hui. C'est l'histoire de ma vie telle que je vous l'ai racontée. Je suis parti du nord de Reizh avec mes parents et ma sœur malade alors que j'avais tout juste neuf ans. J'ai passé ma vie sur le Continent, je l'ai traversé, sillonné, quadrillé à la recherche de la civilisation, j'y ai enterré un à un tous ceux que j'aimais, et je ne suis revenu en Tri-Kazel que depuis deux ans à peine. Tout est comme je vous l'ai dit, il n'y a rien de civilisé sur le Continent, à peine quelques tribus nomades et arriérées.

Quel que soit le berceau dans lequel nos ancêtres ont grandi, il ne se trouve pas de l'autre côté des monts Asgeamar, j'en ai acquis la certitude...

-Le Continent-

93



Chapitre 2

Mode de vie



94



Doern assistait impuissant à la destruction de la ferme. Des créatures sans visage, aux proportions grotesques, filaient dans la brume. Des cris résonnaient avant de s'éteindre dans des gargouillis sinistres. Doern cherchait en lui-même l'énergie suffisante pour se déplacer. Mais rien n'y faisait. Il restait là, immobile, comme prisonnier d'un mauvais charme. Soudain, une bête surgit du brouillard et s'approcha de lui... elle émit des sons étranges, qui se transformèrent en des mots articulés.

Avec horreur, Il reconnut la voix de son maître Wylard. Doern se réveilla en sursaut.

"Alors mon bon Doern, je vois que tu t'es endormi."

Wylard se tenait au-dessus de Doern, un sourire donnant à son visage un air bienveillant, et ce malgré les lourds cernes sous ses yeux qui trahissaient une fatigue extrême. Son serviteur tenait contre lui les précieux parchemins. Le feu de cheminée, encore rougeoyant de braises, mourait lentement.

"Tu as bien avancé. Tu arrives à une partie que j'aime particulièrement.

J'ai rassemblé là toutes sortes de documents sur notre société, notre art et nos artisanats. Tu te rendras compte à quel point, malgré l'adversité, notre peuple est capable de grandes et belles choses."

95

Chapitre 2

Us et coutumes

J'écris ces quelques pages alors que je sens déjà le souffle de la mort s'approcher. Bientôt, il ne restera de moi qu'un cairn dans le champ des ancêtres, symbole muet d'une vie retournée à la terre. En ces instants d'urgence, je me rends compte qu'il existe peu d'écrits évoquant la vie quotidienne et les coutumes de notre peuple, en raison bien sûr de notre tradition de transmission orale de la culture, mais aussi de la rareté du parchemin. Ma transcription sera-t-elle utile ? Pourquoi les gens iraient-ils lire ce qu'ils vivent au quotidien ? Certes, les bibliothèques d'Osta-Baille prennent soin de rassembler maints écrits de diverses origines, mais ces textes sont peu accessibles et très souvent assez approximatifs. Hélas, nos récits oraux ont tendance à se perdre ou se déformer au fur et à mesure des nouvelles générations et leur contenu varie énormément d'un endroit à l'autre de la péninsule. En ces temps troublés où les adeptes de la magie et les fidèles du Temple ne cessent de croître, il me semble primordial d'inscrire sur ces quelques feuilles ce que je sais de notre culture.

Tilliarch'

Je suis né à Tilliarch', dans cette même maison où je me trouve aujourd'hui. Tilliarch' est un village de moyenne importance situé dans la partie méridionale de Taol-Kaer.

Il est construit sur un plateau surplombant une vallée encaissée et relativement inaccessible. La seule route qui s'en éloigne grimpe le long du flanc de la montagne, jusqu'à se perdre au-delà du col de l'Artz, situé à quelques lieues au nord. On y trouve une centaine de foyers entourés d'un faible rempart fait de terre compactée et d'une palissade en bois. Autour du bourg s'étendent des champs de cultures diverses, offrant du village une vue dégagée sur la forêt.

Bien sûr ici, tout le monde se connaît. Tilliarch' est une communauté et toutes les grandes tâches sont menées conjointement : qu'il s'agisse de réparer l'enceinte, d'aider à construire une maison, de participer à la sécurité publique, etc.

Des noms en usage

Demorthèn :

Ce terme invariable ne désigne pas un rang, mais indique l'office d'une fonction et d'un savoir ancestral. Le demorthèn est un sage et il est le lien entre les esprits de la nature et l'homme. C'est aussi la mémoire du village, celui qui sait et celui qui guide, le gardien du savoir et de la tradition.

Damàthair :

Littéralement, la " seconde mère ". Ces personnes sont entièrement dévouées à l'éducation des jeunes, aux accouchements et siègent au conseil de la communauté.

Naissance

Le vieux demorthèn était là, ainsi que Kynan, la damàthair d'alors. Pendant qu'elle s'affairait à soulager ma mère, en attendant le moment opportun pour me mettre au monde, le demorthèn s'entretenait avec mon père. Comme de juste, j'ignore bien évidemment quelles furent les paroles exactes qu'ils échangèrent, mais l'usage n'a pas changé depuis lors, et pour avoir vécu semblable situation des dizaines de fois, je peux m'imaginer la scène. Le demorthèn a pour devoir d'assister à toute naissance. Par sa présence, il consacre en quelque sorte l'apparition d'une nouvelle vie. Le père lui révèle alors le premier nom de l'enfant. Le demorthèn est donc le témoin et scelle le mystère de la vie en acceptant ce nom.

Dans certaines contrées plus traditionnelles encore, le demorthèn choisit un deuxième nom à l'enfant. C'est un nom secret, connu de lui seul et qu'il ne dévoilera à personne. On dit que quiconque s'empare de ce deuxième nom capture une parcelle de l'être qu'il désigne et peut avoir une emprise sur lui.

Les damàthair

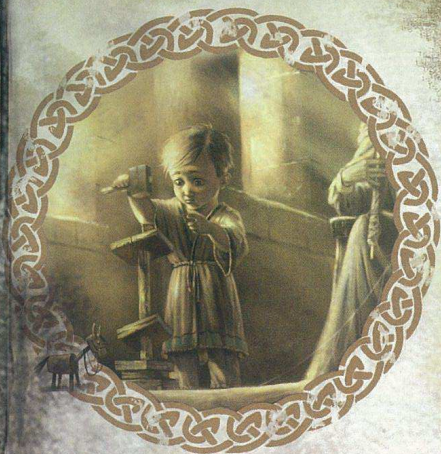
Quand le nourrisson et sa mère épuisée prennent leur premier repos ensemble, le demorthèn et la damàthair sortent annoncer la bonne nouvelle. Désignée quelques mois plus tôt par les parents, la damàthair se trouve être la première personne à toucher l'enfant et c'est elle qui s'occupera de son éducation. La mienne s'appelait Erein. Elle avait choisi sa condition de mère commune dès la fin de son enfance. Aimant les enfants et n'appréciant guère partir avec les autres à la cueillette ou aux champs, elle préféra se consacrer à l'affection et à l'apprentissage. Mais il ne fallait pas se fier à son air jovial, car c'était une femme de caractère, maniant les armes avec une grande dextérité. Les damàthairs ont aussi le rôle de défendre les enfants et les personnes vulnérables en cas d'attaque ; elles reçoivent donc un enseignement martial complet. Erein donna naissance à deux enfants et en éleva six ; j'étais pour ma part le deuxième à profiter de ses attentions. Mes premiers souvenirs, fragmentaires, remontent au temps où j'allais régulièrement jouer avec les enfants de mon âge. Et je crois qu'aujourd'hui les choses n'ont pas vraiment changé.

Éducation

La plupart du temps, c'est donc à la damàthair qu'incombe le rôle d'éduquer ses enfants. En fait, toute la communauté participe à cette éducation, tout comme les parents naturels lorsqu'ils en ont l'occasion. Dans mon plus ancien souvenir, je suis aux côtés de mon père, dans son champ. Au cours de mon enfance, j'ai passé beaucoup de temps avec mes parents, car ils travaillaient au village, mais d'autres enfants n'ont pas eu cette chance : bon nombre d'adultes partent chasser plusieurs jours ou escortent des marchandises jusqu'aux communautés voisines pour faire fructifier le commerce.

Les cercles

Chaque jour, les enfants du village se rassemblent selon leur cercle d'âge. Il en existe trois, et à l'intérieur de ces petites communautés se déroulent des jeux d'adresse et de force, des petites tâches à réaliser pour le village, maintes actions permettant de les former petit à petit à la vie réelle. Ils apprennent ainsi d'abord à communiquer au sein d'un groupe, à développer leurs capacités physiques, à apprendre le maniement de base de beaucoup d'outils et plus tard, à partir du troisième cercle, à utiliser les armes.



À chaque cercle correspondent cinq années de la vie de l'enfant. Des concours particuliers ont lieu à chaque passage où, sous la surveillance de quelques damàthairs, les enfants confrontent leur force, adresse et ruse dans les champs environnant le village. Dans une lice délimitée par quelques pieux, ils vont ainsi s'affronter en plusieurs jeux allant de la lutte à la course d'obstacles. Le demorthèn passe quelquefois voir où en est leur développement, ou les rassemble afin de leur narrer la beauté du monde et les mettre en garde contre ses dangers.

À seize ans, les enfants deviennent adultes. Ce palier important se concrétise lors de l'Earrach Feis, la fête de l'équinoxe du printemps. Après une période plus ou moins longue d'un apprentissage obligatoire au sein de la milice, ils sont libres de se tourner vers la voie qu'ils ont choisie lors de leur passage à l'âge adulte. C'est également à ce moment qu'ils peuvent envisager de se marier et de fonder leur propre foyer. Dans bon nombre de familles paysannes, les enfants demeurent dans leur maison natale pour aider leurs parents et prendre plus tard leur suite. Certains choisissent de devenir apprentis auprès d'un artisan et d'autres, plus rares, abandonnent le village et se rendent en ville, pour y étudier ou y tenter leur chance. En effet, les routes sont longues et ardues, et les dangers y sont nombreux. Chaque année, on compte beaucoup de disparitions sur les chemins.

Le service d'ost et l'apprentissage des armes

Formés au maniement des armes durant leur éducation et en pleine possession de leur vigueur, les jeunes gens n'en demeurent pas moins des novices. A la fin du troisième cercle, on les confie à un vétéran qui doit compléter leur éducation martiale et surtout les mettre face à des situations réelles.

Peur, froid, inquiétude et fatigue, voilà ce que j'ai le plus retenu de cette sombre période. Il fallait bien sûr participer à la veille et au guet, de jour comme de nuit, mais aussi prendre part à la surveillance des environs. Enfant, je n'ai que rarement franchi l'enceinte et jamais la première ceinture de champs cultivés qui enserrait le village. Je ne savais donc rien de la forêt, jusqu'à ce que l'on me force à y pénétrer. En vérité, elle ne gagne pas vraiment à être connue... Un sombre lieu où l'on a l'impression constante d'être observé, où les chemins sont rares et tortueux, surtout quand ils grimpent à flanc de coteau. Ces sorties nous étaient imposées pour nous préparer à une éventuelle évacuation et permettaient de bien connaître les environs, mais au fond de moi, elles me terrifiaient profondément. Cependant, je ne me plaignais pas car certains étaient envoyés dans de lointaines forteresses, défendre des zones dangereuses.

Un choix de vie

Au cours de mon enfance, je n'ai pu réellement me distinguer par rapport à mes camarades. De constitution plutôt chétive, j'avais un peu de mal à suivre les autres pendant leurs jeux. Malgré cela, le demorthèn d'alors, Kergelan, avait remarqué mon esprit éveillé. Curieux de tout, je ne cessai de poser des questions chaque fois qu'il venait nous conter une histoire, les autres enfants se contentant d'écouter placidement.

Assez rapidement, Kergelan se prit d'affection pour moi. À vrai dire, il s'entendait déjà bien avec ma damàthair et il venait régulièrement nous rendre visite le soir. Erein préparait alors un souper plantureux. À Tilliarch', comme dans la plupart des communautés restées attachées aux traditions, il est d'usage que chaque foyer invite au moins une ou deux fois par an le demorthèn à souper. Sinon par réelle amitié, au moins pour renforcer les liens du village duquel le demorthèn était considéré comme le moyeu.

Ce fut l'occasion de passer maintes soirées à pouvoir discuter sans ambages avec Kergelan. Ayant acquitté avec peine mon temps obligatoire de milicien, je choisis, avec la bénédiction de Kergelan, de me consacrer à l'étude du monde et des gens. D'aucuns voyaient cette décision d'un œil assez sombre. De nombreux bras étaient nécessaires au bon fonctionnement de la vie collective et à la défense du village. Néanmoins, n'ayant pas vraiment su me faire accepter à cause de mon incapacité notoire en matière de joutes ou d'adresse, les gens s'accordèrent pour accepter mon départ imminent. Je voyageai ainsi pendant plusieurs semaines, avec pour but les quartiers universitaires d'Osta-Baille.

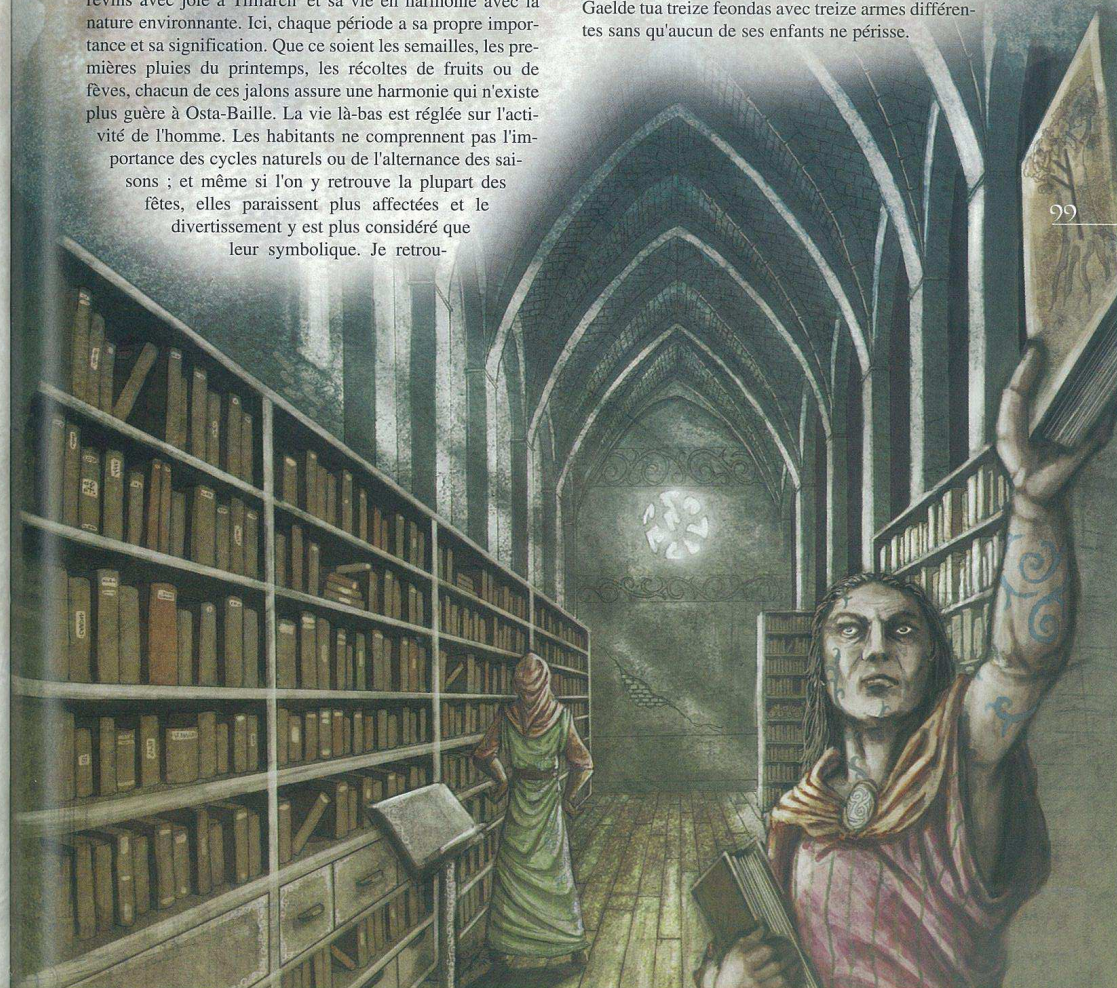
L'expérience de la grande cité me déplut quelque peu et je revins avec joie à Tilliarch' et sa vie en harmonie avec la nature environnante. Ici, chaque période a sa propre importance et sa signification. Que ce soient les semailles, les premières pluies du printemps, les récoltes de fruits ou de fèves, chacun de ces jalons assure une harmonie qui n'existe plus guère à Osta-Baille. La vie là-bas est réglée sur l'activité de l'homme. Les habitants ne comprennent pas l'importance des cycles naturels ou de l'alternance des saisons ; et même si l'on y retrouve la plupart des fêtes, elles paraissent plus affectées et le divertissement y est plus considéré que leur symbolique. Je retrou-

vai Kergelan avec un plaisir manifeste, sa simplicité et sa sagesse m'ayant beaucoup manqué en ville.

Là-bas, on rencontre certes beaucoup de gens intelligents et lettrés, mais leurs aspirations et leurs buts diffèrent notablement des nôtres.

Je demeurais avec Kergelan afin qu'il finisse de m'initier à d'autres cérémonies ou coutumes, et qu'il me transmette les récits et légendes qu'il n'avait pas l'habitude de raconter au tout-venant. Ce fut à cette époque que je fis la connaissance d'Yledre. Elle était la fille du tavernier et passait la majeure partie de son temps à aider son père dans cette fastidieuse tâche qu'est de tenir ouvert, propre et toujours accueillant, l'un des lieux les plus importants dans la vie des villageois.

L'un des récits de Kergelan évoquait un personnage sans doute historique, Gaelde, une damàthair qui avait élevé treize enfants et avait enseigné à chacun d'eux l'usage d'une arme différente. Lorsque son village, Eachad, fut attaqué par les feondas, elle cacha ses six enfants les plus jeunes et vint au combat accompagnée des sept aînés. Ils livrèrent une farouche bataille et au cours de celle-ci, Gaelde tua treize feondas avec treize armes différentes sans qu'aucun de ses enfants ne périsse.



La taverne

C'est le lieu de détente et de divertissement du village. Les gens aiment y venir après leur journée de labeur pour discuter de tout et de rien, boire une liqueur ou simplement passer un peu de temps à l'écart des soucis quotidiens. D'un établissement gai et animé en été, elle devient le réel centre du village en hiver. L'hiver et ses longues nuits froides, l'hiver où inconsciemment la crainte se faufile au cœur de chacun. Alors, tous les habitants viennent partager la petite part d'espoir et de courage qui leur reste. Traditionnellement, c'est un endroit assez bas de plafond où la lumière reste tamisée afin de ne point blesser le regard. Ici, tout est fait pour ragaillardir nos sens fatigués. Les odeurs de viande de boernac qui grésille dans l'âtre central en pierre se mélangent à la senteur unique d'huile de fougère des torches. Les éclats lumineux des flammes dansent sur les murs de chaux. Le balai incessant des habitués du lieu échangeant nouvelles et ragots, tristes complaints ou fanfaronnades, emplit l'espace d'une vie foisonnante.

Je me souviens qu'au milieu de ce spectacle revigorant œuvrait Yledre, distribuant chopos d'ale bien fraîche ou plateaux de charcuterie. Elle s'arrêtait pour deviser quelques minutes avec tous, virevoltant avec grâce autour des tables de bois sombre. Souvent, vers la fermeture, je pris l'habitude de lui parler, l'aidant vaguement dans quelques petites tâches. Je passe sur nombre de petits détails qui alourdiraient ce récit, mais quoi qu'il en soit nous nous rapprochâmes jusqu'à notre promesse d'union.

Situé dans le sud de Reizh, l'Arbre penché est une auberge construite dans le tronc d'un des rares séquoias géants de Tri-Kazel. Suite à un glissement de terrain, l'arbre s'affaissa jusqu'à poser son faite sur un grand roc. On accède à l'établissement creusé dans le tronc colossal par une échelle de corde. La salle principale, tout en pente, est adoucie par des paliers successifs. L'aubergiste n'y sert pas plus d'un verre d'alcool, quelques clients éméchés ayant payé d'une lourde chute leur plaisir d'un soir...

100

Quand un jeune couple emménage dans sa nouvelle demeure, il procède à une cérémonie de bénédiction du foyer. Celle-ci consiste à nommer tous les éléments qui composent la maison (cloisons, toit, porte, sol...) et à attirer sur eux la faveur des esprits afin que l'habitation résiste aux catastrophes naturelles. Certaines rumeurs font ainsi état de maisons miraculeusement épargnées par les forces de la nature.

Amour et relations

Alliarch', nous n'avons guère, au bout du compte, de temps à passer en de longues courtoiseries. Les rapports entre les villageois sont plutôt simples. Très tôt, les enfants sont mélangés selon leur classe d'âge, indépendamment de leur sexe. Enfants, filles et garçons se considèrent exactement de la même manière. Tous se voient intégrés dans les mêmes activités, y compris le maniement des armes. Ce n'est vraiment qu'au cours du troisième cercle d'éducation que les différences se créent et que certaines attirances naturelles commencent à se développer. L'éducation sexuelle dispensée à ce moment-là par les damathairs est simple, mais pousse les jeunes gens à comprendre l'importance de la procréation dans un contexte où la mortalité infantile est assez présente et où la main-d'œuvre est précieuse. Les parents naturels se mêlent rarement du comportement de leurs enfants et les laissent libres de choisir leur compagnon ou futur époux, hormis dans certaines familles qui n'acceptent pas le fait de confier leurs descendants à une damathair.

La situation est quelque peu différente dans les villes où, malgré l'importance de la population, les familles sont plus renfermées. Les jeunes se mélangent donc moins entre eux, restant la plupart du temps au sein de leur famille. Le regard protecteur des parents et leurs décisions y sont donc plus importants. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir le choix des parents l'emporter sur celui des enfants en ce qui concerne leurs fréquentations et surtout leurs unions. À l'encontre de cette rigidité apparente en matière de mœurs, on peut trouver dans ces mêmes villes des lieux très différents, appelés maisons des plaisirs ou toil-taigh.

Le mariage

L'union de deux êtres est prétexte à une fête communautaire, à laquelle tout le village participe. Un jour spécifique de l'année lui a toujours été dévolu, à l'exclusion de tout autre. Il en est d'ailleurs de même pour nombre d'autres événements, qui sont autant d'occasions de rassembler la communauté dans son ensemble. Chacun est alors libre de participer, sans risque de vexer qui que ce soit. Ainsi, toutes les promesses de mariage accordées durant l'année passée se concrétisent le jour du solstice d'été. L'année de mon mariage, nous étions huit couples sur le départ d'une nouvelle vie. Kergelan présidait la cérémonie qui eut lieu sur le cercle des rencontres, au centre du village. Yledre était ceinte d'une couronne de fleurs et moi j'arborais un bonheur palpable. Nous nous tenions pieds nus sur les berges de la rivière, à l'endroit où l'eau et la terre se mêlent. À Tilliarch', le demorthèn invoquait la bénédiction des esprits primordiaux de la nature. Ces pratiques sont, je crois, de moins en moins répandues. Selon une lettre qu'un de mes amis d'Osta-Baille m'avait envoyée : "L'union d'un homme et d'une femme consentie par de la boue est une idée grotesque et éculée. On ne peut décemment pas croire que des esprits peuplent chaque caillou et goutte d'eau de la création..." Bien que nous ne fussions pas vraiment d'accord

sur bien des points, je correspondais quand même régulièrement avec un homme pour lequel j'avais une certaine estime.

Le foyer

Mon père était mort l'année précédente dans un éboulement de terrain, alors qu'il extrayait des pierres de la carrière. Nous emménageâmes alors avec Yledre dans la maison de ma mère. Sans cela, nous aurions dû participer à la croissance du village en construisant notre propre foyer.

Quand une nouvelle demeure devait être bâtie, l'emplacement était choisi afin de participer à la défense de Tilliarch' en cas d'urgence. Le plus souvent, les maisons étaient disposées en petits groupes autour de placettes, sur lesquelles donnaient l'entrée et les fenêtres principales. À l'opposé du centre, les fenêtres étaient proscrites, hormis de minuscules ouvertures étroites que l'on pouvait utiliser pour voir sans être vu ou tirer sans trop de danger. Ainsi, en cas d'attaque, chaque place jouait le rôle d'une cour de défense.

La mort

Quelques années plus tard mourut Kergelan, semblait-il d'une faiblesse au cœur. Je fus bien sûr très affecté et je passais de longues heures à pleurer en silence cet admirable personnage qui avait été un second père pour moi. Devant l'affliction générale, je pris sur moi de faire ce qu'il aurait fait de son vivant, c'est-à-dire conseiller, rassurer, et assurer la continuité.

Le corps de Kergelan fut déposé cérémonieusement sur un rocher plat pendant une journée, afin que tout le monde puisse lui rendre hommage une dernière fois. Comme de nombreuses personnes importantes et respectées, son visage avait traditionnellement été recouvert d'un masque de cordes tressées. Nous le transportâmes alors sur le haut plateau qui surplombait Tilliarch', jusqu'au champ des ancêtres. Il fut inhumé avec son bâton, symbole de sa sagesse, ses pieds tournés vers le village et l'horizon. Une fois les lourdes pierres déposées sur sa dernière demeure, je me rendis seul au fond du champ, vers le versant opposé et je plantai un petit chêne à l'orée du bois sacré. Sacré non pas par la présence improbable de quelques esprits, mais simplement par le souvenir de tous nos frères, parents et ancêtres disparus. Chacun avait son arbre grandissant lentement alors que leurs dépouilles n'étaient plus depuis longtemps. Des frères et des ormes côtoyaient quelques bouleaux. Ici un noble if dressait sa cime vers les cieux, là un auguste chêne témoignait de la sagesse d'un ancien. Peu avant sa mort, sentant la fin approcher, Kergelan m'avait initié à certains secrets demorthèn. Après une longue retraite en solitaire dans la forêt, où je pus méditer sur mon nouveau statut, je revins au village et pris définitivement la place de Kergelan dans le cœur et l'esprit des gens.

101

L'aothbàs

Lors de la cérémonie d'inhumation, on creuse une fosse oblongue de cinq pieds de profondeur minimum. Le fond est recouvert d'une couche de sable ou de roche pilée afin d'isoler la chair de la terre. La chair se décomposant ne doit pas se mélanger directement au sol fertile, mais être filtrée par ce substrat minéral. Ceci, dit-on, assure à l'énergie essentielle que chaque être porte en lui de ne pas être aspirée directement dans les tréfonds du monde. De même, on dispose de lourdes dalles de granit sur la tombe pour protéger la dépouille du mort. Ces dalles, par les nuits de forte lune, semblent vibrer d'une lumière diffuse. Ce phénomène, plus courant en hiver, est appelé l'aothbàs, la lumière des morts.

Voilà qui résume, je pense, les traditions de mon pays. Je me fais vieux à présent et mes jours sont comptés, j'espère que mes descendants sauront transmettre à leurs fils ce qui fait le cœur de notre culture.

Des rêves

Dans Tri-Kazel les rêves ont toujours eu une influence importante dans la tradition populaire.

Le rêve s'apparente souvent à une prémonition. Quand un songe est suffisamment clair pour être rationnel, on dit alors qu'il peut se réaliser, particulièrement quand il est répété la nuit suivante. Des potions préparées par les demorthèn permettent de plonger les gens dans un profond sommeil sans rêves, lorsqu'il existe un risque que leurs songes soient dangereux.

Il existe une affliction curieuse appelée maladie du sommeil. La personne atteinte semble dormir paisiblement au début, mais il est totalement impossible de la réveiller. Généralement, ce mal dure entre deux à trois jours. Quand enfin le patient se réveille, il n'a plus aucun souvenir de ses songes. Quelque temps après, on constate parfois une légère morosité et une tendance de la part du dormeur à se renfermer sur lui-même.

D'après certains, les prêtres du Temple faisaient des rêves sacrés dans lesquels ils recevaient la vision de ce qu'ils doivent accomplir afin de contenter la volonté du Dieu Unique.

Des chercheurs auraient entrepris sur le Continent d'étudier les rêves. On les appelle occultistes, et l'on dit qu'ils chercheraient à interpréter les songes afin de mieux cerner le fonctionnement de l'esprit humain. On raconte même que certains seraient capables d'envoûter une personne et de la contraindre à exécuter leur volonté.

Traditions et fêtes

Ters cher ami, Te sachant friand d'histoires et de curiosités, j'ai décidé de te relater quelques fragments de mon récent voyage dans le sud de Taol-Kaer. Il est vrai que j'ai peu l'occasion de sortir de notre belle cité gwidrite d'Ard-Amrach et qu'il en faut peu pour me ravir. Mais lis donc ce qui suit.

Éreinté et quelque peu perdu, je dois l'avouer, j'arrivai inopinément à la veille du jour saint d'Earrach dans un village talkéride typique. Je pris alors une chambre à l'unique auberge du lieu, et me couchai prestement. Le lendemain, ragaillard par cette bonne nuit de sommeil et une solide collation de choux et de chèvre grillée, j'allai me promener en ville, voir un peu comment, en ce lieu reculé, les traditions étaient célébrées. Quelle ne fut pas ma surprise de constater l'absence de la décoration rituelle qui orne d'habitude les rues de notre cité ! Les habitants étaient tout de même vêtus de leurs meilleurs atours et se pressaient au centre du village où le demorthèn, en longue robe flottante, se tenait sous un chêne majestueux. Derrière eux, je distinguai une ligne de jeunes gens, de même âge à ce que je pouvais en juger, écoutant gravement le fervent discours du sage. Questionnant des personnes alentour, j'appris qu'il s'agissait d'une sorte de rite de passage de l'état d'enfant à celui d'adulte. Apparemment ils nomment cette fête le Renouvellement, et c'est pour eux une faste période de cinq ou six jours, selon les années, qui correspond à notre Tiraine.

L'Earrach Feis

C'est la célébration de la fin de la suprématie de l'obscurité sur la lumière. L'équinoxe de printemps marque la renaissance de toute chose, le renouveau du cycle de la vie et de la nature. À sa suite, les nuits raccourcissent et la sensation de menace commune aux courtes journées d'hiver s'apaise. Symboliquement, ce jour est donc une fête marquée par les réjouissances. On y organise d'ailleurs la cérémonie de passage de l'état d'enfant à celui d'adulte. L'Earrach Feis est très suivie dans les villages, moins dans les villes. En Gwidre, lorsque le Temple devint religion officielle, certains noms de fêtes traditionnelles furent changés, pour réduire l'influence des demorthèn dans les coutumes populaires. Ainsi, l'Earrach Feis devint Tiraine, fête solennelle marquant le début d'année.

L'Agaceann

Outre cette célébration joyeuse, la deuxième cérémonie la plus importante du folklore local se nomme Agaceann. Elle a lieu à l'équinoxe d'automne et serait à ce que j'ai cru comprendre le pendant de l'Earrach Feis. Ce n'est pas réellement une fête, car l'Agaceann marque le début de la phase descendante du cycle saisonnier, durant laquelle la nature entre progressivement en sommeil. L'Agaceann est l'objet d'une sorte de recueillement collectif par lequel on honore la mémoire des morts, et à la suite duquel on réitère

les mises en garde contre le danger qui guette aux alentours. Cette célébration a, paraît-il, une forte importance pour les combattants de métier. En effet, à cette occasion ont lieu des épreuves de force et de courage, à l'issue desquelles sont désignés ou confortés les grades. Cette cérémonie a lieu chaque année, dans l'idée que le chef doit être plus fort, plus courageux et plus intelligent que ses hommes. En tant qu'étranger, je fus bien accueilli, en partie grâce au fait que je restais évasif quant à mon origine. Il est malheureusement une chose certaine, c'est qu'être natif de Gwidre n'engendre pas la bonne opinion des gens. Je tentai d'expliquer à certains, qui avaient l'air plus ouverts, quelques-unes de nos traditions, mais je me heurtai bien vite à un scepticisme qui n'était pas loin de se muer en hostilité. Aussi m'empressai-je de détourner leur attention et m'intéressai-je alors à leur calendrier, leurs diverses fêtes et traditions, afin de voir s'il s'agissait des mêmes que les nôtres.

Le calendrier

Les années du calendrier tri-kazélien sont donc comptées, comme tu le sais, à partir de la création des Trois Royaumes. Pourquoi régler l'horloge de la vie sur un acte aussi trivial ? Cela me dépasse. Pour le reste, leur calendrier est le même que le nôtre ; il court sur douze mois parfaitement égaux, de trente jours chacun, précédés des cinq jours épagomènes où se déroule l'Earrach Feis, la fête du renouvellement qui lie les années entre elles. De nombreuses petites fêtes locales ont lieu entre le printemps et l'automne, à croire que l'ale et la liqueur se boivent plus sou-

vent que l'eau ! Beaucoup d'événements, en particulier ceux liés aux offrandes à la nature, sont prétextes à des libations. À ces occasions, si des villages sont voisins, ils font alors foire commune et installent des établis de victuailles et de boissons non loin du centre de l'un d'eux. C'est dans la taverne que se passe la majeure partie des fêtes hivernales, ou parfois dans une vaste maison commune quand le bourg est suffisamment grand pour en posséder une. Je repars donc demain et termine de boire ma pinte à ta santé. Ton fidèle ami,

Asnaradh.

Calendrier tri-kazélien traditionnel

Earr (mars) Earrach Feis	Giblean (avril)	Céitean (mai)	Og-mhios (juin) Tsioghair (rassemblement demorthèn)	Luchar (juillet)	Lunasdal (août)
Sulthainn (septembre) Agaceann	Damhar (octobre)	Samhainn (novembre)	Dudlachd (décembre)	Faoiltreach (janvier)	Gearran (février)

Chapitre 2

Artisanat



Mon fils, si tu lis ces lignes, c'est que tu as atteint tes seize ans. C'est aussi parce que je suis mort. Peu importe quand exactement, je suis parti rejoindre nos ancêtres et t'ai laissé seul avec ta pauvre mère, sans avoir pu moi-même t'enseigner un véritable métier. Heureusement, si tout s'est déroulé selon mes souhaits, la guilde a pourvu à vos besoins et t'a fourni une éducation convenable. L'an prochain, il te faudra choisir ton apprentissage et rejoindre un de leurs maîtres-artisans. Elle vous a protégés, toi et ta mère ; à toi désormais de t'offrir à elle en retour, c'est ton devoir et ton honneur. Tu n'ignores pas que j'en étais moi-même l'un des grands maîtres, aussi laisse-moi donc te présenter ce que désigne ce terme unique et pourtant si vaste : l'artisanat.



Des bases

Comme tu le sais, en résumé, l'artisanat désigne en fait une technique de production manuelle, d'envergure modeste. L'artisan exerce donc une technique traditionnelle à son propre compte, souvent aidé par sa propre famille ou par un apprenti qu'il prend à sa charge et forme pour en faire son compagnon. C'est ce qu'a prévu pour toi la guilde. Chez les artisans, il existe une certaine hiérarchie : l'apprenti devient compagnon au bout de quelques années. S'il réussit à créer un chef-d'œuvre approuvé par son maître et la guilde, il peut prétendre au titre d'artisan et à l'indépendance. Le titre de neach-torgall, qui signifie " maître-artisan ", n'est réservé qu'aux meilleurs. Pour chaque corps de métier, ils se comptent sur les doigts d'une main dans chaque région. La qualité de leurs œuvres fait la fierté de chaque artisan et de son corps de métier tout entier. Cependant, en Tri-Kazel, tu découvriras que la qualité est davantage assimilée à la solidité et à la fiabilité qu'à l'esthétisme en lui-même. Nous sommes un peuple pratique, nos œuvres doivent défier le temps et nous apporter du crédit. Leur agrément n'est qu'une valeur ajoutée, appréciable certes, mais finalement secondaire, si ce n'est peut-être pour ces corps d'artisans très proches de l'art pur, comme les orfèvres, pour lesquels le faste reste prépondérant. Enfin, en haut de la hiérarchie siège le mercanthas, le maître de guilde.

Des différents domaines

L'artisanat désigne finalement un éventail de métiers assez impressionnant, dépassant les deux cents variétés. En voici les principaux domaines :

Le travail du bois

Il est fondamental dans notre société. Bûcherons, charpentiers, menuisiers, tonneliers, sabotiers ou luthiers, tous travaillent cette matière vivante avec respect et amour. Beaucoup d'artisans occupent plusieurs de ces métiers en alternance et savent s'adapter, mais chacun possède sa préférence et sa spécialité. Le bois est utilisé dans la confection de nombre de bâtiments, mais aussi d'objets, du mobilier (coffres, tables, métiers à tisser...) aux ustensiles de la vie quotidienne (seaux, tonneaux, vaisselle...). Les travaux lourds sont aussi très divers et concernent autant fortifications que bateaux, chars et calèches. Les habitations individuelles, les remparts et palissades, les cuvelages des sources, les traverses et les pilotis, sont tous faits de bois. Ces artisans sont extrêmement respectés pour leur rôle dans la

vie et la survie des villages, et forment les plus puissantes guildes tri-kazeliennes. " Les Ébénistes de Gorm " est sans aucun doute la plus riche et la plus influente guilde de Taol-Kaer, mais on raconte que sa fortune s'est construite sur des pratiques douteuses et répréhensibles. Comme tu le découvriras vite, rumeurs et ragots foisonnent dans le milieu des guildes ! Le bois permet aussi la fabrication d'armes de trait meurtrières et primordiales pour toucher l'ennemi à l'abri de nos palissades ; arbalètes, et surtout arcs, ont ainsi pour principaux créateurs les artisans du bois. Les tabletiers sont assez proches dans la pratique des artisans officiant sur de petites pièces de bois, si ce n'est que leur matière première provient également d'os ou de cornes de cervidés. Ils sont capables d'élaborer une grande variété d'objets courants tels manches de couteaux, peignes ou dés à jouer, mais fabriquent aussi des outils pour d'autres métiers comme des anneaux, épingles ou aiguilles nécessaires aux travaux textiles.

Les guildes de Tri-Kazel : un pouvoir s'élève...

Rapport transmis à Aenor Iben, patriarche du conseil de Seòl, par l'enquêteur Guedùren Fiannaës.

Cher patriarche, voilà longtemps que j'ai quitté votre giron pour me mettre au service de la garde de Seòl. Le rapport que vous m'avez demandé pourrait me valoir de graves ennuis au sein de ma hiérarchie, aussi je vous demanderais de le garder pour vous. J'ai mené cette enquête seul, hors des prérogatives de ma charge, et uniquement parce que je suis votre débiteur.

Ce que j'ai pu découvrir m'a effrayé : je croyais la garde de notre seigneur maîtresse de la ville, mais les guildes constituent un véritable contre-pouvoir à Seòl. Peu à peu, notre seigneur se voit dépossédé de son héritage et de son pouvoir.

Le marchand devient parfois plus puissant que le noble. Qu'il soit artisan ou commerçant, il est graduellement devenu un financier. Les plus influents vivent en ville, là où les guildes sont les plus puissantes et où ils profitent des privilèges de la cité : élus, taxes, chartes et même tribunal et soldatesque, sur lesquels leur prise se resserre de plus en plus grâce au pouvoir corrupteur de leur argent.

Au-delà de la naissance, la position dans la hiérarchie sociale se définit de plus en plus dans les grandes villes, et Seòl plus que toute autre, par la place dans le réseau commercial. Les marchands prospères s'assurent une plus grande force en rejoignant la guilde qui constitue un véritable espoir d'ascension sociale. Plus la guilde est puissante, plus ceux qui la composent le seront également...

Véritable sanctuaire où marchands et artisans peuvent partager le gîte, le couvert et échanger discrètement de précieuses informations, la guilde leur sert de couverture pour des accords illicites sur les tarifs, allant parfois jusqu'à organiser sciemment des pénuries pour s'enrichir encore davantage.

Les guildes constituent le premier cadre de coordination entre marchands. Elles profitent à plein des échanges permis par les foires et les marchés pour constituer une force financière dépassant parfois celles des plus puissants seigneurs. Ce sont des organisations coopératives et hiérarchisées regroupant des gens d'un même corps de métier. Elles obéissent à des statuts ou chartes, édictant les règles de l'organisation tout en affichant leurs ambitions. Les affiliés décident des conditions d'accès de nouveaux membres et désignent leurs représentants pour défendre à leur tour leurs intérêts auprès des autorités ou des guildes adverses. Ces représentants sont investis d'un grand pouvoir et ne rêfèrent qu'aux seuls mercanthas, les maîtres de guilde. Malgré tout, les luttes internes sont vives et donnent parfois lieu à des revirements d'alliance ou des disparitions suspectes de certains membres influents.

Une guilde fraîchement constituée cherchera avant tout à obtenir un privilège de la part de son seigneur ou du roi, et c'est ce privilège, l'exclusivité de pratiquer un métier dans l'enceinte de la cité, qui assoira son statut. Une fois acquis, il ne lui restera plus qu'à éviter la concurrence et s'enrichir allègrement tout en consolidant ses positions. En effet, libre à la guilde d'organiser alors le contrôle des prix et des quantités. Et c'est sans doute là que notre Seigneur s'est montré trop dispendieux, affaiblissant peu à peu son propre pouvoir en échange de subsides, qui ont certes enrichi la cité, mais l'ont peu à peu départi d'une autorité forte et unique. Ceci peut avoir des conséquences tragiques : on a vu récemment des guildes puissantes de Seòl mener de véritables expéditions punitives à l'encontre des petits artisans concurrents des villages voisins, détruisant impunément réserves et matériels au prétexte de leurs fameux privilèges.

Les guildes facilitent les échanges pour leurs membres, grâce à un savant système de passe-droit et d'entraide, parfois sur un principe assez comparable aux loges magientistes qu'on trouve en Reizh. Dans le même temps, elles compliquent la vie de leurs potentiels concurrents et freinent tout échange commercial qui ne tombe pas sous leur égide, à moins qu'elles ne perçoivent une taxe, véritable pot-de-vin, pour valider la transaction.

La garde peut difficilement agir contre ces pratiques à Seòl, le recours juridique étant très complexe et certaines guildes achetant la justice ou entretenant elles-mêmes leurs propres avoués. Nous-mêmes, simples soldats, sommes parfois mis à leur disposition, quand les guildes ne disposent de leurs propres milices ! En leur sein, leur justice est expéditive : qu'un membre trahisse les règles de la guilde et il encourra la colère de tous les autres, se faisant exclure et disparaissant parfois mystérieusement quelques temps plus tard. Les plus grandes guildes partagent les risques entre leurs affiliés, compensant ainsi les possibles difficultés financières.

Mais il y a pire que la corruption de la justice : que le seigneur ne cède pas à leurs caprices et n'assure pas leur protection, et c'est la guilde entière qui bloquera volontairement le marché du souverain. Finalement, je pense qu'à moins d'un coup de force de celui-ci pour reprendre les rênes de sa ville, il est malheureusement condamné à devenir l'otage de la toile économique que les mercanthas, qu'on soupçonne d'agir de concert au sein de réunions secrètes, ont tissé autour de lui.

Respectueusement,

Guedùren Fiannaës.

Le travail du métal

Il est sans doute aussi fondamental que celui du bois pour notre protection. Notre peuple compte d'excellents métallurgistes, capables de créer rapidement des armes et armures suffisamment solides pour contrer la menace feonde... ou toute autre d'ailleurs. Les techniques sont diverses et varient beaucoup entre un bronzier, un forgeron et un monnayeur, du moulage au martelage, en passant par le matriçage et la gravure, mais tu apprendras cela en temps voulu si tu emprunes cette voie.

Concentrons-nous sur l'essentiel : les artisans du métal sont tenus en haute estime par les chefs de guerre, dès lors qu'ils savent façonner casques, boucliers, et armes efficaces. Mais le forgeron ne se contente pas de cela, il est aussi à l'origine de la fabrication d'ustensiles indispensables à la vie quotidienne, et surtout aux autres artisans : les outils. Qu'il s'agisse des forces pour la tonte, des pinces et tenailles, des burins, des scies ou que sais-je encore, son rôle est primordial. Le monnayeur, sous l'égide du roi, frappe la monnaie et préside ainsi à sa mise en circulation. Enfin, les artisans du métal entrent également pour une bonne part dans l'élaboration des bijoux. Ce sont alors des orfèvres, un métier à la croisée de plusieurs artisanats et qui mérite une place à part.



L'orfèvrerie

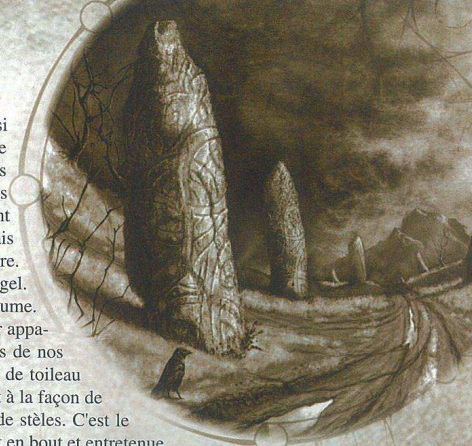
Elle est aussi bien liée à la tabletterie, au travail du bois et du métal, qu'à celui de la pierre et du verre. Sans être toujours très élaborés, les bijoux sont nombreux, même dans les villages les plus reculés. Leur usage est mixte. On trouve ainsi des fibules et des torques hérités de nos traditions, mais aussi des colliers et des bagues ouvragées, parfois serties de pierres précieuses. La plupart des perles ornant les colliers sont en bois, en corne ou en métal, plus rarement en verre coloré ou en ambre. On les enfle souvent sur un simple cordon en fibre végétale. Bracelets et bagues sont généralement faits de métal ou de corne. C'est cependant sur les boucles d'oreilles et les bagues qu'on trouve le plus de pierres précieuses. La bourgeoisie et la noblesse du royaume de Reizh raffolent de bijoux et l'orfèvrerie est un art en développement constant dans cette région.



-Artisanat-

Le travail de la pierre

Il s'agit d'une tradition qui existe depuis toujours en Tri-Kazel. Même si certains de nos bâtiments peuvent paraître grossiers par rapport à ce que l'on dit de ceux du Continent, il n'en va pas de même de leur solidité, nos ouvrages étant construits pour traverser les âges et résister à tous les périls naturels de notre implacable péninsule. Peu de nos édifices sont encore entièrement bâtis de matière végétale. Le bois reste important, mais il est rare que les murs ne soient pas au moins consolidés par de la pierre. Les fondations sont très profondes pour les protéger du gel et du dégel. Seuls les toits sont dénués de pierre car on continue d'y préférer le chaume. Pourtant, à la suite des grandes villes, les tuiles commencent à faire leur apparition sur les bâtisses de certains des plus riches habitants. Les maçons de nos trois royaumes sont renommés pour leur mortier de chaux, de sable et de toileau pilé. Ils travaillent aussi la pierre de manière traditionnelle, en la taillant à la façon de nos ancêtres, continuant à orner fidèlement les routes de la péninsule de stèles. C'est le cas de la grande route reliant Osta-Baille à Tuaille, qui est pavée de bout en bout et entretenue par la fameuse guilde des Pavéurs. Depuis peu, ceux-ci assurent également l'escorte des convois ; adresse-toi à eux si tu viens à voyager dans cette région. Les pierres levées sont un cas particulier ; elles relèvent du sacré et sont l'apanage des demorthèn. Il en existent toujours et de nouvelles sont dressées vers le ciel, même si leurs proportions ont diminué. Les demorthèn y exercent leur art ancestral de la gravure en traçant des motifs runiques dont ils ont le secret.



Le travail du verre

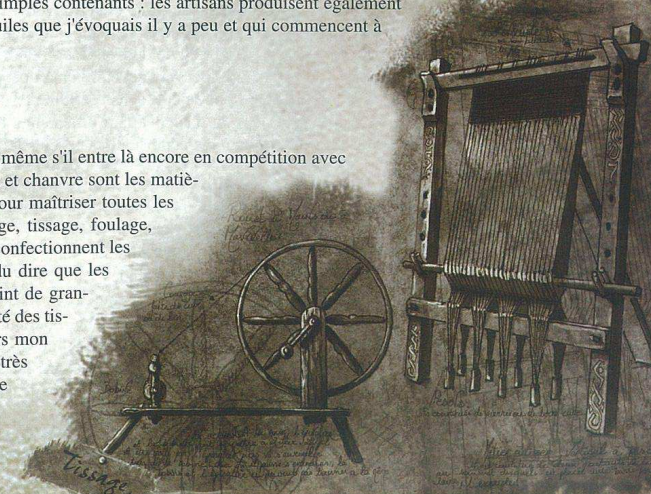
Voilà un artisanat encore rare dans notre péninsule, car nous manquons de matière première. Même si nous savons le travailler correctement, il reste précieux pour nous, ce qui explique qu'on en use aussi en orfèvrerie finalement. On l'utilise surtout sous forme de pâte et il faut avouer que nous ne sommes pas encore experts dans la technique du soufflage. On trouve peu de vitres en dehors des villes, la plupart des demeures villageoises n'en possédant pas. Finalement, le verre n'est quasiment travaillé que sur commande, ou importé du royaume de Reizh où les techniques héritées de la magie permettent de le fabriquer plus facilement. Là-bas, les bijoux de verre et les miroirs sont très prisés par les femmes. Ce sont souvent de simples disques de métal munis d'un manche et dont une face a été soigneusement polie avant d'être recouverte d'une pièce de verre.

Le travail de la terre

Il trouve son aboutissement dans la poterie et le travail - plus rare - de l'émail. Cette rareté découle en fait de la relative inexpérience des Tri-Kazéliens dans le traitement du sable des Grandes Plages de Taol-Kaer, peu exploitées jusqu'alors. L'émail arbore le plus souvent des teintes rouges ou orangées, car la pâte de verre utilisée dans sa création est associée à de l'ambre ou de la poudre de cuivre, matières disponibles en grande quantité en Tri-Kazel. La poterie permet la confection de vases, assiettes et amphores de toutes sortes. On y transporte généralement huiles, liqueurs, et sels. Cependant, les ateliers des artisans ne réalisent qu'une partie de ces produits, car les récipients d'usage courant sont directement et grossièrement façonnés par les familles les plus modestes. Les maîtres-potiers produisent également une céramique de luxe destinée aux puissants des trois royaumes, et qui se paye une petite fortune. Enfin, le travail de la terre ne se borne pas à la création de simples contenants : les artisans produisent également quelques figurines de terre cuite et surtout ces tuiles que j'évoquais il y a peu et qui commencent à couvrir les toits des riches demeures.

Le travail du textile

Voilà également un domaine faste pour l'artisan, même s'il entre là encore en compétition avec les confections proprement familiales. Laine, lin et chanvre sont les matières les plus utilisées. Il faut plusieurs artisans pour maîtriser toutes les étapes du processus de travail de l'étoffe : filage, tissage, foulage, cardage et teinte. Puis viennent les tailleurs qui confectionnent les vêtements de la coupe aux finitions. J'ai entendu dire que les daedemorthys de Reizh tentent de mettre au point de grandes machines capables de créer en grande quantité des tissus de toutes sortes. Ne crois pas à ces racontars mon fils, l'art du textile est difficile et requiert une très grande dextérité que seules les mains de l'homme peuvent posséder.

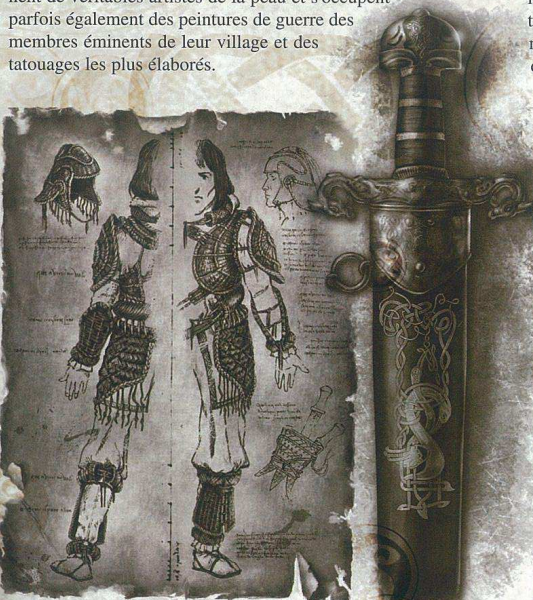


-Artisanat-

Le travail du cuir

Tout commence par le tannage des peaux, préparées dans des fosses à l'aide de poudre d'écorce de chêne qu'on appelle tanin. Le cuir est très utilisé pour concevoir des objets domestiques - les selles des chevaux et des caernides, le harnachement des animaux de trait, les poignées des armes et de certains outils - mais aussi pour finir un vêtement ou confectionner des chaussees plus souples que les sabots.

Dans un tout autre domaine, certains artisans deviennent de véritables artistes de la peau et s'occupent parfois également des peintures de guerre des membres éminents de leur village et des tatouages les plus élaborés.



108

esthétiques fondamentaux qu'on retrouve chez la plupart de nos artisans. Tout d'abord, la trinité historique de Tri-Kazel est profondément ancrée dans les mœurs et transparaît jusque dans les motifs choisis par tous les artisans, de l'ébéniste au tatoueur. On trouve ainsi très peu de figurisme sur leurs œuvres et, lorsque c'est le cas, ce sont souvent des symboles animaux, généralement liés au caernide. Finalement, les motifs associés par simple juxtaposition, pour donner un enchevêtrement continu de formes, sont privilégiés et se déploient souvent par trois, comme sur nos pièces de monnaie. La schématisation est importante et, figurisme ou non, tout est représenté de manière simple, symétrie et géométrie des symboles jouant un grand rôle en plus de la récurrence quasi-systématique de la trinité. On trouvera parfois des comètes à trois queues ou des caernides mythiques à trois cornes, mais plus souvent des entrelacs se déployant en tracés végétaux liés et déliés à l'infini. Nombre de ces motifs sont d'ailleurs consignés dans le célèbre livre de Kell-Taer. Mais, si nos artisans s'en inspirent, ils en inventent également quotidiennement et leurs œuvres inédites peuvent devenir la marque personnelle ou familiale de leur talent. Les demor-thèn utilisent également ce type de symboles entremêlés dans l'écriture des runes, leur permettant d'entrer en contact avec les esprits de la nature. Ces symboles abstraits sont plus qu'un art ornemental ; ils forment un véritable langage nommé la Sigil Rann. Les signatures sont très rares sur les œuvres péninsulaires et seuls les plus grands maîtres s'autorisent à en faire usage.

Traditions et modernité

Mon fils, tu vas être amené à vivre dans un monde en perpétuel changement. De nos jours, on distingue les objets manufacturés, parfois produits en séries et venant de certaines grandes villes, des objets uniques, créés par les artisans. Les premiers sont nécessaires, parfois mieux façonnés, et souvent moins coûteux, mais aucun propriétaire des seconds ne leur accordera la même valeur qu'à ces objets uniques issus du savoir-faire artisanal. Pourtant, il faut reconnaître que nos grandes cités talkériennes commencent à adopter ces modes de fabrication qui viendraient du Continent. Accepte-le et ne peste pas, car les artisans conservent une grande place en Tri-Kazel et le développement des ateliers magientistes dans les villes reizhites ne doit pas t'inquiéter. Le bon artisan est, avant tout, celui qui respecte toute forme de création et qui sait que derrière un simple objet brut peuvent se dissimuler des forces pour le moins mystérieuses.

La vannerie

Le vannier entre lui aussi en compétition avec une pratique purement domestique, mais il possède souvent un savoir-faire bien supérieur et confectionne des pièces bien plus importantes et d'une qualité incomparable. La vannerie sert généralement à renforcer des poteries ou à concevoir des paniers, mais on y fait également appel dans la confection de petites barques et de certains chars, voire des auvents de hutte. Ses avantages sont multiples : étanchéité, solidité et légèreté. Tous les végétaux robustes peuvent être utilisés, même si l'osier est le matériau privilégié. Dans les régions lacustres cependant, roseaux et joncs obtiennent les faveurs des villageois, qui les utilisent énormément. Les artisans de ces régions vont même jusqu'à en faire des armures tressées, d'une solidité relative, mais extrêmement légères et permettant une grande liberté de mouvement à leurs guerriers. Ces armures sont souvent considérées comme de second ordre connaissent néanmoins une certaine renommée et nombre de Tri-Kazeliens les apprécient.

Voilà mon panorama presque achevé, mais garde bien à l'esprit que tous ces domaines, très larges, comprennent une multitude de métiers différents et s'interpénètrent. Des réalisations complexes nécessitent de mêler divers artisanats et ce n'est pas toujours évident. Dans les contrées reculées et traditionnelles, tout se fait en bonne entente. Mais dans les villes, la primauté des guildes se fait sentir et il devient très difficile de passer de l'une à l'autre ou d'effectuer des travaux sans faire partie du corps de métier concerné.

De l'ornementation

Laisse-moi maintenant te parler de quelques principes

Objets de pouvoir

Pour finir, je te parlerai de ce que nos traditions nomment " Objets de pouvoirs ". Tu auras sans doute entendu parler de ces œuvres, tellement investies par leur créateur ou leur propriétaire qu'elles ont développé un pouvoir mystique sur leur environnement. Ce pouvoir découle sans doute d'un gain de confiance en soi et d'un attachement exceptionnel à ce qui peut être parfois un simple outil. Certains y voient une simple superstition mais celle-ci a la dent dure et les artisans respectent ces " Objets de pouvoir ", comme s'ils étaient véritablement investis de l'énergie essentielle du monde. Le chef-d'œuvre qui permet à un artisan d'obtenir son titre détient parfois ces étranges capacités. On raconte aussi que d'autres " Objets de pouvoir " sont créés par des sentiments violents ou des drames sinistres, qui atténuent la frontière entre la matière brute et le vivant et les confondent un temps pour conférer d'extraordinaires propriétés à des objets d'apparence somme toute commune. Le plus simple serait de te donner un exemple en te racontant l'histoire de Kareal le sculpteur. À la fin de sa vie, celui-ci se décida à faire une dernière statue qui serait le chef-d'œuvre de son existence, le paragon à l'aune duquel tout son art serait jugé. Il ne prit pas de modèle et se contenta de sculpter le dur marbre selon le souvenir des courbes de sa femme, disparue depuis bien des années. Il y mit tant de temps, d'énergie et de souffrance que son corps même s'asséchait à mesure que la sculpture prenait forme. Les jours se firent des semaines et les semaines des mois avant que Kareal soit enfin satisfait de sa statue. Durant tout ce temps, il ne sortait plus : ceux qui lui apportaient à manger dirent qu'il ne parlait plus que de sa statue, puis qu'il ne s'entretenait plus qu'avec elle. La folie semblait l'avoir gagné, mais la sculpture était parfaite, plus belle et plus vivante d'apparence que les plus fraîches jouvencelles du village. Certains ne pouvaient en détacher le regard qu'avec peine, suscitant au passage la jalousie de Kareal qui, bientôt, interdit à quiconque l'accès de son atelier. On ne le retrouva gisant dans son sang qu'après plusieurs jours passés : la statue avait basculé, alors qu'il l'enlaçait sans doute, pour venir le broyer au sol sous son poids. Ceux qui la déplacèrent pour dégager le corps murmurèrent avoir cru voir cette nudité vierge s'animer comme pour retenir son amant créateur dans une étreinte de chair et de pierre. Malgré la défiance de certains, la statue fut rapidement vendue à un seigneur éconduit par sa dame et qu'on disait inconsolable. À son contact, l'homme retrouva force, vigueur et ambition : il ne posa plus jamais son regard sur aucune autre femme, comme s'il avait soudain été rassasié de l'amour passé de Kareal pour sa femme. C'est exactement de ce lien dont je veux parler, et que tu es susceptible de ressentir pour un objet.

La légende de Faëris Mac Connen

Ters cher Wylard, voici les informations que vous avez demandées à propos de Faëris Mac Connen. Ce géant à la barbe rousse s'était confectionné sa propre mas-sue à partir d'une souche que les esprits lui avaient, d'après lui, indiquée. Armé de celle-ci, il semblait invincible, et les encoches qu'il traçait sur elle à chaque victoire s'accumulaient. Personne n'osait plus l'affronter et il défendait son village des attaques des feondas et autres créatures de l'ombre. Un jour pourtant, son " Objet de pouvoir " lui fut dérobé juste avant qu'il ne parte accompagner une caravane. Celle-ci fut attaquée par un unique feond. Faëris, dépourvu de sa masse fétiche, voulut protéger ses compagnons à l'aide d'une arme classique. Je ne sais s'il avait totalement perdu confiance en ses talents ou s'il ne pouvait plus combattre sans sa propre massue, toujours est-il qu'il périt rapidement sous les griffes d'une créature qu'il aurait en temps normal certainement vaincu. Ses compagnons purent s'enfuir mais eurent tôt fait d'assimiler la défaite de Faëris à la disparition mystérieuse de la masse qui l'avait si longtemps fait paraître invincible.

Je te laisse désormais, mon fils. Choisis ta voie, montre-toi digne de ton nom et de ton héritage, prends soin de ta mère et rends-moi fier de toi au-delà de la mort. Que mes pensées et mon savoir-faire t'accompagnent sur la route que tu sauras, j'en suis sûr, te tracer...

109

Chapitre 2

Nourriture

Cher ami,
J'espère que toi et ta famille vous portez bien. Ici, dans le Sud de Reizh, le temps est mauvais. Je continue mes recherches, mais elles ne donnent malheureusement rien pour l'instant. Pour te distraire, je te fais parvenir un fabliau de la fameuse barde Alwen Mac Uvelan. Il traite de l'art culinaire, ce qui devrait intéresser un grand cuisinier comme toi. À ma connaissance, ce texte était tombé dans l'oubli jusqu'à ce que je découvre un vieux parchemin chez un brocanteur de Kalvernach.

J'espère vous rendre visite bientôt. Ton ami, *Alan*

P

lutôt manger l'avoine de mon cheval que le plat que tu viens de me servir, cuisinier ! " Voilà par quelles paroles l'un des premiers commandeurs continentaux à poser le pied en Tri-Kazel accueillit le plat servi par celui qui passait pour être, à l'époque, l'un des meilleurs chefs de la péninsule. Autant dire que la rencontre entre les deux hommes était mal engagée...

" Sachez, monsieur du Continent, qu'ici, en Tri-Kazel, mes plats passent pour des poèmes et que, considérant ce qu'offre notre terre, il n'est pas meilleur mets que ce que vous avez ! Et puis-je vous demander, monsieur, ce qu'ici vous déplaît dans ce plat, afin qu'en cuisine je puisse l'y retourner ? " Fort contrit d'une réponse si faussement polie, le commandeur n'en répliqua pas moins :

" Vous maniez la langue bien mieux que les fourneaux, ce me semble ! Ce plat est si fade que tout mon corps en tremble. Les denrées qui le composent sont d'une telle pauvreté que c'est à peine si j'ose encore y mettre le nez. Nulle épice

ne vient le relever. Choucroute, saucisses et pommes de terre que ne parfume pas même cette bière qu'on dirait sortie de votre derrière ! Mes reproches sont-ils désormais assez bien tournés pour qu'enfin vous me serviez un plat digne d'un cuisinier ? ".

Ce dernier, qu'on disait rimailleur à ses heures, se sentit doublement insulté et s'en retourna en cuisine avec un sinistre projet. Il prépara un plat qu'on dit digne d'un roi et le mit à cuire aux fourneaux avant de s'en retourner auprès de son bourreau. Voilà ce qu'il lui dit :

" Laissons-là les bons mots, monsieur du Continent. Vous semblez ignorer des usages et des gens de notre péninsule. Écoutez maintenant, sans le moindre scrupule, comment, sur nos terres, on agrémenté féculés et tubercules ".

" Eh bien faites, gargariser, qu'on m'explique pourquoi vos grands plats n'ont pas plus de goût qu'un simple ragoût de rats ! " Le chef ne se laissa pas perturber et commença son exposé.

Le chef ne se laissa pas perturber et commença son exposé.

Les condiments

Les seuls agréments viennent des graisses des boernacs, du saindoux et de rares crèmes gardées pour les fêtes ou comme aphrodisiaques. Ceci semble monotone ? Exact, mais parfois, avant l'automne, on trouve des baies sucrées et colorées qui confèrent aux plats un aspect bien plus gai. Or, vous n'êtes pas de saison, et les seuls fruits disponibles sont, en hiver, des pommes juteuses servies en agrément, en compote ou entières et pures. On fait également un alcool crémant des pommes les plus mûres. Enfin, le sel ne vient jamais à nous manquer de par nos montagnaises contrées et, pour obéir à vos arrêts, le repas que je vous ai concocté sera bien davantage relevé...

La mer et les denrées côtières

Voilà ce qu'on trouve chez nous comme principales denrées. Mais quoi ? Je vous vois sourciller : " cet homme est-il fou, vous dites-vous, voilà donc qu'il omet les produits de la mer dont on fait de bons mets ? " Que nenni, monsieur, je vous devance et mets fin à vos espérances : la mer est nourricière, certes, mais guère plus que nos terres... Notre océan se déchaine souvent et ne nous laisse faire guère plus que quelques lieues pour ramener saumons et harengs, lorsque l'on est bienheureux... On les fume, on les sale, on les sèche pour mieux les conserver, même si nos côtes offrent aussi quelques autres denrées : moules, fruits de mer et algues, sans être une panacée, composent parfois un repas qui peut-être vous sérait.

Voilà en peu de mots résumé l'ensemble de nos possibilités culinaires, vous voyez comme c'est maigre, tant sur terre que sur mer. Mais pour encore vous aider à mieux vous figurer tout ce dont peut manquer le moindre cuisinier, c'est en listant nos manques que je vais continuer.

Manques et lacunes dans l'alimentation

Je vous ai dit ce que nous avons, voici tout ce dont nous manquons et qui rend notre cuisine, à votre palais, aussi peu fine. Boernacs et chèvres nous donnent du lait, certes, mais en bien maigre quantité. Ainsi les crèmes sont rares, tout comme les fromages dont on prend grand soin au long de l'affinage. Dans nos contrées, on trouve peu d'abeilles, et de ce fait il n'y a que peu de miel. Pire : sucre, poivre, épices, ail, herbes, huiles et ce que vous appelez tomates manquent chez nous, tout comme d'autres aromates. Il n'y a que la moutarde et le sel pour garnir les plats en Tri-Kazel. Pas de cucurbitacées, quelques fruits, mais veuillez m'en croire, ni pastèques, ni agrumes, ni cerises, ni même la moindre poire ! Nous n'avons pas de vin, n'ayant pas de vignes, mais nos bières et nos cidres sont tout aussi dignes, sans parler du schnaps et des alcools liquoreux

qui restent rares mais font notre fierté. Enfin, vous comprenez sur quelle indigence repose notre cuisine et combien votre peu de clémence ne peut être badine. Cela ne m'empêchera pas de vous servir un plat de tout premier choix. Attendez-moi ici ; du fond de mes cuisines, je m'en vais vous chercher une assiette que nul ne trouve anodine ".

Quelques anecdotes en guise de dessert

Le chef s'absenta pour revenir presque aussitôt face à un commandeur qui continuait à le prendre de haut : " Ce n'est pas trop tôt, monsieur du cuisinier, mon estomac est un gouffre que plus rien ne peut combler et mon palais n'en peut plus d'enfin goûter une chose qui le satisfasse et que vous accompagnerez, j'espère, de votre meilleur schnaps ! ".

Le cuisinier ne répondit pas, il se contenta de servir les plats et d'observer son convive les engouffrer sans la moindre invective. Une fois le repas avancé, il reprit la parole pour conclure l'exposé.

" Nous voici presque au terme de votre festin, peut-être pourrez-vous comprendre enfin l'origine de toutes ces légendes qui parcourent en tout sens nos bien venteuses landes. L'indigence des plus noires heures conduit parfois le peuple aux plus viles rumeurs. Il en est ainsi de ces candides qui soupçonnent de pauvres hères de manger leurs caernides ! Cela ne vous choque pas, semble-t-il, mais l'animal est sacré et nul tri-kazélien ne serait assez vil pour commettre de tels faits et courir le péril de fâcher la nature ou de la contrarier. De pires inepties parfois courent sur des hommes maudits, qui se repaîtraient des chairs nécrosées de feondas meurtris : de bien fous autochtones voulant s'approprier la force des ennemis, mais dont les corps malades et abrutis se couvrirent de marques avant de putréfier. De sinistres récits en vérité, mais je vous vois tout d'un coup suffoquer... Il est temps pour vous d'entrer dans la légende du commandeur et de sa dernière commande... Je vous avais dit qu'en Tri-Kazel mes plats sont des poèmes, sachez que ce que vous avez mangé fut votre requiem. Il n'en va pas de même dans vos lointaines contrées, mais apprenez qu'ici, même les cuisiniers possèdent leur fierté ; et qu'un simple mets peut punir l'impudent, même si le monsieur nous vient du Continent. Ainsi, vous désiriez du goût, soyez satisfait : votre plat fut salé, mais il aura un coût car aujourd'hui c'est votre mort qui vous fut servie. Le poison dans vos veines achève son effet. Votre voix si hautaine meurt devant ce banquet ! ".

Ainsi s'achève l'histoire du poète-cuisinier et du fier commandeur. Elle vous fut contée par un simple jongleur mais faites tinter la monnaie car, tout comme les cuisiniers, les conteurs eux aussi possèdent leur fierté !

Des conditions qui imposent des restrictions

Apprenez donc, monsieur, que notre pays enclavé ne nous donne pas toute liberté. Notre sol est souvent dur et le climat peu sûr : vent et pluie, neige et froidure... Rares sont les saisons favorables au marmion : chacun se contente d'un maigre menu, vous voilà donc prévenu. Ainsi choux, pommes de terre et cochonnailles sont nos principales victuailles. À cela s'ajoutent les chèvres et les boernacs qu'on assaisonne souvent d'oignons et exceptionnellement de la chair du mouton, créature souvent préservée pour la laine dont on fait nos saillons.

Famines

Ce fabliau vous a-t-il amusé messire ? Je sais que mon intervention vous paraîtra outrecuidante, mais j'espère que vous entendrez ma prière : ne négligez pas l'importance de la nourriture pour le peuple de Tri-Kazel et la stabilité politique de votre royaume. Un vieil adage de nos contrées clame bien que ceux dont le ventre crie famine ne peuvent converser avec ceux qui sont repus !

Un peuple affamé est un peuple dangereux, prêt à la révolte et aux pires excès pour simplement survivre et satisfaire la faim qui lui ronge le corps. Un hiver plus difficile qu'un autre, quelque maladie végétale, des rongeurs ou des insectes dévorant une nourriture mal stockée, une bataille se déroulant au mauvais endroit, et voilà revenu sur vos terres le dangereux spectre de la famine.

C'est un problème que nous avons toujours connu dans nos contrées montagneuses et parfois trop isolées. Et nous n'y apportons que peu de solutions, n'y remédiant que lorsqu'il se présente, quand nous devrions tout mettre en œuvre pour l'anticiper. Ainsi, des villages enclavés disparaissent parfois sans que nous ayons même eu le temps de pouvoir intervenir. Pourtant, nous connaissons bien les ravages de la famine, nous en avons parfois nous-mêmes fait une arme pour obtenir la reddition d'une cité dissidente, sans même avoir à combattre. Et, si nous n'avons encore jamais eu à l'utiliser, vous savez que la famine peut aussi devenir défense face à une armée d'invasion, en détruisant ou en brûlant tout derrière notre retraite, afin d'ôter à l'ennemi tout moyen de se ravitailler. Nous la connaissons donc bien, sachant la provoquer, et pourtant rien n'est plus dur de l'enrayer lorsque nous devons y faire face.

C'est notamment la période de soudure, qui fait la transition entre les stocks de l'ancienne récolte et la nouvelle, qui est la plus dangereuse pour notre peuple, qui essaye de cultiver une terre déjà difficile en elle-même. La famine rend rapidement les corps faibles et malades, prêts à succomber aux épidémies qui se répandent d'autant plus vite dans ces conditions, jusqu'à aboutir à de véritables hécatombes au cours desquelles des populations entières disparaissent dans de terribles souffrances. Que la guerre s'en mêle et tout ceci prendra des airs de chaos généralisé, faisant passer aux yeux de notre peuple les pires fléaux pour de simples nuages dans leur existence, comparés aux maelströms de la famine.

La faim ou l'ingestion de nourritures avariées entraînent des fièvres aiguës, des lésions dans la gorge et des diarrhées incontrôlables. On fait également cas de démangeoisons pestilentes, de taches abdominales et d'hébétes qui conduisent fatalement à la mort. On meurt de faim, certes, mais surtout des épidémies qui s'engouffrent dans ce terreau extrêmement favorable et déciment rapidement les plus faibles, notamment les enfants. Inutile de choisir entre la peste et le choléra, vous devrez souvent faire face aux deux à la fois en de telles périodes, et au sens propre, malheureusement. Sans compter les ravages que provoqueront les diverses émeutes, qui sont bien compréhensibles dans ces conditions, mais s'avèrent alors d'une violence proprement inouïe, poussant certains, on l'a vu, à des actes cannibales.

Souvenez-vous donc de la Famine Blanche qui ravagea notre péninsule il y quelques siècles, mais dont le peuple garde la hantise. À cause d'une chute de température drastique vers l'an 360, l'hiver se prolongea jusqu'à l'été. Des régions entières se retrouvèrent isolées du reste de la péninsule, soumise à une autarcie plus grande encore qu'à l'accoutumée. Elle s'avéra catastrophique quand de nombreux plateaux cultivables se révélèrent inexploitable, du fait du gel et de la neige. La famine d'alors fut sans précédent, elle annihila des villages entiers dont on a oublié jusqu'au nom aujourd'hui, poussant les plus fous et les plus désespérés à des comportements barbares et inhumains. Les feondas s'en donnèrent à cœur joie à cette époque et balayèrent ceux que la famine n'avait pas naturellement emportés.

Une telle catastrophe peut se reproduire, messire, et, malgré vos gardes qui approchent pour me faire taire et punir mon insolence, j'ose vous demander grâce et réclamer la création urgente d'une délégation capable de travailler efficacement aux moyens de prévenir les famines et d'en éloigner le spectre qui nous toise encore de son ombre, à mesure que l'hiver se fait plus froid.

Chapitre 2

Architecture

Lettre adressée à Drulaan Gralec par Kelvorch Lochaed, étudiant à l'Académie des sciences, techniques et ouvrages appliqués d'Osta-Baille.

Cher professeur,

Je dois vous avouer que me résoudre à coucher sur parchemin le court essai qui suit ne fut guère facile. Vous m'avez longuement expliqué à quel point il était nécessaire que je mène ma propre réflexion sur les raisons qui font de l'architecture une science nécessaire au bon fonctionnement de la civilisation. Vous m'avez demandé de passer en revue tous les bâtiments et constructions, depuis le simple apprentis destiné à abriter les outils de l'artisan jusqu'aux vertigineuses envolées des édifices magientistes. Au début de mes travaux, certaines choses m'apparurent futiles et une perte de temps. Mais je me suis finalement résolu à étudier le plus grand nombre des ouvrages que l'homme a érigé en Tri-Kazel, afin d'affiner ma connaissance de la science que je m'apprete à mettre en œuvre.



Des matériaux de construction

Bois, briques et pierres sont les matériaux les plus couramment utilisés pour la construction des habitations et bâtiments. Le pin est particulièrement prisé, car il pousse vite et se trouve en grandes quantités, mais on utilise aussi beaucoup l'épicéa et le chêne. Le cèdre est réservé à la confection du mobilier intérieur, de même que le noisetier. Quand cela est possible, les briques sont séchées au soleil mais elles sont le plus souvent cuites. Pour les pierres, le grès et le granite sont d'excellents choix, d'autant que ce dernier affleure en abondance le long des reliefs montagneux, omniprésents en Tri-Kazel.

Le bronze et le fer servent essentiellement pour les serrures, les clefs, les outils agricoles ainsi que ceux des artisans. Ils sont aussi utilisés pour renforcer les bâtis de ponts, fabriquer des grilles, et être forgés en chaînes pour baliser certaines voies, ou pour barrer l'entrée des ports.

De l'architecture rurale

J'évoquerai pour commencer les plus petites agglomérations rurales, essentiellement des fermes fortifiées. Les mieux loties jouissent d'un triple dispositif de protection : un talus d'un bon mètre de hauteur précède un profond fossé dominé par une palissade de pieux acérés. Un unique accès est aménagé sous la forme d'un pont de planche qui surplombe le fossé et mène jusqu'à une solide porte à double battant. Ce passage est juste assez large pour laisser passer une charrue attelée de deux boernacs.

Le corps de logis est construit au centre des fortifications, près du puits d'eau potable et d'un petit verger ou potager destiné à assurer l'alimentation des habitants. Les étables et granges sont situées de part et d'autre, secondes lignes de défense dérisoires. Enfin, une petite tour de bois, suffisamment haute pour pouvoir surveiller toutes les directions, est installée sur une élévation artificielle non loin de la palissade. Des guetteurs s'y relaient en permanence, de jour comme de nuit.

Les villages constituent la forme d'agglomération rurale la plus courante et comptent une vingtaine à une centaine d'habitations pour les plus grands d'entre eux. Ils se sont développés autour de lieux stratégiques, le long d'une voie d'eau (fleuve, rivière, torrent), au sommet d'une butte escarpée, près d'un oratoire demorthèn élevé sur une colline aux flancs fertiles ou au bord d'un lac. Nul plan d'urbanisme n'a présidé à leur croissance, qui s'est effectuée en suivant la liberté qu'on suppose à la nature. Cependant, on y retrouve un certain nombre de caractéristiques communes, qui permettent d'oser des comparaisons entre toutes ces agglomérations rurales. Une ou plusieurs places de forme essentiellement circulaire (sans doute un rappel inconscient des nombreux cercles de pierres dressées qui parsèment la péninsule) offrent un espace dégagé où les habitants peuvent se réunir pour discuter. Un grand arbre y prodigue souvent son ombre, ainsi qu'un puits d'où l'on peut tirer une eau qui reste fraîche même en plein cœur de l'été.

De l'architecture considérée comme une haute science

Jusqu'à ce point de mon étude, l'architecture n'a été considérée que comme une science apportant des réponses aux nécessités de l'homme. C'est là la raison première de son existence. Mais nous allons voir qu'elle existe aujourd'hui d'une toute autre manière. Les nombreuses techniques sur lesquelles elle se fonde ne sont plus seulement au service de l'utilité commune, mais également de la créativité et de l'expressivité de l'architecture.

Nous savons tous que les autochtones de Tri-Kazel vécurent de façon fruste dans les premiers siècles de notre histoire. Leur souci premier à l'époque de l'Aergewin était de survivre aux colossales créatures qui sillonnaient le territoire péninsulaire. Ils devaient également trouver des refuges pour échapper aux montées des eaux et se protéger des intempéries violentes qui balayaient Tri-Kazel en ces temps anciens.

Lorsque ces menaces s'apaisèrent, les hommes purent exercer leur réflexion sur de nombreux sujets : la construction de bâtiments fut l'un de ceux qui bénéficia le plus vivement de leurs richesses intellectuelles. C'est ainsi que naquit véritablement l'architecture, qui ne tarda pas à acquérir le statut de haute science qui lui est aujourd'hui unanimement reconnu.

Des ponts

Le pont est l'ouvrage qui caractérise par excellence Tri-Kazel. Que l'on se trouve en Taol-Kaer, Reizh ou Gwidre, ses piles sévères et ses arches monumentales sont un passage obligé pour le développement de la civilisation. Les plus grandes cités, telle Osta-Baille, ne seraient rien sans les longs tabliers de pierre qui les relient au reste du monde.

Les avancées en matière de construction permirent de finaliser la mise en œuvre de réseaux de communication, restés jusqu'alors inachevés par méconnaissance des techniques adéquates. Dans un territoire au relief aussi accentué, il fallait impérativement pouvoir enjamber des crevasses et des à-pics vertigineux : ce qui devint possible avec le pont. Sans les secrets des piliers et des arches, les premières tentatives

pour passer au-dessus du vide échouèrent dans des effondrements meurtriers. Beaucoup de ponts furent bâtis en bois et en briques, mais leur solidité laissait à désirer. Aujourd'hui, les ponts qui relient les grands axes commerciaux et les centres du pouvoir sont en belle pierre des montagnes et quelques-uns sont même édifiés dans un mélange de terre volcanique et de chaux, auquel on a incorporé des morceaux de tuiles brisées. Grâce à ces robustes constructions, une vingtaine d'hommes à cheval peuvent franchir à leur aise des précipices baignés de brumes et un convoi de marchandises s'enhardit à traverser mille pieds au-dessus d'une gorge noyée dans les ombres. Des trajets qui prenaient des semaines s'effectuent aujourd'hui en quelques jours et c'est ainsi que les hommes se rapprochent les uns des autres, en tout cas lorsque les feondas leur en laissent la possibilité...

Le Pont des Brumes

Notre fuite nous avait entraînés bien plus loin que nous ne l'avions imaginé. La créature était sur nos traces, nous sentions sa présence autour de nous, semblable à l'entêtante fragrance d'un encens de mauvaise qualité ; mais elle demeurait invisible, attendant le moment où nous serions trop épuisés pour fondre sur ses proies et les dévorer. Les brumes tissaient leur impénétrable écheveau autour de notre misérable convoi, dirigé par un homme qui avait perdu toute raison. En tant que conseiller du seigneur Maorich, j'avais pris le relais et je tentais tant bien que mal de nous orienter dans le labyrinthe sinuieux des sentes montagneuses. Mais j'avais de plus en plus de difficultés à apaiser les tensions entre les soldats, les artisans, et la femme de Maorich. Le varigal qui nous accompagnait ignorait tout de cette région hostile et aride, perdue à la pointe sud-ouest de la péninsule, et il ne trouvait aucun signe du passage de ses confrères. Nous commençons à manquer d'eau et de vivres : l'espoir de nous en sortir s'amenuisait autant que la lumière, captive du brouillard. Le soir du dix-neuvième jour, nous sentîmes que la créature monstrueuse se rapprochait. Son souffle rauque résonnait à mes oreilles et son odeur détestable me mettait le cœur au bord des lèvres. Nous avançons aussi vite que nous le pouvions, au milieu de épaisses volutes de brume qui nous masquaient toute visibilité. Deux hommes s'abîmèrent dans le ravin le long duquel nous progressions. Les échos de leurs cris refusèrent de mourir et dansèrent longuement dans ma tête comme la promesse de ma disparition prochaine. Tout était fini, je le savais. Mes dernières forces me quittaient. La créature s'apprêtait à se jeter sur moi et à me déchieter comme un vulgaire morceau de viande.

Et puis, soudain, je vis les brumes s'ouvrir et dévoiler une gigantesque crevasse aux profondeurs impénétrables. Un pont titanique l'enjambait, du moins jusqu'au seuil d'une étrange nappe de brouillard tourbillonnante qui occultait ma vision. Je n'avais jamais de ma vie contemplé un tel ouvrage : il scintillait légèrement, sa surface lisse et uniforme pareille à un somptueux pavement de marbre. Ses arches puissantes bondissaient au-dessus du précipice, tels des fauves en chasse, s'appuyant sur des piles colossales dont je n'apercevais que le sommet. Il émanait de la construction une telle solennité que je me mis à pleurer comme un enfant. J'eus l'impression que des visages étaient sculptés le long de la ligne élégante des arches, mais je ne pus m'en assurer. Un hurlement déchira l'air derrière moi. Je ne pris pas la peine de me retourner et m'élançai sur le pont. Je manquai m'étaler de tout mon long sur le tablier brillant tant celui-ci était glissant. Me rétablissant juste à temps pour maintenir mon équilibre, je décidai de poursuivre sans ralentir mon allure. Non sans une rapide hésitation, je plongeai dans le rideau de brume ondoyant. Je n'eus pas le temps d'avoir peur que déjà j'émergeais du linceul virevoltant en courant. Pendant quelques secondes, je m'étais retrouvé comme au milieu de riches tentures en velours moiré, brillantes ou glacées, tandis que des voix m'appelaient par mon nom, me murmurant d'incompréhensibles paroles. Mais, les pieds dérapant sur la surface lisse du pont, filant à toute allure le plus loin possible du monstre qui me traquait, j'étais certain d'avoir été victime d'une hallucination. Parvenu de l'autre côté du gigantesque ouvrage, je m'arrêtai un instant pour reprendre mon souffle. Quelle ne fut pas ma stupeur quand je constatai que mes mains portaient toutes deux des marques azur et carmin, pareilles aux traînées laissées par le contact d'une aile de papillon. Des marques aux couleurs identiques à celles des tentures que j'avais écartées pour m'extraire de la brume...

Personne d'autre ne semblait m'avoir suivi, j'avais perdu l'expédition et la créature, à ce qu'il me semblait.

Rapport de Kelt'hian de Lorch au sujet de la disparition du seigneur Maorich.

Du paysage urbain

Certains de mes pairs voient les villes comme des cœurs irrigués par le va-et-vient incessant de la populace qui emprunte ses ponts. Je suis entièrement d'accord avec eux, car ces centres peuplés sont des bouillonnements de vie, des effusions constantes de pensées et d'actions.

Je crois pouvoir dire que les architectes de Tri-Kazel ont été avant tout des hommes pragmatiques, certes non dénués d'une certaine sensibilité esthétique, qui ont privilégié l'efficacité et la longévité à d'accessoiriser enjolivements. Mais, pour autant, notre science affiche une solidité et une grandeur desquelles nos compatriotes tirent leur force et pour lesquelles ils éprouvent crainte et respect. Les fiers palais aux tours larges, aux enceintes hautes et menaçantes, les demeures de pierre aux silhouettes massives participent d'une union presque naturelle entre des considérations techniques, pratiques, politiques et pourtant artistiques. Je viens d'évoquer ces généralités d'importance, mais il me semble bon de préciser que quelques splendeurs héritées de l'ancien temps ou issues de l'esprit curieux d'un architecte avide d'expériences nouvelles, révèlent des formes anguleuses, des arêtes vives, des pans de murs en biseaux, ou des flèches élançées tendues bizarrement vers le ciel. À la vue du Castel d'Aodreth, ce nid d'aigle imprenable, ma pensée et mon cœur s'émerveillent, mais je reste sceptique quant à la fonctionnalité d'un tel monstre, tout entier dédié dans ses innombrables aspérités aux tortueux méandres d'un esprit fou ou rêveur épris d'absolu.

Le Castel d'Aodreth

Pouvait-on concevoir plus extraordinaire vision que celle de cette gigantesque citadelle dressée au sommet du col d'Oerth ? Pour ainsi dire suspendue dans le ciel, la phénoménale construction aux tours arachnéennes ressemblait à un oiseau mythique hésitant à prendre son envol. Sculptées de balcons curieusement inclinés, de galeries aux fines colonnades invitant le froid noroît et la glaciale septentrine à s'y engouffrer, les hautes flèches en pierre blanche perçaient farouchement les nuages, telles des plumes aussi acérées que des lames de tuargach. Un frisson mystique, comme celui qui accompagne une révélation, me parcourut l'échine. Qui pouvait avoir construit un tel édifice ? Et pourquoi dans un lieu aussi inaccessible ? Était-ce pour y garder un trésor ? Y enfermer une bête légendaire de l'Aergewin ? Ou bien se retirer d'un monde qui ne vous a apporté que des soucis, s'oublier en un lieu à la troublante altérité, reflet réel d'un songe ou d'un cauchemar ? J'étais pour lors bien incapable de le dire. Mais je comptais le découvrir tôt ou tard.

Les Chroniques d'Arenthel - Livre III

Quantité de moulins hydrauliques ou éoliens utilisent les énergies élémentaires pour fonctionner, et il n'est pas rare d'entendre tourner leurs roues ruisselantes et de voir leurs ailes fendre les airs quand on arpente les routes qui mènent aux grandes cités reizhites.

J'ai entendu dire, sans avoir eu l'opportunité de le vérifier, que les daedemorthys avaient bâti d'étranges complexes architecturaux fonctionnant sur le même principe que les moulins, mais alimentés par la combustion de matières organiques ou minérales. Je ne sais s'il s'agit ou non de racontars, mais il est certain que la plupart de leurs constructions sont étonnantes, tellement éloignées des canons qui gouvernent notre science qu'on peut s'interroger sur les réflexions qui les ont conduits à emprunter ces directions pour le moins surprenantes...

Une ville est divisée en quartiers, eux-mêmes quadrillés par un maillage d'allées, de rues, de ruelles et de venelles, aérées par des places et des esplanades sur lesquelles viennent se produire artistes, écrivains publics et orateurs, ou encore flâner les enfants de la bourgeoisie marchande. Les ateliers des artisans jouxtent les étroites maisons des roturiers et les hautes propriétés des notables sans que cela ne suscite trop de gêne. Nos citadins savent bon gré mal gré se conformer aux lois édictées par les seigneurs mais cela n'empêche pas un grand nombre de quartiers de devenir des coupe-gorges sordides.

-Architecture-

Osta-Baille : une référence pour des villes plus sûres

J'ai ouï dire que de nombreux ansailéir ont essayé de lutter contre l'étroitesse des vieux quartiers qui favorise la violence, les maladies et les accidents en tout genre. Combien d'incendies dramatiques auraient pu être évités si les maisons n'étaient pas ainsi serrées à se toucher ? Dans Osta-Baille, les choses sont heureusement bien différentes. Le crime continue à se terrer dans les impasses ou les collecteurs d'eaux usées, mais son habitat se réduit chaque jour un peu plus. L'ansailéir Eober poursuit l'œuvre de ses prédécesseurs ; les bâtisses les plus vétustes sont abattues pour laisser respirer des zones autrefois étranglées. La lumière se répand enfin sur les façades aveugles des bicoques tremblantes.

En sécurité derrière les murailles de leur cité, les habitants mènent une vie à peu près paisible. Les milices ostiennes patrouillent avec vigilance, sans troubler les conversations, mais agissant avec promptitude au moindre incident.

Le plus grand risque reste celui d'une épidémie, mais, là encore, les architectes s'emploient à réduire le danger. À l'exception des places ou des larges voies principales, les rues pavées sont légèrement en pente, de sorte que les rigoles centrales charrient sans difficulté leurs ordures jusqu'à des conduits qui débouchent dans le vide, à plusieurs centaines de pas au-dessus du sol ou dans des cloaques creusés sous la ville. L'inclinaison est suffisamment faible pour ne pas gêner l'avancée des véhicules à roues et ne pas épuiser les vieilles gens, du moins dans les axes principaux. Il existe cependant des cités aux rues fortement pentues, toutes en terrasses et en balcons, comme Kalvernach. Et l'on s'y déplace moins aisément, bien que des rampes et des escaliers aient été aménagés un peu partout. Des ingénieurs et magientistes y ont développé certaines de leurs inventions les plus curieuses, comme cet élévateur à poulies qui permet de franchir d'imposants obstacles verticaux en quelques instants.

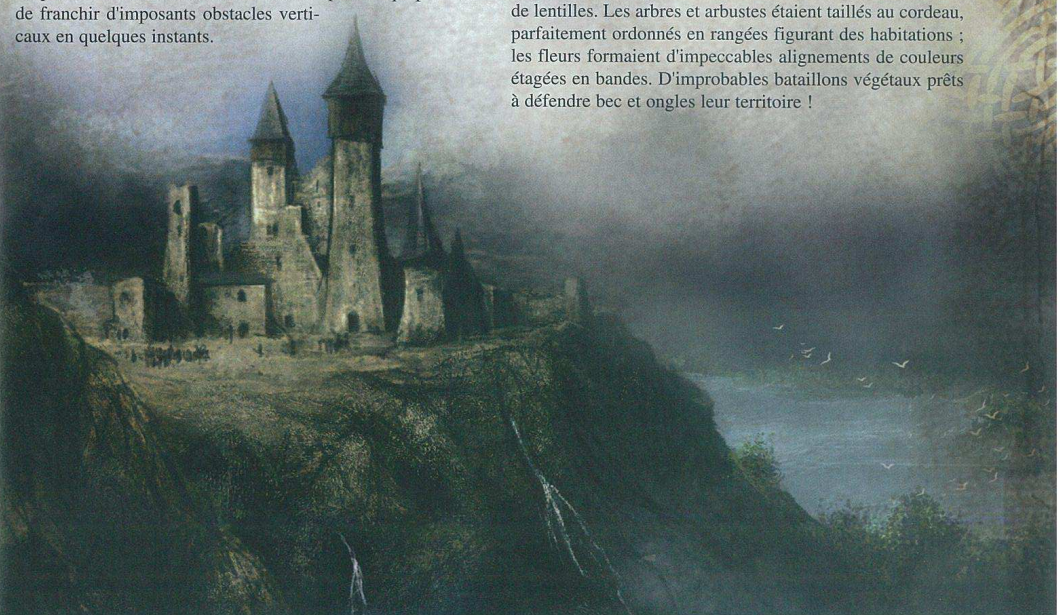
Villes et nature

Que seraient nos villes sans les arbres et la végétation ? Des endroits tristes et inquiétants. C'est en tout cas ce que je pense. L'aménagement de parcs publics et de jardins privés répond sans doute à l'aspiration inconsciente de retrouver la proximité d'un habitat naturel réconfortant et la présence d'une certaine spiritualité. Les demorthèn, principales figures des cultes traditionnels, dédaignent les villes, et ils sont très peu nombreux à s'y installer.

La plupart des jardins laissent l'harmonie naturelle prévaloir sur l'illusoire perfection à laquelle s'essaye la main de l'homme. Des pierres, des feuilles et des aiguilles jonchent le sol dans un fouillis apparent ; une tonnelle fleurie abrite la représentation d'un esprit de la forêt ; un monolithe gravé d'arabesques végétales, de créatures étranges ou de signes inconnus se dresse au beau milieu du chemin, ou au centre d'un cercle gazonné.

La présence des rites demorthèn s'y devine en filigrane. Les jardins sont tout entier imprégnés de l'essence sacrée de ces mystères, tirant leur vitalité de la ronde sempiternelle des saisons et des énergies telluriques, qui tissent leur trame juste au-delà de la perception profane.

Je suis cependant intrigué par cet étrange art topiaire, qui prend comme postulat l'axiome inverse de celui de l'architecture : tailler les arbres et les arbustes en s'inspirant des monuments et non concevoir les édifices en puisant dans la richesse et la diversité de la nature. J'ai eu la chance d'admirer des dessins représentant Ard-Amrach, la capitale de Gwidre. Ils montraient de vastes jardins dont l'agencement était similaire à celui d'une ville, avec de larges allées faisant le tour de parterres fleuris et de massifs arborés, bordés de buis coupés à la ressemblance de murailles et de longs et étroits bassins de pierre où murmurait une eau fraîche semée de lentilles. Les arbres et arbustes étaient taillés au cordeau, parfaitement ordonnés en rangées figurant des habitations ; les fleurs formaient d'impeccables alignements de couleurs étagées en bandes. D'improbables bataillons végétaux prêts à défendre bec et ongles leur territoire !



Temple, magientistes et architecture

1 Il me faut, non pas pour être exhaustif - car ma courte étude ne saurait y prétendre - mais bien pour évoquer un sujet touchant également à la spiritualité, parler quelque peu du Temple. La nouvelle religion s'étend chaque jour un peu plus en Gwidre et même par-delà ses frontières. Les idées fortes qu'elle véhicule sont relayées par des bâtisses hautes et hiératiques, sculptées sur leur façade de piliers imposants et des visages sévères des plus grands de leurs hiérophantes passés. En leur sein, on se sent oppressé par des voûtes colossales et par le peu de lumière, qui ne filtre que chichement depuis de petites ouvertures percées au niveau des chapiteaux. Sans l'avoir vérifié par moi-même, j'ai ouï dire que le Temple avait repris à son compte le modèle symbolique du labyrinthe, qu'il a adapté aux exigences de ses dogmes ; ainsi le novice peut s'initier, au sein de dédales de cloisons étroites, au message ésotérique de cette nouvelle religion.

Quant aux fantaisies architecturales des magientistes, parfois d'une beauté foudroyante, souvent d'une franche laideur, elles sont, comme je l'ai déjà mentionné, si complètement étrangères aux fondements de notre science, qu'il me serait vain d'essayer de dissenter à leur sujet. Tout au plus dois-je admettre que certaines de leurs réalisations conjuguent l'élégance à l'efficacité, quand les autres demeurent d'incompréhensibles chimères.

Voilà, j'espère que ce rapide essai aura su répondre à vos exigences et vous aura assuré de ma bonne connaissance de l'état actuel de l'architecture et de l'urbanisme sur notre péninsule.

Je reste votre fidèle disciple,

Kelvorch Lochaad

Jeune homme. J'ai lu avec intérêt votre travail, qui dans l'ensemble ne manque pas de pertinence. En revanche, il me semble que l'idéalisme de la jeunesse a gommé de votre esprit certaines réalités pénibles. Vous prenez Osta-Baille comme modèle de ville sûre. Mais n'oubliez pas que cette ville possède deux visages : et celui qu'elle dévoile dans l'obscurité de ses bas-fonds n'est pas très reluisant. Il est encore loin le temps où l'on pourra dire que notre science est parvenue à sécuriser complètement les cités.

Vous avez de plus tendance à oublier que le caractère dominant chez vos contemporains n'est pas l'altruisme mais bien une farouche volonté de se maintenir en vie quel qu'en soit le prix. Si l'architecture sert à protéger, elle sert bien trop souvent à mettre ses biens hors de portée de ceux qui les convoitent. Les châteaux sont ainsi truffés de passages dérobés qui conduisent aussi bien à des trésors, qu'à des oubliettes dans lesquelles achèvent de pourrir ceux qui gênaient le pouvoir du potentat local.

Je pense très sérieusement à vous faire quitter pour un temps l'ancre du savoir que représente notre académie, pour que vous puissiez enfin vous confronter au quotidien de nos contemporains et envisager votre science sous de nouveaux aspects.

-Architecture-

Chapitre 2 Sociétés

Dans la salle du conseil seigneurial, le vieux demorthèn Galenor méditait.

Devant lui, plusieurs morceaux de terre cuite peints étaient posés sur la table. Ils avaient été apportés la veille par un groupe de paysans qui les avaient découverts près d'un cadavre, dans un terrain à la sortie du village de Louarn. Le malheureux avait sans doute mis au jour l'antiquité en creusant une fosse dans son champ. Les assassins avaient laissé tous les morceaux sur place ainsi que les quelques daols que la victime possédait. L'affaire restait mystérieuse mais tout portait à croire qu'il s'agissait d'un vulgaire règlement de compte.

Les mains jointes, le demorthèn contemplait les morceaux de terre cuite représentant le combat de ses ancêtres contre les feondas de l'Aergewin. L'humanité était née dans les ténèbres et avait connu bien des atrocités depuis son éveil. Il y a quelques siècles, les Trois Frères avaient esquissé les bases d'un avenir florissant où l'humanité aurait pu continuer à se développer, tout en vivant en harmonie avec les esprits de la nature. Mais les colons du Continent étaient arrivés. Leur science et leur Dieu avaient définitivement enterré le rêve de trois royaumes unis autour de la culture traditionnelle demorthèn. Depuis longtemps, les horreurs de l'Aergewin avaient été remplacées par des luttes futiles et meurtrières.

- Galenor, vous semblez pensif. La voix fluette de la jeune Maela Mac Loarans s'éleva dans la salle du conseil. Elle prit place au côté du demorthèn. Plus loin, le trône de son père restait vide, Maela avait un joli visage, encore juvénile. Elle venait d'avoir seize ans et était déjà appelée à succéder à son père mort un an plus tôt. Le demorthèn esquissa un sourire mais rien ne pouvait dissiper la gravité inscrite dans chacune des ridules de son visage. La jeune fille continua :

- Les érudits m'ont longuement entretenu sur l'histoire de notre Péninsule. Selon eux, mon enseignement ne saurait être complet sans un traité sur la société de Tri-Kazel.

- Oui, Maela Mac Loarans. C'est le vœu de votre défunt père et j'assurerai personnellement cette dernière partie. Ma régence touchera bientôt à sa fin et vous allez devoir prendre vos responsabilités. Comment pourriez-vous régner sur cette région sans connaître l'organisation sociale de notre péninsule ?

Louarn était un petit domaine talkéride du duché de Salann Tir, perdu derrière les Mòr Roimh. Dans cette région sauvage où la capitale Osta-Baille était une légende lointaine, la famille Mac Loarans était connue pour être fidèle au roi de Taol-Kaer. Le demorthèn poursuivit :

- Comme vous le savez, du fait de l'influence outrancière des daedemorthys et des prêtres du Temple, notre société a connu des évolutions drastiques. Il nous faudrait plutôt parler de trois sociétés distinctes, tant les royaumes de Gwidre et de Reizh se différencient un peu plus chaque jour de notre bon royaume de Taol-Kaer.



La société Tri-Kazélienne

Avant d'en venir aux spécificités induites par le Temple et les magientistes, laissez-moi vous faire une présentation générale de la société péninsulaire. L'organisation sociale clanique traditionnelle et le système féodal cohabitent tant bien que mal dans notre Péninsule. Cette société mixte est constituée de plusieurs castes sociales qui se retrouvent dans les trois royaumes. Chaque caste se distingue par des privilèges, des droits et des devoirs.

La société clanique

Les clans osags n'ont jamais vraiment accepté l'autorité des Trois Frères. Leurs communautés sont régies par les coutumes claniques telles qu'elles existaient dans les temps anciens. Certains d'entre eux continuent même à utiliser la langue ancienne. Le droit y est coutumier, sa transmission orale et les demorthèn sont écoutés avec respect. Il ne reste que peu de ces clans mais les villages et les communautés rurales ont conservé en partie leurs traditions.

- Mon père m'a parlé de cela. Il m'a dit aussi que ces coutumes et ces lois varient d'un clan et d'une vallée à l'autre. Ne pensez-vous pas, Galenor, que tous devraient respecter les textes promulgués et consignés dans les livres de lois d'Osta-Baille ? Nous le faisons bien, ici à Louarn. Pourquoi pas eux ?

- Maela, sachez que j'œuvre chaque jour pour que le peuple respecte l'autorité du roi de Taol-Kaer. Les Osags, au-delà de leur caractère rebelle, sont porteurs de nos traditions les plus ancestrales. Notre roi, dans sa sagesse et sa clairvoyance, a toujours fait preuve de mansuétude à leur égard, ce qui favorise le maintien de ces traditions. Le risque que l'ensemble de Tri-Kazel ne sombre dans les croyances futiles venues du Continent est toujours vivace. C'est un problème compliqué et un équilibre doit être maintenu entre ces diverses exigences.

La société féodale

- La féodalité fut instaurée par les Trois Frères en même temps qu'ils prononcèrent le Serment, il y a presque mille ans. Leur but était d'unir la Péninsule autour d'un pouvoir central solide, afin de favoriser l'essor des peuples tri-kazéliens dans le respect des cultes demorthèn traditionnels. L'avènement du système féodal vint consolider les trois royaumes naissants. En cette époque incertaine, les Trois Frères s'entourèrent d'hommes forts et de chefs de clans qui leur prêtèrent serment d'allégeance. Les rois délèguèrent à ces premiers nobles une partie de leur pouvoir afin que ceux-ci fassent respecter l'autorité royale. Chaque suzerain pouvait recourir à l'appui financier et militaire de ses vassaux, en contrepartie de quoi il s'engageait à les protéger avec son armée. Il fallut plus d'un siècle et de nombreuses guerres contre les clans récalcitrants pour asseoir ce système.

Galenor fit une pause. Maela était concentrée. Il reprit :

- La véritable noblesse est originaire de ces guerriers qui ont juré fidélité aux rois de Tri-Kazel. Vous descendez de ces illustres seigneurs, Maela. Depuis les temps du Serment, la famille Mac Loarans sert la couronne et votre aïeul Cadwalader Loarans a combattu aux côtés de Taol-Kaer lui-même. Cette noblesse d'épée n'a rien à voir avec celle des cités reïhizites qui est devenue une noblesse de cour. Ce phénomène s'est amplifié depuis que Bronchaerd, roi de Reizh, a permis que l'on achète ces titres. Mais revenons à notre sujet... Cette aristocratie n'est qu'une petite minorité ; le reste de la population forme la roture. Lorsque le système féodal est bien implanté, les roturiers sont libres de travailler la terre, d'utiliser les moulins, les fours et les infrastructures mis à leur disposition. En échange, ils reversent une part de leur production au seigneur local et doivent s'acquitter d'un certain nombre de corvées telles que l'entretien des palissades et des murailles, le labour des terres seigneuriales et les tours de garde. Certains, suite à des endettements ou après avoir été faits prisonniers lors d'une guerre, sont devenus les possessions d'un seigneur. Ils forment une dernière caste sans droit ni liberté : les serfs. Néanmoins, le système féodal est loin d'être appliqué partout. La plupart du temps, le droit coutumier règne dans les communautés rurales. Il privilégie la participation de chacun à la vie de la communauté et nul ne perçoit de taxes sur l'exploitation de la terre. Je comprends la volonté de notre roi d'imposer la loi féodale d'Osta-Baille dans toutes les régions afin de fortifier le royaume. Mais, appliquée sans discernement, celle-ci a tendance à pervertir insidieusement les mentalités. Des populations en viennent à se battre pour la propriété d'une parcelle de terre, comme c'est le cas aux frontières des trois royaumes. La terre n'appartient à personne ; elle nous permet de vivre mais nul ne devrait prétendre la posséder.

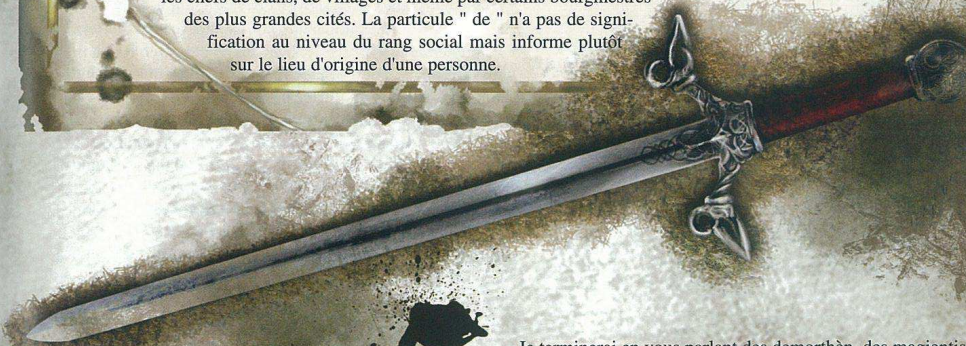
Société talkériide

La société de Taol-Kaer est un mélange entre traditions claniques et organisation féodale. Seules les grandes cités et les communautés proches des seigneurs les plus fidèles à la couronne appliquent la loi féodale d'Osta-Baille à la lettre. Dans la majorité des communautés, et en particulier dans les petits villages, le droit coutumier et les traditions communautaires prévalent.

Privilèges, héritages et titres

Les titres, symbolisés par une épée donnée par le roi, sont assortis de terres et de privilèges qui se transmettent à l'ainé, qu'il soit un homme ou une femme. Une personne devient noble par héritage ou par édit royal. Certaines coutumes locales donnent l'avantage à l'héritier masculin alors que d'autres privilégient les femmes. Ces divergences provoquent des guerres de succession fratricides entre ceux qui se revendiquent de ces traditions et ceux qui se réfèrent à la loi d'Osta-Baille. En Taol-Kaer, les nobles portent la particule " Mac " qui signifie " fils ou fille de ". Cette particule a été instaurée à l'époque des Trois Frères lorsque la féodalité s'est mise en place. En Gwidre et en Reizh, l'utilisation de cette particule s'est parfois perdue mais certains chefs de clans et seigneurs continuent à l'utiliser. On distingue la noblesse de cour de l'aristocratie rurale. La première loge le plus souvent dans la capitale et compte parmi elle la famille royale et ses plus proches conseillers. La seconde administre les terres du royaume. La propriété terrienne est un grand sujet de discorde entre demorthèn et seigneurs féodaux. Les textes de loi sont obscurs à ce sujet, laissant libre cours à toutes les interprétations.

Le terme ansailéir, hérité des cultures traditionnelles, a survécu au passage du temps. Ce titre est porté par les chefs de clans, de villages et même par certains bourgmestres des plus grandes cités. La particule " de " n'a pas de signification au niveau du rang social mais informe plutôt sur le lieu d'origine d'une personne.



- Je terminerai en vous parlant des demorthèn, des magientistes et des prêtres du Temple. Que ce soit dans les clans traditionnels ou dans le système féodal, les demorthèn ne font partie ni de la noblesse, ni de la roture. Ils sont le lien entre les esprits de la nature et l'humanité. Ils se situent en dehors des castes et des lois humaines, ne jouissent d'aucun privilège mais ne sont soumis à aucune corvée. Ils subviennent par eux-mêmes

à leurs besoins mais sont le plus souvent invités et entretenus par les membres de la communauté. Force est de constater que le système féodal affaiblit le rôle primordial des demorthèn. Sous prétexte qu'ils ne sont pas nobles, certains seigneurs ne prêtent plus aucune importance à leurs conseils alors que dans les communautés traditionnelles, les chefs de clans se réfèrent souvent à eux pour trancher en cas de litige ou prendre la bonne décision. J'espère que vous saurez faire les bons choix, Maela Mac Loarans.

Maela resta silencieuse. L'expression qu'on lisait sur le visage de Galenor lui faisait presque peur. Elle lui rappelait les disputes qu'il avait eues avec son père à ce sujet. Le demorthèn poursuivit :

- Un temps, les magientistes furent bien acceptés dans les grandes villes de Taol-Kaer, en particulier à l'époque de la réfection d'Osta-Baille par Athaontú. De nos jours, la population citadine est ambivalente vis-à-vis des magientistes, appréciant et redoutant leur science étrange. Dans les communautés rurales de Taol-Kaer, les magientistes ont toujours été craints et rejetés. Au cœur des régions sauvages, comme les terres de Déas, ils peuvent même être attaqués à vue. Les prêtres de Gwidre, surtout depuis la guerre du Temple, ont très mauvaise réputation en Taol-Kaer. La capitale et les grandes cités abritent quelques temples mais les pratiquants de cette religion sont le plus souvent malmenés et victimes d'exactions. Seuls quelques missionnaires parviennent parfois à s'installer durablement dans une communauté isolée en échange de services. Certaines rumeurs voulaient que les hérétiques pourchassés par cette religion trouvent refuge dans les régions les plus sauvages du royaume, où nul inquisiteur du Temple n'ose se rendre.

Nous en avons fini pour aujourd'hui. Si vous le voulez bien, nous nous retrouverons dans quelques jours car demain a lieu le Tsioghair et je dois m'y rendre.

Les alignements de Tûrsal

À quelques lieux du village de Louarn s'étendent des alignements de menhirs que l'on dit dater de l'Aergewin. Comme chaque année, Galenor s'y rendit pour participer au rassemblement des demorthèn du grand Ouest. À sa grande surprise, il fut violemment pris à partie par certains de ses confrères. Après un débat houleux, Crisdenbel, la plus âgée et la plus sage des demorthèn qui présidait au Tsioghair, conclua :

- Galenor ! Nous comprenons tes intentions vis à vis de l'avenir de Louarn. Pourtant, en devenant régent de ce val et en assurant l'éducation de la jeune Maela Mac Loarans, tu vas à l'encontre de notre éthique et tu t'attribues le travail qui devrait être fait par un barde ! Le rôle primordial du demorthèn est ailleurs, tu dois rester un guide spirituel liant les hommes et la nature. Ta voix sera alors écoutée et respectée au sein du conseil de Louarn. Nous connaissons depuis longtemps ton goût pour la politique mais prends garde, car à trop vouloir contrôler les affaires des hommes, tu finiras par te détourner des esprits !

Société gwidrite

Quelques jours plus tard, Maela se présenta à l'aube dans la salle du conseil. Galenor l'attendait. Il avait l'air soucieux, ce qui creusait encore davantage les rides de son visage. Cette imbécile de Crisdenbel ne comprenait rien ! pensa-t-il. Si je ne m'occupe pas moi-même de l'éducation de cette petite, alors Louarn abandonnera peu à peu nos traditions ! Le vieux demorthèn sortit de ses pensées et prit la parole :

- Aujourd'hui nous allons étudier les spécificités des sociétés gwidrite et reizhite. Vous serez sans doute amenée à parlementer avec certains de leurs émissaires. En plus de la roture et de la noblesse, la société gwidrite se caractérise par une troisième caste : le clergé. Elle rassemble tous les prêtres des six ordres du Temple. Au fil du temps, les membres du clergé ont acquis des privilèges. Ils sont dispensés de travailler, du service d'ost ainsi que de payer les impôts au seigneur local. Globalement, la société gwidrite est la plus féodale parmi les trois sociétés péninsulaires. Quelques régions reculées continuent à appliquer un droit ancestral et coutumier mais elles sont de plus en plus rares, les Vecteurs du Temple voyageant dans tout le royaume et obligeant les populations à se convertir.

- Que deviennent les demorthèn en Gwidre ?

- Ils ont perdu leur statut et sont considérés comme appartenant à la roture. Beaucoup ont été assassinés par des malandrins à la solde du Temple. Vous n'êtes pas sans savoir que les armées du roi Dalenverch servent la cause des prêtres et continuent d'abattre les pierres sacrées, vestiges de notre culture.

La voix du vieux Galenor trembla de rage puis son visage ridé redevint impassible :

- Voyez-vous chère Maela, le clergé a pris une telle importance dans Gwidre que leur armée, composée en partie de soldats fanatiques nommés chevaliers lames, commence à tenir tête aux seigneurs les plus puissants. Faudra-t-il que le Hiérophante s'asseye sur le trône de Gwidre pour que Dalenverch se rende compte de l'erreur monumentale de son aïeul, lorsqu'il a fait du Temple la religion officielle ?

Maela connaissait peu Gwidre mais elle en gardait surtout le souvenir douloureux de la mort de son grand-père, disparu pendant la guerre du Temple. Comme beaucoup de talkérides, elle avait perdu un parent dans cette guerre sanglante.

Société reizhite

- Poursuivons avec la société reizhite, très différente de celle de Gwidre, mais qui a connu bien des bouleversements du fait de l'influence magientiste. Les thèses sur le progrès héritées de la culture continentale poussent le peuple de Reizh à s'éloigner de la spiritualité. Il existe un clergé en Reizh mais ses privilèges sont beaucoup plus limités qu'en Gwidre. L'animosité entre les dirigeants de l'ordre du Temple et les universitaires magientistes est telle que la religion du Dieu unique ne s'est que très partiellement implantée en Reizh. La récente guerre du Temple n'a fait qu'accentuer cet état de fait. Par conséquent, les demorthèn conservent en grande partie leur rôle de guides spirituels dans les régions rurales, et ce malgré notre conflit avec les magientistes, dont l'idéologie est totalement incompatible avec notre façon de voir le monde. L'autre particularité de la société reizhite est l'émergence d'une caste de roturiers enrichis qui occupent des postes civils importants. Sachez que certaines villes, les Cités Franches, sont dirigées par cette bourgeoisie et que le roi a reconnu leur autorité. Depuis peu, ces bourgeois ont la possibilité d'acheter des titres de noblesse. On retrouve parmi eux des artisans, des commerçants ainsi que quelques magientistes. Ces notables se rassemblent à la cour du roi Bronchaerd et sont très mal perçus par la vieille aristocratie rurale, affiliée aux premiers suivants des Trois Frères. Les magientistes, qu'ils soient nobles ou roturiers, ont une place à part dans la société reizhite. Ils peuvent être enseignants dans les universités ou travailler dans des ateliers et des laboratoires. Au fil du temps, ils se sont rassemblés en loges. Ces groupes sont constitués de magientistes issus de la même origine sociale ou suivant les mêmes buts de recherches. Inutile de rentrer dans le détail de leur organisation mais pensez à vous renseigner sur la loge à laquelle appartient votre interlocuteur si celui-ci est magientiste. Cela vous donnera de précieux renseignements. La Loge de Lanmart ainsi que la Loge royale, financée par Bronchaerd, sont de loin les plus puissantes.



- Sociétés -

Les hommes et Les femmes

Traditionnellement, la philosophie demorthèn donne à chaque être humain la même valeur. Hommes et femmes ont de tout temps joué des rôles différents, mais tout aussi importants dans les sociétés tri-kazeliennes. Les hommes ont donné les plus grands chefs de guerre alors que les demorthèn les plus légendaires ont été des femmes. Dans la société clanique, le pouvoir est partagé entre chef de clan et demorthèn, et l'équilibre entre hommes et femmes est chose naturelle. Les violences, le viol et le rapt à l'encontre des femmes sont particulièrement punis car ils mettent en danger leur capacité sacrée d'enfantement. Cette équité entre hommes et femmes s'est bien maintenue dans les trois royaumes, et ce malgré les grandes évolutions qu'ont connues Reizh et Gwidre.

La famille

- Installez-vous, Maela. Cette troisième journée d'étude sera consacrée à la famille.

La damàthair

- Permettez-moi de vous entretenir sur une figure importante de nos communautés, la damàthair. La grande majorité des damàthairs sont des femmes et, comme vous le savez, elles ont le rôle d'éduquer les enfants, permettant ainsi aux autres femmes de travailler et de participer à la défense du village si nécessaire. Les damàthairs sont formées au combat et leur maison est le plus souvent fortifiée. En cas d'attaque, elles ont la responsabilité de défendre la vie des enfants et ont la charge des femmes enceintes, des vieillards et des malades. Les damàthairs sont l'incarnation du foyer de la communauté, des gardiennes au sens le plus fort. Mais leur rôle ne s'arrête pas là. Aux côtés des demorthèn, les damàthairs sont les guides spirituels d'un village. Là où nous autres demorthèn créons le lien entre les hommes et les esprits de la nature, les damàthairs sont omniprésentes dans la vie quotidienne. Elles président aux accouchements et connaissent les secrets des plantes permettant la contraception. Depuis longtemps, les femmes influentes utilisent ces médicaments afin de pouvoir se consacrer pleinement à leur rôle social. Dans les villages, les damàthairs décident seules si une femme peut en bénéficier. Les femmes trop jeunes ou pas encore formées, celles devant accomplir leur service d'ost ainsi que les mères ayant déjà porté quatre enfants sont les cas les plus communs. Les damàthairs siègent également au conseil d'une communauté qui rend la justice et prend les décisions importantes.

Dans les régions où l'influence des traditions s'estompe, le rôle des damàthairs a changé. Elles ont perdu leur raison d'être au profit d'institutions de plus grande ampleur et sont devenues de simples nourrices. Elles ont cessé d'éduquer les enfants, remplacées dans ce rôle par les prêtres ou les précepteurs reizhites. Au contraire, dans certaines régions rurales où les demorthèn sont moins présents, leur rôle s'est renforcé et elles ont repris leurs attributions. Bien heureusement, Taol-Kaer est un royaume où damàthairs et demorthèn sont toujours respectés et ont conservé leurs rôles traditionnels.

Enfants malades et vieillards

- Les enfants incarnent l'avenir de nos communautés et l'espoir en des jours meilleurs. Hélas, certains enfants naissent infirmes ou malades. Dans certaines régions, les demorthèn et les damàthairs se concertent et peuvent alors décider de les exposer. Les enfants sont alors livrés à la nature sauvage qui juge s'ils doivent survivre ou pas.

- Cette pratique est vraiment horrible ! Les gens de Reizh disent qu'il faut respecter la vie de chaque humain ! Maela avait les yeux grand ouverts. Enfant, elle avait été éduquée par une damàthair de Louarn. Elle se rappelait vaguement un jour où la vieille femme était partie dans la forêt avec un enfant emmitouflé dans des linges, et en était revenue seule. La petite en avait fait des cauchemars plusieurs années.

- Vous faites sans doute référence à certains universitaires reizhites qui, soit dit en passant, rêvent de remplacer leur roi par un parlement. En ce qui concerne les magientistes, nul autre humain n'est aussi irrespectueux de la vie ! Ecoutez Maela, ainsi vont les lois de la nature. Notre peuple doit faire face à de grands dangers et la famine menace toujours. Une communauté ne peut se permettre de gaspiller ses réserves. Chacun doit pouvoir se rendre utile. C'est pourquoi les demorthèn et les damàthairs de ces régions ont également le devoir d'abrèger la vie d'un vieillard dès lors qu'il n'a plus d'autre perspective qu'une existence remplie de souffrances physiques.

L'exogamie : une tradition clanique

Les sociétés citadines décrivent les clans traditionnels comme des sauvages autarciques et consanguins. Rien n'est plus caricatural, comme en atteste la loi exogamique. Celle-ci impose que chaque mariage doit être fait entre deux personnes venant d'un clan différent. Par un complexe système d'alternance et de hiérarchie sociale, la femme ou l'homme rejoint le clan de son conjoint et intègre sa famille. Les séparations sont possibles mais donnent lieu au versement d'une compensation car le départ d'un membre du clan affaiblit la communauté.

La loi exogamique perdure encore dans bon nombre de villages ruraux proches des cultes traditionnels.

- Sociétés -

La justice

Les dangers permanents qui règnent dans la péninsule ne permettent pas que l'ordre civil établi soit malmené. Le plus souvent, la justice tri-kazelienne est froide et directe. Elle ne cherche pas à effrayer mais agit pour sauvegarder la communauté. La peine capitale par pendaison est le plus souvent prononcée pour les crimes et les trahisons. Ceux qui ne peuvent payer les amendes sont envoyés aux travaux forcés ou deviennent serfs pour rembourser leur dette. La maintenance des ponts et des routes dans les régions les plus sauvages est souvent réalisée par ces prisonniers. D'autres sont envoyés protéger les angardes et les postes avancés les plus exposés. Les prisons et geôles n'existent pratiquement pas car elles sont si coûteuses qu'elles priveraient les royaumes d'une main d'œuvre corvéable à merci. Le bannissement, peine traditionnelle dans les régions sauvages, est prononcé lorsque la culpabilité d'une personne est incertaine. Le condamné est livré presque nu aux forces naturelles.

Dans les faits, les peines sont variables selon les régions et elles vont des amendes aux punitions corporelles les plus sévères. Par endroits, et en particulier dans les villes, la justice est devenue plus cruelle. Il arrive parfois que l'on laisse le condamné à la merci de la vindicte populaire (lapidation, bastonnade à mort, etc.). Afin de marquer les esprits, quelques seigneurs emploient des bourreaux qui redoublent d'inventivité lorsqu'il s'agit de trouver un moyen de mettre fin aux jours des suppliciés (pendaison, écartèlement, décapitation, etc.).

La justice en Taol-Kaer est la plus disparate et celle où le droit coutumier se fait le plus sentir. En Reizh, on peut constater un droit relativement uniformisé et le livre de loi de Balbh-Ruoch y est largement diffusé et respecté. En Gwidre, la loi religieuse du Temple s'est quasiment substituée aux anciennes règles.

Justice populaire et droit coutumier

Dans les clans traditionnels, comme par exemple dans les terres de Dèas au sud de Taol-Kaer, les lois peuvent grandement varier d'une communauté à l'autre. C'est également le cas des petits villages reculés, éloignés de tout pouvoir royal, où le droit coutumier dépend des mœurs locales. La justice populaire est parfois rendue par le traditionnel conseil du village, constitué du chef de la communauté, du demorthèn, d'une damàthair et d'un barde. Dans les régions où les traditions sont fortes mais où la féodalité s'est tout de même instaurée, la cour seigneuriale est formée du conseil du village, présidé par le seigneur.

Cour royale et la cour seigneuriale

Le système féodal donne au roi le pouvoir de rendre la justice. Chaque capitale des trois royaumes possède une cour royale qui traite des affaires les plus graves. Elle peut être présidée par le roi en personne, mais c'est bien souvent un de ses conseillers qui s'occupe des affaires ne concernant pas directement le royaume ou la famille royale. Le roi délègue ce pouvoir à ses vassaux, qui doivent faire régner en son nom la loi dans tout le royaume. Les seigneurs ont donc le devoir de rendre la justice. Il existe diverses cours seigneuriales selon le degré de vassalité. La justice se règle le plus souvent au bon désir du seigneur ou de la personne qu'il a déléguée à cette tâche. On y traite des affaires qui n'ont pu être réglées par la communauté, ou des atteintes au seigneur lui-même ou à ses institutions.

Justice religieuse

Gwidre a connu une évolution drastique de son système judiciaire depuis l'avènement du Temple en l'an 775. Le clergé détient seul le pouvoir de faire appliquer la loi selon le droit canonique. Ce droit est basé sur les Écrits de Soustraine et s'inspire des six Ordonnances. Seule la capitale a gardé une cour royale présidée par le roi Dalenverch.

- Ce matin le conseil de Louarn a débattu de cette sinistre affaire. À présent, suivez-moi Maela Mac Loarans, car en ce quatrième jour de votre enseignement, vous allez devoir assumer vos prérogatives. Selon notre tradition, c'est à vous que revient la tâche d'annoncer la décision du conseil aux habitants de Louarn.

Maela avait le ventre noué. Elle avait écouté pendant des heures le conseil débattre du sort d'Aodren et, comme son père en son temps, elle avait présidé à cette réunion. La culpabilité du jeune homme était incertaine et c'est pourquoi le conseil s'était exprimé en faveur de l'exil. Prise au dépourvu et impressionnée, elle n'avait pu que timidement hocher de la tête lorsque les sages lui avaient demandé son aval.

La jeune femme et le demorthèn sortirent et traversèrent le village. Il pleuvait et les rues de Louarn étaient devenues boueuses et difficilement praticables. Au loin, des clameurs s'élevaient.

- Votre visage est pâle, Maela. Je comprends votre appréhension mais ne vous inquiétez pas, le conseil est là pour vous soutenir dans cette épreuve. Vous êtes une descendante d'un compagnon d'armes du roi Taol-Kaer lui-même et en cela vous avez le pouvoir de rendre la justice au nom de notre souverain, Erald Mac Anweald.

Ils arrivèrent sur la place où s'élevait un chêne centenaire. Une estrade avait été montée, sur laquelle se tenait un jeune homme au regard pétrifié de terreur. On distinguait également l'ansailéir et trois damàthairs. Devant l'estrade s'agitaient et hurlaient de nombreux villageois. Maela se sentit défaillir et se retourna vers Galenor, blanche comme un linge. Le visage du vieux demorthèn demeura impassible, son regard dur lui intimant l'ordre de monter à son tour sur l'estrade. Une clameur accueillit la jeune femme qui allait annoncer son premier jugement. Galenor fit un geste puis prit la parole lorsque le silence se fit :

- Le conseil a scrupuleusement étudié cette affaire et a rendu son avis ! Comme son défunt père, Maela Mac Loarans va vous annoncer le verdict.

Les villageois hurlaient de plus belle, la plupart d'entre eux réclamant la condamnation du présumé meurtrier. Aodren, à peine vingt ans, suppliait Maela du regard. Les membres du conseil la dévisageaient. La jeune femme sentait ses jambes se dérober et son cœur battre dans ses tempes. Mais elle allait devoir s'exprimer.

Une mosaïque d'influences contraires

Extrait de " Peuples, populations et périple " d'Aeldred Firdh

Rétrospectivement, il apparaît que les neuf siècles qui se sont écoulés depuis les Fondations n'ont été qu'une succession d'antagonismes plus ou moins reconnus comme tels. L'essor du système féodal et la volonté d'assimilation des premiers souverains se sont heurtés comme on le sait aux traditions locales et aux allégeances claniques. Si la noblesse actuelle est pour bonne part issue des anciennes lignées, sa situation est loin d'être monolithique. Il existe encore de nombreuses vallées dans lesquelles, malgré son titre, le noble local n'est aux yeux de ses sujets qu'un chef de clan. La notion d'identité s'affirme alors comme par le passé et l'étranger, surtout celui qui souhaite s'installer de manière permanente, n'est guère apprécié. Par contraste, la noblesse citadine est bien évidemment plus cosmopolite et possède une toute autre perspective, mais en rester à ces généralités s'avère trompeur. En effet, on ne compte plus les seigneurs ruraux qui s'enorgueillissent des exploits guerriers de leurs ancêtres au service du roi. Et à l'inverse, certains nobles des grandes agglomérations ne sont rien de plus que des bourgeois qui ont acheté un titre et des prérogatives, mais qui ne s'embarrassent pas de patriotisme, ni même d'attachement aux traditions.

Les siècles ont aussi vu certains groupes sociaux évoluer dans la manière dont le reste de la communauté les considère. S'il faut en croire les sources dont nous disposons, les demorthèn, mais aussi les bardes, les varigaux et les damàthairs jouissaient autrefois en de nombreux lieux d'un statut particulier. Ce statut n'avait rien de formel, contrairement aux privilèges de la noblesse, mais les populations leur témoignaient un respect indéniable, qui s'accompagnait d'un certain nombre de faveurs, voire de passe-droits avérés. La société féodale, même en Taol-Kaer, qui reste des trois royaumes le plus attaché aux anciennes coutumes, a mis progressivement un terme à cette situation. Si les demorthèn sont encore considérés comme des gens à part dans de nombreux endroits, le rôle des varigaux et celui des bardes en sont souvent venus à se confondre avec ceux des colporteurs, ménestrels, messagers et vagabonds en tous genres. En particulier, les citoyens n'accordent plus à ces gens, pas plus qu'aux damàthairs, le respect dont leurs prédécesseurs pouvaient jouir. Principalement parce qu'ils ne sont pas autant dépendants d'eux que les ruraux.

Les contacts avec le Continent ont également favorisé l'essor de nouveaux groupes sociaux. L'apparition d'un clergé officiel en Gwidre, pays où les religieux jouissent d'ailleurs de prérogatives inscrites dans la loi, est l'exemple le plus évident et le plus souvent cité par les profanes de transformation sociale. L'usage de la monnaie avait déjà permis l'émergence d'une classe roturière aisée, mais les progrès technologiques inspirés directement ou non par les magientistes ont accru sa puissance. Légèrement parlant, un négociant, un artisan ou même un magientiste d'origine roturière ne jouissent d'aucune considération spéciale, même en Reizh et contrairement à ce qu'affirment certains individus partisans. Mais le contrôle des richesses financières, ou du savoir technologique, amène ces individus à devenir presque par la force des choses des notables, dont on recherche les avis, voire les faveurs. Si certains roturiers ont pu acquérir des titres nobles, ils l'ont pour la plupart fait dans la perspective de gagner du prestige, ou des privilèges. Mais l'influence sur une communauté d'un érudit ou d'un négociant, bien qu'officieuse, n'est pas à sous-estimer.

Si le clergé du Temple en Gwidre s'est totalement substitué aux demorthèn, parfois par la force, les magientistes se sont dans l'ensemble montrés plus circonspects et n'ont officiellement aucun pouvoir politique reconnu par la loi. Cependant, l'ouverture d'établissements d'enseignements religieux ou scientifique a favorisé l'émergence d'une minorité érudite, le plus souvent d'ascendance bourgeoise, alors que dans les campagnes, bon nombre de seigneurs savent à peine écrire. Le savoir, sous toutes ses formes, recèle lui aussi les germes de nombreuses ambitions, qui dépassent le carcan traditionnel dans lequel évoluent les individus.

Dans l'ensemble, on peut donc constater l'effritement de certains groupes sociaux au profit de nouveaux, qui s'efforcent de manière plus ou moins consciente d'occuper l'espace libéré par les premiers. Ils doivent tenir compte du pouvoir officiel, qui tente lui aussi de renforcer ou préserver son influence. Aux rivalités nationales, claniques et plus récemment religieuses se sont ajoutés de manière plus discrète des antagonismes économiques et des ambitions sociales, alors que l'argent et le savoir circulent de plus en plus, bien que péniblement, dans les royaumes.

Si les tribus osags des Terres de Dèas semblent vivre comme leurs ancêtres d'avant les Fondations, il faut admettre que nous n'avons en fait aucune certitude à ce sujet. Il est peu vraisemblable que les siècles se soient écoulés sans que les influences extérieures, ou le désir de nouveauté, n'aient discrètement remodelé des pans de la culture osag. Mais nous en sommes réduits à conjecturer. Par contre, les Tarish semblent avoir été épargnés par tous les changements et continuent à voyager comme ils l'ont toujours fait, aussi discrets et énigmatiques que par le passé.

Chapitre 2

Monnaie & Commerce

Mon voyage m'avait mené aux abords du village de Kaer Daegis. Je rencontrai là bas un étrange personnage nommé Aeldred, aussi laid que déformé, se disant ratier de profession. Il s'employait à servir aux quelques personnes attablées devant sa cabane un ragoût au fumet malodorant. L'homme était très bavard et, alors que nous devisions à propos du commerce et de la récente agression d'un convoi marchand, il commença à me servir une gamelle tout en me tendant un parchemin taché de sang qu'il m'invita à lire à haute voix. Je déroulai le document et y découvris une écriture régulière et consciencieuse...

Rapport d'Ailil Mac Naris dans le cadre de recherches sur le système commercial et monétaire de Tri-Kazel

Bien que d'origine modeste, je suis devenu un homme d'influence dans nombre de villages et de petites cités, me faisant remarquer jusqu'à la grande Osta-Baille. Mon expérience du terrain m'a donné une solide connaissance des usages commerciaux à l'œuvre en Tri-Kazel. Fort de ce savoir, d'une vaste documentation et des conseils de certains érudits d'Osta-Baille, j'ai pu rédiger ces quelques notes à l'usage de qui souhaiterait se lancer dans le commerce.

Système monétaire

Commençons par un panorama numismatique de la péninsule. Il me paraît en effet nécessaire d'aborder en premier lieu les différents moyens d'échanges que nous utilisons, notamment le système monétaire qui prévaut généralement dans les contrées civilisées.

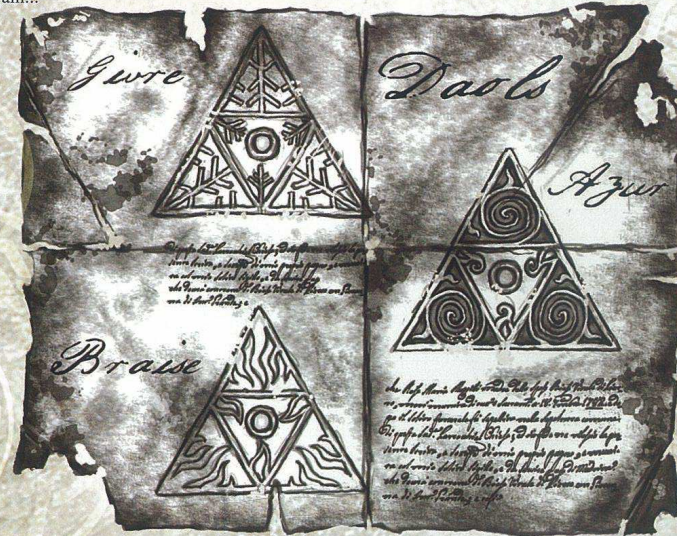
Néanmoins, ne vous leurrez pas, la monnaie ne dirige pas la majeure partie des transactions tri-kazeliennes : le troc a bien davantage les faveurs du peuple, surtout lorsqu'on s'éloigne des grandes cités. Si j'ose dire, dans les campagnes, les daols ne sont pas monnaie courante et restent rares. La plupart du temps, cette devise est acceptée en échange de tout bien ou service, mais, dans certaines contrées soumises à des conditions particulières telles qu'un début de famine, personne ne devrait s'étonner de voir ses daols refusés. Il arrivera ainsi, hors des villes, que vous ayez à troquer un service ou un objet contre ce dont vous avez besoin. Gardez toujours à l'esprit que le troc est encore la plus courante des activités commerciales dans la péninsule et que c'est toujours la demande qui définira la valeur d'échange, quel que soit le produit. Rien n'est fixé et elle peut donc varier énormément d'un lieu ou d'un moment à l'autre. Cette évidence signalée, nous pouvons nous intéresser à la monnaie utilisée dans les trois royaumes : à leur image, elle représente le symbole de l'unité d'un peuple pourtant composite. C'est la spécificité de Tri-Kazel : trois royaumes à l'origine fraternelle, des tribus multiples s'identifiant pourtant à une même terre, et une même monnaie au-delà de légères différences esthétiques. Le daol est donc la monnaie souveraine de Tri-Kazel. Théoriquement reconnue et acceptée par tous, elle est un signe tangible de l'origine commune des trois royaumes et facilite leurs échanges. Le daol se décline en trois unités de grandeur décroissante selon une échelle de un pour dix, baptisées selon leur apparence. Ainsi, le daol de givre (gris-blanc) vaut dix daols d'azur (gris-bleu) et chaque daol d'azur équivaut lui-même à dix daols de braise à la teinte légèrement dorée, rappelant le cuivre. Il faut donc cent daols de braise pour obtenir un seul daol de givre.

La composition des daols

Evidemment, ces noms allégoriques relèvent de l'usage populaire, mais ils sont passés dans les mœurs et ont été officialisés. Initialement, les daols étaient nommés en mentionnant pragmatiquement le matériau dont ils étaient faits : en premier lieu, le daol de trekann, le plus cher, sa valeur dépassant même celle de l'or. Le trekann est un alliage complexe, de composition secrète, dont le minerai principal serait extrait des profondeurs de la terre. Il ne s'oxyde absolument pas, mais est assez difficile à travailler. Vient ensuite le daol d'aelethal, alliage de trois parts d'argent pour une part d'or, revêtant une teinte bleutée lorsqu'il est travaillé. Enfin le daol d'orekal, mélange naturel de cuivre et d'or qu'on appelle abusivement l'or des montagnes. Vous noterez aussi que nous n'utilisons ni or ni argent purs pour la confection de la monnaie. Ceci s'explique de plusieurs manières : notre tendance naturelle à considérer les alliages, matériaux composites, comme le reflet de notre multiplicité péninsulaire, mais aussi la volonté de réserver l'or, l'argent et les autres métaux plus communs à l'art et l'artisanat. La fabrication de la monnaie tri-kazeliennne est donc tout à fait atypique par rapport au reste de la société car l'usage des alliages auxquels elle recourt lui est réservé.

Au niveau esthétique, et au-delà des différences de couleurs déjà signalées, le daol présente quelques singularités intéressantes : triangulaire, comme la trinité de royaumes qu'il symbolise, il est sur-tout percé en son centre. Cet orifice trouve son explication dans la coutume tri-kazeliennne d'enfiler les pièces sur une corde plutôt que de recourir aux bourses de cuir. La corde ainsi garnie de pièces est utilisée comme collier, comme ceinture ou encore roulée en de multiples tours et accrochée sur le côté au niveau du bassin. Ce curieux système a tendance à décourager les voleurs : couper une bourse pour se l'approprier est aisé mais sectionner une telle corde est l'assurance d'un concert de piécettes anéantissant toute la discrétion du vol. Néanmoins, pour éviter toute dangereuse ostentation, il est d'usage de dissimuler cette enfilade de pièces sous sa tunique ou son saillon, voire, s'il est attaché sur le côté, sous une longue ceinture de laine qu'on nomme taillole.

Le daol est le résultat du travail du monnayeur, généralement un simple forgeron détenteur d'un droit de frapper la monnaie, régulé par la Maison des Monnaies de chaque royaume, et qui ne peut officier que dans ces véritables forteresses financières. Le principe est simple : on utilise des "coins", deux matrices triangulaires de métal gravées de motifs que l'on place de chaque côté de la future pièce alors seulement désignée sous le nom de "flan". Ce flan, pastille de l'alliage utilisé pour forger le daol, est placé à chaud entre le coin dormant, fixé dans un billot de bois, et le coin mobile, tenu à la pince et recevant le coup de maillet. La frappe permet à la fois de donner au flan sa forme définitive de daol et d'imprimer dans le métal les motifs des coins. La forme triangulaire et l'orifice de la pièce sont ensuite affinés tant que le métal reste malléable. On trouvait auparavant nombre de motifs différents, essentiellement guerriers ou animaliers, mais les dénominations courantes des daols ont poussé les rois à fixer une norme : le côté pile de chaque pièce est donc désormais frappé à l'identique dans les trois royaumes. Le daol de givre arbore ainsi trois flocons stylisés, un sur chaque angle. Celui d'azur compte trois volutes s'élevant en tourbillon, comme de petites tornades en formation. Enfin, le daol de braise se voit orné de trois flammes stylisées. Les motifs figurant sur l'autre face de la pièce sont quant à eux laissés à la discrétion de chaque royaume, voire parfois du monnayeur lui-même. Si l'on peut donc trouver divers motifs sur les daols, on a longtemps constaté que perdurait souvent la représentation symbolique d'un enchevêtrement de bois de caernides reliant les trois angles de la pièce. Avec le temps, d'autres symboles moins traditionnels sont apparus sur la face des daols, notamment en Gwidre où les représentations liées au Temple gagnent du terrain...



Fausse monnaie

La contrefaçon existe et utilise les mêmes procédés artisanaux. On appelle populairement ces pièces contrefaites des "friponnes", et les autorités ont du mal à endiguer ce problème. Certains forgerons officiels des Maisons des Monnaies s'y essaient mais ils sont punis de mort s'ils sont découverts... comme leurs compatriotes officieux d'ailleurs. Seule différence : ils seront soupçonnés les premiers puisqu'ils disposent du matériel officiel adéquat. La méthode la plus commune est de rogner sur la vraie monnaie afin de se fabriquer ses propres pièces grâce à la réserve ainsi détournée. À ceci s'ajoute la corruption des alliages nécessaires à la fabrication des daols en y ajoutant des métaux moins nobles. Ne reste plus ensuite qu'à écouler la fausse monnaie...

Autres moyens d'échange

Toutes ces remarques numismatiques ne doivent pas occulter le rôle premier de l'argent : faciliter et assurer les échanges commerciaux.

Les daols sont utilisés dans la plupart des transactions quotidiennes, mais les plus grosses transactions nécessitent parfois le recours à des sommes trop importantes : c'est là qu'interviennent les paiements par pierres précieuses ou lettres de change. Les pierres précieuses sont nombreuses dans les montagnes et les mines de Tri-Kazel, mais leur extraction reste difficile et périlleuse.

Leur valeur est donc très importante et elles sont préférées à la dépense d'un trop grand nombre de daols : la facilité à les transporter et la plus grande discrétion qu'elles permettent sont des atouts non négligeables.

Néanmoins il est souvent nécessaire de faire intervenir un connaisseur qui pourra seul statuer sur le prix réel d'une pierre avant que l'échange n'ait lieu, et cela à le triple inconvénient d'ajouter un interlocuteur, de prendre du temps et d'avoir un coût non négligeable. Seuls le diamant, l'émeraude, le rubis et le saphir sont réellement utilisés comme monnaies d'échange supplantant les daols.

Les autres gemmes sont davantage destinées à un usage ornemental et artisanal. On prête aussi à chaque pierre des vertus médicinales spécifiques, mais ces croyances païennes tendent à s'effacer devant leur simple valeur commerciale.

Pour éviter le transport de sommes trop importantes, il est également possible de recourir aux lettres de changes. Ce système a été mis en place à l'initiative des chevaliers ronces. Ces chevaliers errants, nomades en armure, parcourent sans relâche Tri-Kazel et se veulent " l'âme " de la péninsule dès lors qu'ils entrent dans l'ordre. Leur engagement est irrévocable. Ils veillent au respect des traditions et prêtent assistance à qui en a besoin au cours de leur périple. Ils ne restent jamais plus de trois semaines dans un même lieu mais peuvent être convoqués par leur ordre pour exécuter une mission particulière et prêter assistance aux seigneurs de Tri-Kazel en difficulté. Ils n'exigent rien, mais l'usage veut qu'on leur verse un tribut à la mesure de ses moyens pour l'aide apportée. Ces dons sont ensuite centralisés par l'ordre dans un bâtiment d'Osta-Baille, surnommé la Rosace et gardé par les plus vieux chevaliers ronces, pour payer les frais inhérents au fonctionnement de l'ordre. Celui-ci s'est aussi mué en organisme prêteur : il confie de l'argent aux institutions qui s'engagent à le rembourser en sus d'une " obole ", équivalent à un tiers de la somme. Hormis la Rosace d'Osta-Baille, on trouve dans quelques grandes villes de la péninsule des relais, souvent à l'abri des murailles du château du seigneur local, qui sont officiellement en affaire avec les Ronces, et leur permettent dépôts et retraits de daols. L'activité financière de l'ordre prévoit ainsi que tout chevalier peut confier ses biens à la Rosace avant son départ contre un bon de dépôt et une lettre sur laquelle est inscrite la somme déposée. Cette lettre manuscrite et cachetée est nommée " lettre d'échange ". Le chevalier peut ainsi voyager sans

-Monnaie & Commerce-

craindre le vol. Arrivé à un relais, il y récupère l'intégralité de l'argent nécessaire à son entretien et à sa mission. Ce système fut rapidement imité par les trois Maisons des Monnaies des capitales, et la " lettre d'échange " ne fut plus exclusive aux chevaliers ronces. Dans les Maisons, elle s'est muée en " lettre de change ", et désigne tout écrit par lequel une personne - le tireur - donne à un débiteur l'ordre de payer au porteur une somme donnée à une date précise dans l'une de trois Maisons des Monnaies. Ces trois institutions assurent les transactions et en retirent des intérêts, mais ils sont moindres que " l'obole " donnée aux chevaliers. Ces derniers ont conservé leur influence et sont parfois recrutés par les Maisons des Monnaies pour assurer de gros transports de fonds.



Les caravanes

Les membres de l'ordre de la Ronce ne sont pas les seuls à arperter Tri-Kazel pour assurer les flux commerciaux. De nombreuses caravanes sont montées par des marchands indépendants ou regroupés en guildes. Les différentes exploitations de minerais donnent lieu à un commerce prospère, de même que les échanges de ressources et de produits finis exclusifs à telle ou telle partie de la péninsule. Les échanges agricoles ou liés aux élevages ovins, bovins ou caprins, n'ont lieu qu'à courte distance et sont encore peu fréquents, chaque région conservant ses propres ressources alimentaires. Seuls l'alcool et le sel, transportés en tonneaux, font exception.

À l'instigation de certains magientistes, on exploite occasionnellement de la silice des Grandes Plages de Taol-Kaer afin de fabriquer verre et vitraux ; Tri-Kazel ignorait pourtant cet usage il y a peu. Sur la péninsule, les déplacements restent difficiles, et malgré l'existence des caernides et l'usage de plus en plus fréquent des chevaux, les caravanes mettent encore beaucoup de temps à parcourir de grandes distances. J'espère que nous pourrions moderniser nos voies ancestrales pour les rendre plus rapides et plus sûres en dépit de la présence des feondas. Aucun autre réseau n'existe réellement et la mer reste dangereuse.

Varigaux et caernides conservent un rôle déterminant dans le transport des marchandises, même si ces derniers n'ont pas la docilité des chevaux.

L'orientation des convois est facilitée par d'énormes stèles ornées de symboles et disséminées par nos ancêtres le long de certaines voies.

Si tous les voyageurs ne sont pas capables de les déchiffrer, leurs dessins sont connus par beaucoup et servent de points de repères. Certains ont même gravé des indications en langue moderne sur ces pierres levées, mais les anciens condamnent fermement de telles pratiques.

Les caernides

Le caernide est une créature pourvue de bois, proche du cerf, mais bien plus docile. Vive, leste et rapide, elle est cependant assez fragile et ne peut être employée comme animal de trait.

Incapable de porter de lourdes charges, le caernide ne peut supporter longtemps ni un cavalier en armure complète, ni deux personnes le montant simultanément.

Inférieure en bien des points au cheval, cette créature, est cependant considérée comme sacrée, destinée à mener rapidement son cavalier à destination, en évitant les dangers des lieux sauvages grâce à sa vigilance constante.

Le galop du caernide est bondissant, bien adapté aux différents obstacles pouvant se dresser sur les routes accidentées.

Cette démarche sautillante et son pelage épais font de lui un animal en totale harmonie avec le relief montagneux de la péninsule.

Malgré cela, l'usage des chevaux se répand chaque jour un peu plus, notamment en Gwidre et en Reizh.



1ci s'achève donc mon exposé, il y aurait encore beaucoup à dire mais il s'agissait davantage de vous offrir un premier aperçu, certes quelque peu sommaire mais suffisant à mon sens, des fondements du commerce en Tri-Kazel.



Pauvreté

Alors que je finissais la lecture du document, j'entendis le ratier rire en s'adressant à la pauvre assistance dont nous lui faisons office :

" Ah, qu'il est drôle cet Ailill ! Toujours à chercher à s'attirer la faveur des grands, alors qu'il n'a qu'à ouvrir un peu les yeux vers ici pour voir la triste vérité. Je le reconnais bien là, tiens ! Regardez un peu où ça l'a mené, à vouloir toujours faire son petit commerce : et va que je voyage, et va que je gagne ma vie et que j'côtoie des influents, et va qu'on me retrouve aux trois quarts lacéré par un satané féond ! Et avec quoi dans les poches ? Ce fameux rapport complètement biaisé pour plaire à ses nouvelles relations. Ça m'étonnerait bien que son frère demorthen le remette sur pied ! Il pourrait bien crever maintenant, que ça lui servirait de leçon ! En tout cas, on voit qu'il bouffe toujours à sa faim et qu'il est loin d'être pauvre. Mais tout n'est pas aussi opulent qu'il le voudrait. Là, sous vos yeux, je suis obligé de cuisiner du ragondin, pour ne pas dire pire, aux pauvres hères qui viennent me trouver, la faim au ventre. Ah, il n'est plus si dégoûtant que ça l'Aeldred quand vous n'avez que du vent dans l'estomac, hein ? Vous l'aimez bien votre Aeldred dans ces cas-là !

Mais je vous comprends... C'est l'argent qui met tout sens dessus dessous. Maintenant, on utilise de plus en plus les daols, Ailill s'en enorgueillissait, mais finalement on s'en sortait pas plus mal avec le troc. Désormais, c'est le daol le nerf de la guerre. Ailill disait que le daol nous rendrait libre, mais on en est tous devenus esclaves. Même moi, le chef du village me paye une solde pour éliminer la vermine de Kaer Daegis. Alors qu'avant, c'étaient les habitants qui me filaient du petit gibier ou de menus services en échange. Enfin, on s'arrangeait quoi.

Croyez-moi, l'arrivée des daols a profité aux puissants, mais les petits trinquent. Ils ont de plus en plus de mal à manger correctement parce qu'ils ne peuvent plus se payer ce qu'ils pouvaient auparavant cultiver eux-mêmes ou dégouter chez le voisin. J'ai même entendu dire que des imbéciles venaient à s'en prendre à nos chers caernides ! Pire que des feondas ceux-là ! Bon d'accord, c'est peut-être meilleur que du ragondin, je vous l'accorde, mais j'y toucherai jamais moi, c'est un animal sacré, j'ai pas envie de me fâcher avec les forces de la nature. Déjà qu'elle m'a pas gâté cette catin... Enfin je m'égare là, mais tout ça pour dire que la misère progresse malgré les beaux discours de nos chefs, et avec elle, les épidémies. Parce que les gens, plus ils éprouvent de difficultés à se nourrir, à s'habiller et à se loger, plus ils sont

clients aux maladies. Pire que mes rats ! Et vas-y que ça se propage dans tous les sens et que ça crève à tous les coins de rue ! Les gens ont même pas le temps d'éduquer suffisamment leurs gosses pour leur apprendre à se laver à peu près correctement. Tu parles que ça y va, les maladies. Regardez-moi, je travaille dans la pire fiente, mais je suis jamais malade, tu parles que je fais attention : c'est pas compliqué, je me lave au moins deux fois par semaine et je me change aussi ! Ah, ça vous fait marrer ça, mais c'est le magientiste qui m'a dit que ça y faisait, l'hygiène qu'il appelle ça.

Bon, heureusement on est un peuple solidaire. Déjà en Gwidre, les pauvres ont quelques aides du Temple, mais on m'a dit que c'était pas gratuit et qu'il y avait des contreparties suspectes. Je préfère me tenir éloigné de ces gens-là en tout cas. Ici, y a que la fille du chef qui tente de veiller à ce qu'on crève pas tous de faim... C'est bien sympathique de sa part, faut avouer, mais bon je pense pas qu'elle ait jamais vraiment connu la faim elle, et encore moins bouffé du rat, et puis elle m'énervé avec ses grands airs, enfin ça s'explique pas...

Mais, bon, sur toute la péninsule, la solidarité existe, un peu, je crois même qu'elle est préconisée par les demorthen qui veillent aux anciens usages. Mais ça recule, je vous le dis : chacun court après le moindre daol. Et ça a ses limites : dans les villages, on est pas trop mal loti, mais dans certaines villes les mendiants se font réprimer ; on les arrête, ou pire on les reconduit hors les murs de la ville, ce qui les expose aux feondas qui rôdent et revient à les condamner à mort. Alors, croyez, moi, les cités, c'est pas plus la solution, au moins on vous tolère ici et vous savez bien que j'irai jamais balancer que vous venez goûter à mon ragoût, ou rat d'égout devrais-je dire ! "

Le ratier émit un rire aigu qui déforma son visage purulent. Alors que je restais stoïque, jaugeant les plats des autres convives, il ajouta d'un air moqueur : " Haha ! Ça vous fait pas rire ? Les varigaux n'ont aucun humour... Bon, je comprends, je vous parle de la pauvreté, alors que vous la connaissez peut-être encore plus que moi. Vous attendez une révélation pour vous en sortir, mais je suis pas un héros ou quoi que ce soit ! La pauvreté touche tout le monde, du plus jeune au plus vieux, et c'est un fichu cercle vicieux : Vous êtes pauvre ? Bah, attendez-vous à le rester ! J'ai pas de solution, je fais pas de miracle. Au moins, vous ne risquez pas la famine, mon ragoût est gratuit. Et c'est pas si mauvais, hein ? Allez, essayez vos larmes, je vous en ressers ? "

J'étais affamé, alors j'acceptai avec un sourire grimaçant le bouillon dans lequel flottaient des morceaux de viandes dont j'aurais préféré ignorer la provenance...





Chapitre 2

Les Arts

Les arts, miroirs de la civilisation

Conférence du professeur Morch Mac Maduidh à l'Académie des Arts et des Lettres d'Osta-Baille

L'amphithéâtre bruisait des rumeurs des conversations estudiantines. On le sait, les étudiants sont une population dissipée, qui ne sait se tenir qu'en présence du professeur. Quand le visage jovial d'un petit homme s'encadra entre les montants de la grande arche, le silence se fit instantanément.

Les arts, ou la nécessité de l'inutile

Un dicton fameux prétend qu'en Tri-Kazel, grands sont les hommes de guerre et petits les hommes d'art. Rien n'est plus faux et pourtant, je sais ce point de vue largement partagé. Permettez qu'aujourd'hui je redonne aux arts le visage qui est le leur, celui d'un sémaphore dont les lumières scintillent dans la nuit et redonnent de l'espoir à l'humanité.

Le feu de la création jaillit au cœur des ténèbres, pour mieux les bannir loin de nos foyers. C'est dans la douleur et la souffrance que sont nées les plus belles réalisations des hommes, pour mieux les exorciser.

Les artistes travaillent avec leur cœur et leurs tripes ; ils livrent à leur façon une farouche bataille contre la mort et l'anéantissement. La civilisation est l'inverse du néant, une réalité que les forces déchaînées de l'entropie essayent sans cesse de jeter à bas. Les feondas tuent nos amis, nos pères et nos mères, nos frères et nos sœurs. Partout règne l'insécurité, et les monstres nous menacent. Mais nous autres Tri-Kazeliens, refusons de perdre espoir, de nous soumettre à la fatalité. Toujours nous repoussons les vagues de l'adversité : pendant que les soldats s'efforcent de refouler les hordes bestiales loin de nos villes, les artistes tentent d'égayer la vie de leurs semblables. Ils bâtissent des rêves, leur donnent vie. Sculpteurs, peintres, écrivains, musiciens mais aussi architectes, tailleurs, orfèvres, joailliers, tous allument les feux de l'intelligence et du savoir, de la beauté et de la joie de vivre, au milieu des ombres qui nous guettent.

Il est vrai que les arts ne sont pas des armes que nous pouvons brandir contre nos ennemis. Mais ils sont les dépositaires de ce que nous sommes, les gardiens de notre mémoire, les fidèles confesseurs de nos pensées les plus intimes. Inutiles mais nécessaires, tels sont les arts, qui ne nous rapportent de rien mais conservent ce que nous avons de plus précieux : nos rêves et notre humanité. "

Des liens entre art et artisanat

Le professeur marqua une pause et leva ses yeux de glace sur un groupe d'étudiants occupés à bavarder. Tous les regards convergèrent vers les fauteurs de troubles qui, s'apercevant subitement de la situation, se turent, le visage rouge de honte. Morch soupira perceptiblement avant de reprendre la parole :

" D'un point de vue historique, l'artisanat a précédé l'art. Il est né en tant que tel avant de lui servir de support. Le parchemin a accueilli les mots de nos chroniqueurs ; la toile, les pigments de nos peintres ; le métal, les entrelacs savants de nos damasqueurs. Les ustensiles sont devenus des instruments de musique, les pierres des statues ou des frises. Peu à peu, le soleil de l'art s'est emparé de la matière brute pour lui façonner un corps idéal.

Ainsi la frontière entre l'art et l'artisanat est-elle parfois indistincte. Le second est censé produire quelque chose d'utile pour la société, tandis que le premier nous amène à la considérer différemment, que ce soit en l'embellissant ou en nous en offrant une perception décalée.

Nos chefs de guerre ne se trompent pas lorsqu'ils emportent avec eux une arme de parade, qu'ils sauront brandir le moment opportun pour raffermir l'ardeur de leurs hommes. Nos seigneurs savent que leur gloire et leur puissance resplendissent depuis leur mobilier jusqu'aux sculptures qui ornent le fronton de leur demeure. Nos maîtres-artistes sont fiers de vendre des vases décorés de rinceaux, des fourreaux damasquinés ou des boucles de ceinture ouvragées. Pour parvenir à ce résultat, ils ont longuement travaillé ; et un jour ils ont enfin réalisé leur chef-d'œuvre, l'objet qui unit harmonieusement leurs maîtrises de l'artisanat et de l'art, devant lequel nous ne pouvons demeurer indifférents.

Il existe cependant des arts qui n'entretiennent pas de rapport direct avec l'artisanat, comme la danse, l'art dramatique ou la jonglerie. Privés de support pérenne, leur caractère éphémère ne rend leur beauté que plus envoûtante. "

Artistes et société

Le statut des artistes est ambigu. D'un côté la société ne saurait se passer de leurs réalisations et de leurs prestations ; de l'autre, elle les considère comme des individus qui perdent leur temps en futilités alors que l'essentiel est ailleurs. Il n'est pas facile d'être un artiste en Tri-Kazel. Les mauvais sont conspués voire pourchassés, les médiocres raillés, les modestes ignorés, les bons simples objets de curiosité et seuls les plus talentueux sont accueillis par nos seigneurs ou des individus fortunés, pour les divertir ou élever leur esprit.

Mais force est de constater l'émerveillement de nos enfants à la lecture des contes de Thén-Mhuir, leur fascination pour les danses de l'année nouvelle ou la lueur intense qui vibre dans leurs yeux lorsqu'ils admirent des acteurs costumés déclamant leur texte d'une voix chargée d'émotion !

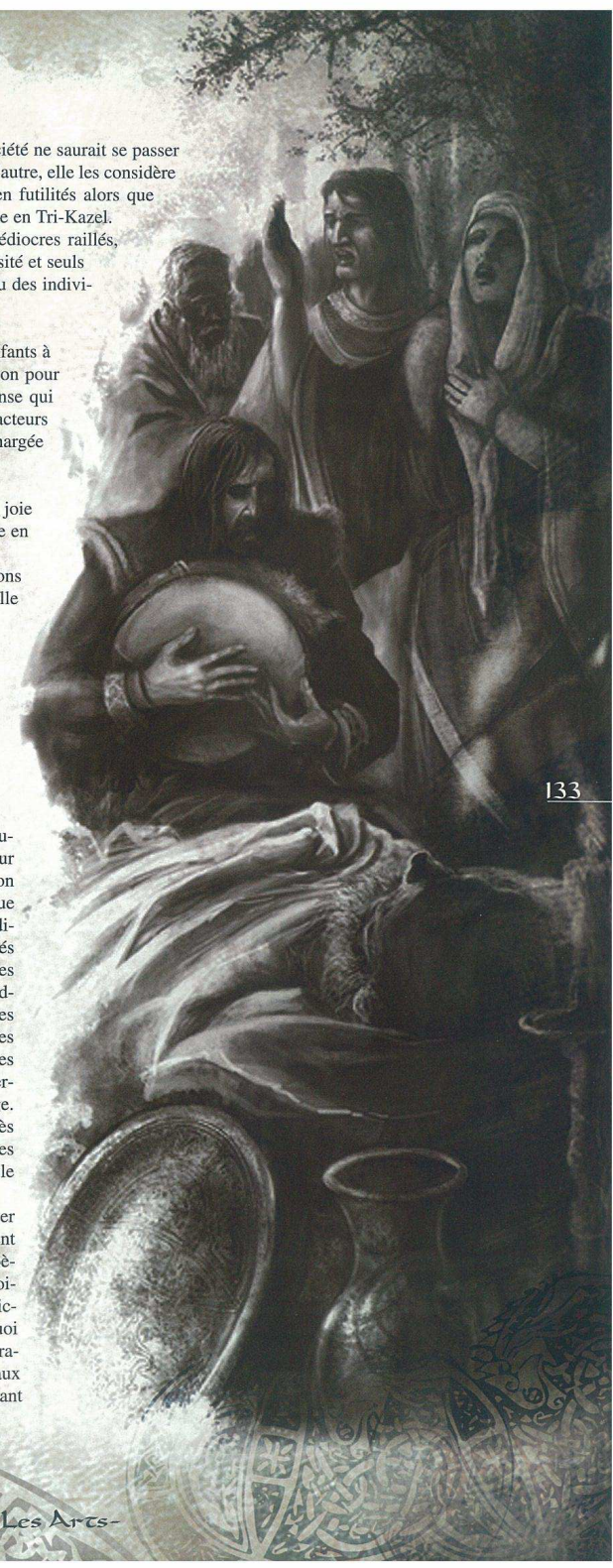
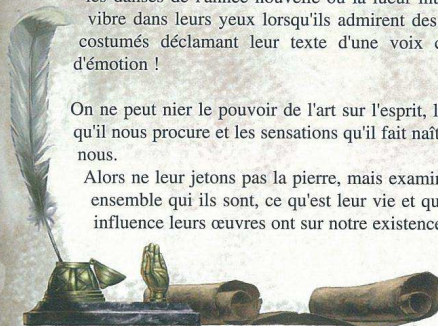
On ne peut nier le pouvoir de l'art sur l'esprit, la joie qu'il nous procure et les sensations qu'il fait naître en nous.

Alors ne leur jetons pas la pierre, mais examinons ensemble qui ils sont, ce qu'est leur vie et quelle influence leurs œuvres ont sur notre existence.

Des arts lyriques

La voix est sans nul doute le premier des instruments. Elle se décline depuis l'aube des temps sur divers modes tels la psalmodie, la litanie, l'oraison funèbre ou la lamentation. Les chanteurs font presque toujours partie d'un groupe choral composé de trois individus qui se répondent. Ceux-ci symbolisent des trinités comme le défunt, son descendant et le C'maogh, lors des cérémonies funéraires, ou bien l'ancêtre héroïque, l'adversaire et le proclamateur, lors des célébrations des hauts-faits des ancêtres. Les chanteurs sont des artistes particulièrement respectés car leur art s'inscrit dans les traditions séculaires de la péninsule et rend effectifs certains rites comme le passage à l'âge adulte ou le mariage. Souvent, leurs confrères musiciens jouent avant et après leur intervention, mais leurs prestations, aussi belles soient-elles, ne leur confèrent bizarrement qu'une faible popularité.

Les filidh sont parmi les seuls artistes lyriques à exercer leur art parfois en solitaire, bien qu'ils soient souvent accompagnés par des musiciens. On raconte que ces poètes aveugles possèdent d'authentiques pouvoirs divinatoires et que s'ils chantent seuls, c'est afin que leurs prédictions ne soient pas empêchées par d'autres voix. Quoi qu'il en soit, les filidh jouissent d'une immense considération et ils ne manquent jamais de rien, contrairement aux conteurs itinérants, qui peinent à mener leur vie en tentant de capter l'attention d'auditoires capricieux.



Des arts mélodiques

Pas d'art ici sans artisanat : un artiste privé de son instrument est comme un soldat désarmé, voué à l'échec. Luths, rebecs, tambourins, cors, trompettes, cornemuses, lyres, petites harpes ou flûtes sont les compagnons habituels des musiciens. Aisément transportables, ces instruments sont conçus pour pouvoir être joués en toutes circonstances. Les tambourins accompagnent de leurs sons rythmés la marche de nos soldats, la trompette exalte la puissance et la gloire des rois et des seigneurs. Les sons mélancoliques de la cornemuse saluent la mémoire de nos ancêtres, tandis que le luth ou le rebec rehaussent les périples de nos héros légendaires. La harpe et la lyre accompagnent souvent les représentations théâtrales, soulignant les émotions des comédiens. La flûte égaye les foules lors des fêtes, tandis que le cor donne le signal de la chasse ou de l'alerte.

Les musiciens sont des artistes essentiellement citadins, mais certains d'entre eux aiment voyager de village en village, pour faire profiter les gens des campagnes de leurs harmonies mélodiques... À leurs risques et périls. La plupart d'entre eux sont des interprètes, qui puisent dans un vaste répertoire traditionnel de mélodies afin d'égayer les réceptions de la noblesse et de la bourgeoisie, les fêtes populaires ou les tavernes les moins fréquentables. Les compositeurs sont bien moins nombreux : ils travaillent encore aujourd'hui sur la base du rythme ternaire cher aux Tri-Kazeliens, mais certains d'entre eux en expérimentent de nouveaux, délaissant la tradition pour la modernité.

La plupart des habitants de la péninsule apprécient la musique, mais ils la considèrent comme un art mineur. Elle sait les divertir, particulièrement lors des fêtes. Mais son statut d'art profane, qui s'est écarté peu à peu des traditions, dessert ceux qui la pratiquent.

Pour autant, jongleurs et ménestrels sont plutôt bien accueillis par les gens, grâce à leurs talents acrobatiques ou poétiques qui les différencient grandement des "simples" musiciens.

De l'art dramatique et de la danse

Comédiens et danseurs offrent à leurs contemporains une autre forme d'art. Un art vivant, en mouvement, qui dessine des formes sans cesse nouvelles et nous donne à voir la variété de nos émotions dans un miroir de chair.

Les contes les plus anciens nous apprennent que l'art dramatique naquit dans des circonstances bien particulières. Désireux d'apaiser les esprits, les hommes se mirent à imiter la nature par leurs gestes et mouvements, et mirent au point les premières danses. Ces rituels évoluèrent en se complexifiant pour donner naissance à des cérémonies destinées à s'attirer la faveur des esprits. Les célébrants incarnèrent peu à peu des rôles qui les différenciaient les uns des autres, dans un double souci de clarifier les rapports hiérarchiques et d'humaniser les rituels. D'autres contes évoquent à ce propos le port de masques décorés qui, par leurs attributs, indiquaient la fonction de leur porteur ; ce serait l'origine des masques utilisés pendant nos fêtes...

De nos jours, les comédiens nous proposent, outre les représentations issues des traditions demorthèn, des spectacles variés : satires qui livrent une critique astucieuse de nos dirigeants, comédies et tragédies qui jouent avec la corde de nos émotions les plus sensibles ou bien les fameuses épopées guerrières tant prisées par la foule, qui aime les récits de sang et de victoire.

La plupart des spectacles se tiennent en extérieur, le plus souvent sur les places des villes et villages, et quelquefois dans des jardins. Il n'est donc pas rare qu'il vente ou qu'il pleuve pendant les représentations, mais les comédiens ont appris à s'adapter au climat maussade de Tri-Kazel. Ils portent le plus souvent des costumes sans recherche, leur rôle étant indiqué soit par un accessoire (chapeau, canne, épée, besicles...), soit par une marque peinte sur leur visage. Les beaux costumes sont réservés aux spectacles donnés pour les nobles et aux jours festifs.

Bien que le discours officiel veuille que les comédiens et les danseurs soient à peine plus estimables que les musiciens, je pense au contraire qu'ils jouissent d'une grande sympathie dans le secret des cœurs.

Une légende raconte que le héros Leog fut le seul rescapé d'un massacre perpétré par une horde de feondas. Lorsqu'on le retrouva dans les ruines du village de Deux-Étoiles, il dansait. Malgré tous les efforts pour lui parler, Leog continua de danser pendant encore une nuit et une journée avant de tomber littéralement de sommeil. Les demorthèn qui l'examinèrent constatèrent que sa peau arborait une teinte vert-brun et que ses cheveux étaient devenus cassants comme des brindilles...

Des arts plastiques et picturaux

Les sculpteurs sont sans aucun doute les artistes les plus appréciés de la péninsule. Ne serait-ce que pour les fondements de leur discipline, solidement enracinés dans les traditions demorthèn. Les pierres dressées, si chères au cœur des Tri-Kazeliens, décorées depuis l'Aergewin de motifs végétaux et animaliers, sont l'exemple même de cette union de l'art et du sacré. Peu à peu, alors que l'art plastique se développait, rinceaux et arabesques déployèrent les courbes fascinantes de leur géométrie complexe sur la surface rugueuse des monolithes, les transformant pour toujours en gardiens de notre civilisation. Des rumeurs prétendent que l'initié peut lire dans les méandres de ces dessins élégants bien plus que la stylisation de la nature ; ainsi des yeux avertis pourraient-ils y décrypter le nom et l'humeur des C'maoghs, les esprits de la nature locaux, tout comme les pièges dressés dans les environs par la nature ou la localisation des communautés humaines voisines...

Outre ces réalisations typiques, les sculpteurs font jaillir de la pierre, du bois ou de l'argile, des guerriers farouches, des demoiselles altières au regard de feu ou des animaux figés dans de curieuses positions. Ils ornent les demeures des nobles et des bourgeois d'élégantes caryatides musclées, de colonnes aux chapiteaux délicatement ciselés de scènes de guerre ou de chasse, transforment les parvis en féerie visuelle, décorent les pignons et les corbeaux de visages souriants ou grimaçants, détournent les façades de frises en piérazule ou invitent leurs fresques en ronde-bosse sur les murs laissés nus...

Les œuvres des sculpteurs nous exhortent à les toucher, d'abord prudemment, puis à les caresser plus longuement, nos yeux seuls ne parvenant pas à saisir leur mystère charnel, afin de contenter le désir puissant qu'elles ont fait naître en nous. Les peintres collaborent peu avec leurs confrères sculpteurs, le goût esthétique de la péninsule voulant que statues et sculptures demeurent vierges de tout chromatisme ; d'où le terme de virginalisme appliqué aux arts plastiques par les quelques Continentaux ayant visité nos cités. Les artistes picturaux réalisent des fresques à même les murs ou jettent leurs pigments sur du parchemin, du bois, voire des toiles enduites de colle, recouvertes d'un apprêt et tendues sur un châssis. Bien qu'ils emploient une vaste palette de couleurs, les tons trinaires - vert, ocre et gris - sont ceux qu'ils utilisent le plus : ces trois tons reflètent l'influence majeure des forêts, des montagnes et du ciel pluvieux sur leur travail. Les quelques Continentaux installés sur Tri-Kazel les raillent souvent à ce sujet et considèrent que leur art est aussi limité que la superficie de leur péninsule ; nos peintres leur rétorquent poliment qu'ils respectent le "juste ordonnancement" du monde, évitant de "s'éparpiller". À la différence des sculpteurs, les peintres sont peu nombreux et ne jouissent que d'une estime assez limitée dans les couches populaires et la noblesse, la bourgeoisie seule paraissant apprécier réellement leur talent.

Des nobles arts

La poésie est née avec Tri-Kazel. Elle est la fille des flancs abrupts des montagnes, des soupirs las du vent, des larmes du ciel et de l'obscurité des forêts. Elle est l'enfant de nos peines et de nos joies, de nos douleurs et de nos plaisirs.

Les premiers poèmes ont couru sur les murs des cavernes, puis sur le parchemin, et de nos jours sur le papier. Ils nous ont transmis les émois de nos ancêtres, leurs grandes peurs et leur effroi. Ces premiers sujets poétiques, souvent maladroits, parfois inspirés, se sont polis avec le temps. Aujourd'hui, les poèmes ne parlent plus seulement que de sang, de souffrance et de deuils trop nombreux, mais aussi de beauté et d'allégresse. Les poètes ne sont pas des individus tristes qui gémissent sur le sort des hommes, comme le voudrait l'opinion générale, mais au contraire de fervents adorateurs de la vie et de ses soubresauts magnifiques.

Les vers des plus célèbres poèmes sont connus de tous, et il est fréquent lors des jours festifs d'entendre retentir " Les trois monarques " ou " Brillantes feuilles de printemps ". Beaucoup de ménestrels composent aussi des poèmes et ce sont eux qui ont introduit le vers libre en Tri-Kazel, délaissant le vers classique de neuf pieds au profit de la liberté de leur inspiration.

Le trine

Le trine est la forme la plus courante de poème en Tri-Kazel : il se compose de trois strophes, chacune comportant trois vers. L'existence du trine est attestée bien avant la fondation des Trois Royaumes et trouve vraisemblablement son origine dans l'alternance entre le jour et la nuit. L'aube ou le crépuscule constituent la troisième période, celle où lumière et obscurité se mêlent temporairement. Ainsi le premier trine était une ode célébrant la naissance du jour dans sa première strophe, évoquant le mariage de l'ombre et des feux solaires dans la seconde, pour s'achever par une supplique appelant la fin des ténèbres dans la dernière. De nos jours, la métrique traditionnelle du trine chante l'union entre les royaumes de Taol-Kaer, Gwidre et Reizh.

Les chroniques forment avec la poésie ce que l'on appelle en Tri-Kazel les nobles arts. La plupart des chroniqueurs sont des nobles ayant reçu une éducation très poussée dans le domaine de la rhétorique et de l'histoire, mais aussi du droit et de la politique. Les chroniques sont en règle générale d'épais ouvrages qui décrivent précisément l'histoire des grands événements jalonnant la vie du chroniqueur, ou bien passent en revue coutumes, traditions, lois, généalogies nobiliaires, faits locaux, en inventariant une multitude de détails qui seraient sinon tombés dans l'oubli. Elles revêtent le rôle de gardiennes de la mémoire de Tri-Kazel et font l'objet du plus profond respect parmi les gens du peuple.

Les Chroniques d'Arenthel sont sans conteste les plus célèbres. Rédigées à l'époque de la fondation de Tri-Kazel, elles ne furent découvertes que près de trois siècles plus tard par un orpailleur, dans un coffret scellé derrière le mur d'un puits du bourg d'Erlean. L'une des liasses de parchemins, qui composait l'exemplaire original des chroniques, tomba en poussière quand on essaya de la déplier, mais la rumeur prétend qu'en vérité elle contenait des connaissances si extraordinaires qu'elle fut cachée en un lieu tenu secret. En effet, la légende veut que ces chroniques renferment l'histoire complète de la fondation de Tri-Kazel, apportant des réponses aux nombreux mystères qui entourent la victorieuse campagne des trois frères.

Des bardes

Beaucoup d'entre vous se demandent pourquoi je n'ai pas encore abordé le sujet des bardes. Tout simplement, me semble-t-il, car ces derniers sont certainement des artistes accomplis, mais pour qui l'art est un moyen plus qu'une fin.

Je m'explique. Le plus célèbre des bardes était une femme, Arenthel, qui accompagna les trois frères dans leurs voyages. Elle les conseilla, les aida dans les négociations qu'ils menèrent auprès des chefs de clans et coucha par écrit les récits de la fondation de Tri-Kazel. Et certes, ses dons de musicienne et de danseuse, sa verve acérée et son sens à nul autre pareil de la prosodie lui furent de précieux atouts dans le rôle déterminant qu'elle joua pour l'avenir de notre péninsule. Mais, aussi curieux que cela puisse paraître chez une si talentueuse artiste, Arenthel considéra toujours l'art sous un angle pragmatique.

Elle était en cela la digne héritière de ces jeunes gens fougues aux paroles quasi sacrées, qui conseillaient les chefs de clans depuis l'Aergewin. En revanche, sa renommée ouvrit les portes de cette profession aux femmes, qui ont depuis prouvé qu'elles étaient, sinon prédisposées, du moins aussi douées que les hommes à tenir ce rôle.

Les bardes sont la preuve vivante que l'art peut être une arme aussi efficace que la hache la mieux affûtée. Ils ont accès à un savoir interdit aux profanes, qu'ils se transmettent oralement, ainsi qu'à des connaissances qu'ils puisent dans les chroniques écrites par leurs pairs ou certains nobles lettrés. Aujourd'hui encore, ils sont le plus souvent attachés à un seigneur, qu'ils distraient, émeuvent et conseillent. Ils jouent également le rôle de précepteur pour les enfants de celui-ci, leur prodiguant un enseignement complet et souvent bien moins consensuel que celui transmis dans les académies.

Lorsqu'il convient de mener des actions diplomatiques, les bardes sont les individus les plus à même de représenter leur seigneur. Leur éloquence naturelle se met au service de leur grand savoir et il arrive fréquemment que les affaires des seigneurs se transforment en joutes oratoires entre deux bardes. Néanmoins, les bardes portent toujours la parole du seigneur qu'ils représentent et, s'ils se permettent quelques libertés, ne visent qu'une seule chose : atteindre les objectifs qui leur ont été fixés.

Jadis, on devenait barde de génération en génération et jamais autrement. Aujourd'hui, tout individu avec un don pour l'apprentissage et les arts en général peut briguer le titre de barde. Le postulant se présente devant un jury composé de neuf bardes en exercice depuis au moins neuf années et doit faire

la preuve de son talent et de sa détermination à poursuivre ses études. Cette épreuve dure toute une journée et le poids des désillusions est souvent très lourd à porter ; beaucoup de ménestrels cachent ainsi un fond de mélancolie relatif à leur échec à devenir barde.

Pour l'impétrant commencent alors de longues années d'études intensives auprès d'un maître. Contrairement à ce qui se pratique dans les autres corporations, c'est le jeune barde qui choisit son maître, lors de la cérémonie qui suit son acceptation, dans les rangs de ses pairs. Le maître est un barde qui exerce depuis au moins cinq ans ; s'il possède déjà trois élèves, il est en droit de refuser le nouvel arrivant qui doit alors faire un autre choix.

Chaque maître a ses méthodes bien particulières et il n'est pas difficile pour un connaisseur de savoir avec qui un barde a étudié, simplement en l'écoutant s'exprimer ou en lisant une de ses œuvres. Il n'y a pas de maître meilleur qu'un autre, mais il importe de le choisir judicieusement, sous peine de s'exposer à un apprentissage long et fastidieux. En règle générale, l'élève choisit le maître en fonction de la compatibilité de leurs caractères. S'il se trompe, il devra attendre un an et aura alors l'opportunité de choisir un autre maître et ainsi de suite. L'élève qui ne cesse d'aller d'un maître à l'autre fait figure d'exception et constitue l'objet de railleries des autres bardes. Il acquiert un savoir parcellaire et fera par la suite un fort médiocre conseiller pour le seigneur qui aura eu le tort de le prendre sous son aile.

Bien souvent au centre des jeux de pouvoir dont ils tentent d'être les arbitres, les bardes entretiennent d'étroites relations avec les demorthèn. Les gardiens de la tradition péninsulaire ont de tout temps représenté un pilier sur lequel s'appuyer pour obtenir la stabilité. Traditionnellement, un barde fait partie du conseil d'une communauté, composé de l'ansailéir, du demorthèn et des damàthairs. Même si, de nos jours, l'influence grandissante des magientistes et des membres du Temple diminue leur influence, il n'en reste pas moins qu'ils demeurent de précieux alliés pour les bardes. De même en est-il pour les varigaux, guilde qui fut fondée, faut-il le rappeler, par Arenthel elle-même. Ces derniers procurent souvent de l'aide aux bardes qui, pour quelque raison que ce soit, sont amenés à voyager.

Coutumiers du double langage et des subtilités de l'étiquette, les bardes savent autant se faire apprécier de leurs amis que détester de leurs ennemis. Il n'est malheureusement pas rare qu'ils connaissent une fin tragique, poussés du haut d'une tour, enfermés dans une oubliette ou brisés par une amante traîtresse, pour qui le pouvoir aura eu meilleur goût que l'amour. J'aurais bien d'autres choses à vous dire sur le compte de ces individus, mais, hélas, l'heure est déjà venue de nous quitter. "



Chapitre 3

Factions



Doern ne savait pas s'il devait s'en réjouir ou s'en plaindre. Depuis quelques semaines, son maître, Wylard Mac Readan, connaissait un regain exceptionnel de vitalité. Avec une impétuosité que son entourage n'avait pas vu depuis des années, il organisait une grande expédition qui devait, selon ses dires, "purger le monde de la peste féconde". Doern avait timidement acquiescé quand son maître lui avait demandé s'il désirait l'accompagner dans ce périple. Le seigneur lui avait alors demandé, une fois de plus, de relire l'ensemble de ses notes. "J'ai fait des rêves prémonitoires, Doern ! Rien ne doit nous échapper car la moindre erreur pourra nous condamner, je le sens !" Wylard fixait alors Doern d'un regard si déterminé, si exalté, que son serviteur était tout autant impressionné que saisi par la peur.

Après bien des efforts pénibles, Wylard était parvenu à rassembler en un même lieu une délégation de demorthèns, de magientistes et d'ecclésiastiques du Temple. Dans le grand corridor du château des Mac Readan, Doern pouvait entendre des éclats de voix. Son maître pensait que l'alliance entre ces factions pourrait apporter une solution efficace au problème feond. Mais était-ce seulement imaginable ? Comment des gens aux croyances si fondamentalement différentes pourraient-ils réussir à travailler ensemble ? Le rêve des Trois Frères d'un Tri-Kazel à jamais unifié semblait bien loin à présent...

Chapitre 3

Demorthèn

Dès l'aube, Keogh le demorthèn aimait s'asseoir sur les gradins grossièrement taillés du cercle des rencontres. C'était le moment le plus propice à la méditation, quand le soleil effleurait à peine la première couronne du chêne qui se trouvait au centre du cercle. Un matin, il vit s'approcher une fillette qu'il connaissait depuis sa naissance. Louane possédait déjà une curiosité insatiable : son visage s'illuminait à chaque conte ou légende ancienne que narrait sa nourrice, la dàmàthair Dyánnair, ou Irwan, le barde du village. Son esprit éveillé faisait la joie de Keogh et ce dernier aimait lui parler, ou simplement répondre à ses nombreuses questions. Ainsi donc Louane vint vers lui ; au fil de leur discussion, elle lui demanda innocemment ce que signifiait exactement le nom de demorthèn. Troublé d'avoir à expliquer ce terme à une si jeune enfant, Keogh cherchait ses mots pour résumer de façon succincte toute la complexité de ce titre, quand une voix retentit derrière eux :
" C'est le lien entre les hommes et la création.

Des retrouvailles

Keogh se retourna et discerna alors une forme sombre qui avançait lentement vers eux. Quand la silhouette franchit la première marche, la lumière révéla un vieil homme, l'air grave et le visage impassible. Pendant ces quelques instants de surprise qui figèrent Keogh, l'homme alla s'asseoir auprès de lui.

" Tu connais, je pense, la signification de ce chêne ? "

Keogh ne répondit pas tout de suite. L'allure de cet homme, sa démarche légèrement vacillante et surtout cette profonde voix grave, avaient réveillé en lui des souvenirs anciens qui lui nouèrent l'estomac : il se revoyait plus de dix années en arrière, quand son maître l'interrogeait durement sans admettre la moindre faute.

" Le chêne est le lien, l'axe de la vie, marmonna-t-il doucement. Il lie la terre et le ciel, créé la vie, connaît la mort et pourtant s'en échappe. Il est au centre du monde et...

- Bien ionnthén ! Mon enseignement n'a donc pas été tout à fait vain. À présent, dis-moi un peu comment tu as rempli ces années depuis notre dernière rencontre ? "

Son ton impérieux n'admettait aucune échappatoire. Résigné, Keogh raconta d'une voix morne.

L'ionnthén est l'apprenti du demorthèn. Il l'accompagne en tout, l'aide aux cérémonies, vit avec lui, jusqu'à son initiation finale.

Le rôle du demorthèn

Du lien social

" Eh bien, maître Jánn... À partir du jour où tu disparus soudainement, les gens se sentirent trahis et perdus. Tout allait bien pourtant. Le printemps s'éveillait, on ne comptait aucune disparition depuis bien longtemps, la milice veillait mais n'avait rien observé d'anormal depuis des semaines, et pourtant, la peur s'était installée un moment au village. Ils avaient l'impression d'avoir perdu à la fois leur confident, leur guérisseur et leur guide. Même notre chef, l'ansailéir Eoben, semblait désorienté. Ils me connaissaient tous bien sûr, et savaient que j'étais ton élève depuis un long moment, mais ils ne me faisaient pas confiance, je crois, pas au début. Tu m'avais appris à rassurer et à chercher en chacun ce qui est bon pour la communauté. Mais entre observer son maître et agir, il y avait tout un monde. Heureusement, c'est grâce à mes compétences acquises à tes côtés que j'ai gagné la confiance de chacun. Un jour, la petite fille de Karl, le bûcheron, tomba malade. La dàmàthair Dyánnair connaissait quelque peu ce mal mais elle ne pouvait rien faire. J'ai pu faire tomber cette fièvre brûlante qui s'était emparée de la fillette en préparant une potion avec certaines herbes et plantes que je ne pouvais me procurer qu'au cœur de la forêt. Une fois que les villageois purent établir que j'étais capable de réaliser ce qu'ils attendaient de toi auparavant, les choses allèrent bien mieux.

De la sagesse et des coutumes rituelles

Petit à petit, j'endossais ton rôle. Je devais prendre en main ce lien rompu avec le savoir et les choses anciennes. Il fallait bien que la connaissance puisse se perpétuer, qu'on puisse se souvenir du nom des esprits qui régissent notre monde. À chaque début d'année, lors de la fête d'Earrach Feis, c'était moi qui officiais lors des cérémonies de passage. Yga, la plus ancienne des dàmàthairs, a pu compléter mes lacunes en matière d'histoire et de tradition. À ses côtés, je pus participer à l'éducation de nos jeunes, leur insuffler nos valeurs.

Tsioghair

Tous les ans à la même période, vers la fin du mois d'Og-mhios, lorsque les nuits sont les plus courtes, des rassemblements de demorthèn d'une même région ont lieu dans de vastes cercles de pierres situés à quatre endroits sur la péninsule. Ces lieux spéciaux, nommés liagal, sont si anciens que, de mémoire d'homme, ils ont toujours été là. Les demorthèn viennent ici pour échanger nouvelles et informations. C'est également le lieu où se règlent les conflits et où sont jugés les demorthèn ayant failli à l'éthique. Le Tsioghair est aussi l'occasion d'autres assemblées parallèles, plus réduites et plus secrètes...

Des anciennes croyances

Le silence se fit et Jánn releva son capuchon pour fixer les lointains nuages.

" Il y a dix années que je suis parti pour la cérémonie du Tsioghair, dans le grand cercle de pierres du nord. Comme tu le sais, ionnthén, c'est un des rassemblements demorthèn les plus importants. Là-bas, je fis un songe terrible qui m'amena à me rendre dans le sud de la péninsule, dans les terres sauvages de Déas. Arrivé dans cette région venteuse après avoir traversé tout Tri-Kazel, je rencontrai des demorthèn du peuple Osag, et j'obtins d'eux un plus grand savoir. Pendant toutes ces années, j'ai pu approfondir les subtilités de l'art ancestral du Liadh. Cette technique nous permet de communiquer avec les esprits de la nature, elle est la quintessence de nos arts traditionnels. Voilà pourquoi je n'ai pas pu rester à tes côtés. Je pensais que tu étais prêt.

Oui tu l'étais... presque. Je ne suis pas revenu par hasard, ni pour badiner, ni discuter en vain. J'ai sûrement été négligeant ou distrait. Tu étais un bon ionnthén et je pense que tu l'es toujours aujourd'hui ! Te rappelles-tu les récits anciens dont je t'abreuvais, dans lesquels il était question des temps de l'Aergwin où les demorthèn s'unirent, repoussant des feondas titanesques ? Sans eux nous aurions certainement connus Saoghal-Dheir, la fin du monde. Te souviens-tu quand, plus jeune, je t'emmenais au cœur de la forêt de Croach, là où personne au village n'a jamais mis les pieds, là où les arbres sont si denses que la lumière n'atteint pas le sol ? As-tu oublié que je t'avais interdit d'y aller seul, sans quoi tu risquais de ne pas revenir ? Il existe des forces insoupçonnables au fond de ces bois, des forces auxquelles manifestement tu n'as pas pu croire, si anciennes qu'elles ne sont plus aujourd'hui qu'un mythe auquel presque personne ne prête une sincère conviction."

Sa voix claqua sèchement lorsqu'il prononça la dernière syllabe.

Lan-an-Saol : les mythes demorthèn

Voici le récit des légendes à la base des croyances demorthèn. Elles sont nommées dans la tradition "Lan-an-Saol" :

Au commencement étaient quatre esprits primordiaux, créateurs. Roimh, habitant la terre et entité créatrice par excellence, Adhar, l'évanescant esprit de l'air, Usgardh, le nourricier qui abreuve le monde de son eau et Aingeal, l'esprit du feu, imprévisible et violent. Les trois premiers forment ce que l'on appelle la Triade et sont constitués de l'énergie essentielle, le Rindath. À eux trois, ils engendrèrent Corahn-Rin, l'Arbre-vie. On raconte que le monde, tel qu'on se le figure aujourd'hui, tourne inlassablement autour de Corahn-Rin, l'axe éternel. Il est à la fois celui qui alimente le monde, son centre, son cœur et son ciel. Il plonge ses racines loin au cœur de la terre et ses branches caressent la voûte étoilée. Le quatrième esprit, Aingeal, n'a jamais intégré la Triade. Il incarne la destruction et la mort. Il fait partie des cycles et assure leur perpétuation. Ces cycles rythment la vie et les saisons sur la base du renouvellement perpétuel : l'hiver succédant à l'été, la mort à la vie.

Les quatre esprits primordiaux enfantèrent des esprits mineurs qui gouvernent des aspects spécifiques du monde et dont la puissance varie selon les cycles des saisons : les esprits de la pierre Urgan et Clachan, dont l'influence est prépondérante en hiver, Saog, un esprit du feu s'exprimant en été et Clábar, un esprit des marais qui règne en automne...

Les esprits de la nature ne se montrent jamais directement mais manifestent parfois leur puissance en apparaissant aux yeux des mortels sous la forme de C'maoghs, des feux-follets constitués de l'énergie pure de Corahn-Rin.

De l'évolution des croyances

Ils restèrent silencieux un long moment, puis Keogh reprit doucement.

"Pour ce que j'ai pu en juger, nos croyances ne nous protègent pas de tout. Quand on vient me trouver, c'est plus souvent pour écouter mes conseils que l'enseignement des traditions. J'ai gagné plus de respect en guérissant des gens ou en résolvant des différends entre deux voisins qu'en invoquant la bienfaisance d'Usgardh pour protéger nos récoltes. Nous avons de temps à autre quelques contacts avec les autres royaumes, à travers le récit de certains voyageurs ou des varigaux qui parcourent nos contrées : en Reizh, certains bourgs se moquent ouvertement de nos traditions, poussés par ces arrivistes qui n'ont de respect que pour leur "magience". Dans la vallée voisine, le demorthèn connaît à peine le "Lan-an-Saol". Le monde évolue, le savoir doit se perpétuer, mais je pense au fond de moi qu'il faut faire la part des choses entre notre folklore à préserver, qui fait partie intégrante de notre histoire, et la réalité de la vie. Beaucoup d'enfants meurent très tôt, il reste nombre de maladies mortelles, les accidents ou disparitions sont fréquentes. Parfois il ne reste pas assez d'hommes ou de femmes pour garantir que tous mangent à leur faim. La vie de la communauté prime, l'organisation de la défense, les récoltes...

-Demorthèn-

Les pouvoirs des demorthèn

Peut-être, cher ionnthén, continua Jänn d'une voix teintée de mépris, que tes méditations manquent de vigueur pour invoquer les bontés d'Adhar ou de Corahn. Peut-être aussi, et plus probablement, n'as-tu pas su écouter et comprendre mes enseignements lorsque j'ai véritablement voulu t'initier.

- Cela fait déjà longtemps que tu m'as mené dans ce que tu appelles un sanctuaire. J'étais jeune et sans doute beaucoup plus impressionnable que je ne le suis aujourd'hui. Ma mémoire ne me révèle rien de plus qu'une vaste clairière bordée de quelques pierres. Je m'étais allongé au pied d'un de ces rochers et une grande sérénité m'avait alors étreint. Mais quoi de plus ?

- Quoi de plus ! explosa Jänn. Es-tu donc si insensible que tu ne sais reconnaître ces lieux de pouvoirs que sont les cinthareid ? Il arrive en effet, lors de l'initiation, qu'il ne se passe rien.

Mais tes paroles, à l'époque, n'étaient pas les mêmes ! Reconnais-tu m'avoir menti ?

Inquiété par l'attitude de Jänn, Keogh répondit prudemment :

"J'ai dit ce que tu voulais entendre à ce qu'il me semble."

Le visage du vieux demorthèn se déforma sous la colère. Il se leva et arpenta furieusement le cercle, grognant des phrases à l'adresse de Keogh.

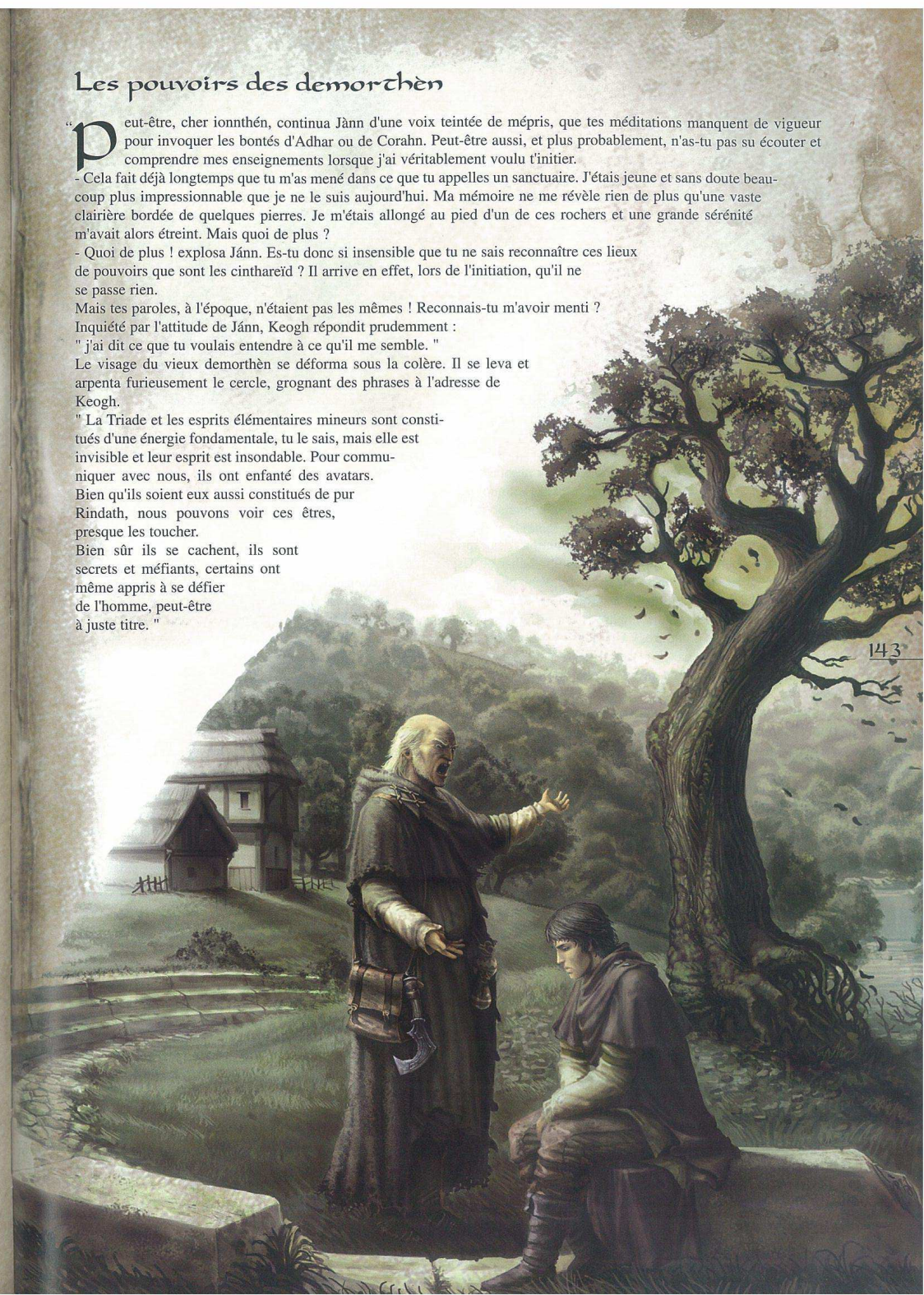
"La Triade et les esprits élémentaires mineurs sont constitués d'une énergie fondamentale, tu le sais, mais elle est invisible et leur esprit est insondable. Pour communiquer avec nous, ils ont enfanté des avatars.

Bien qu'ils soient eux aussi constitués de pur Rindath, nous pouvons voir ces êtres, presque les toucher.

Bien sûr ils se cachent, ils sont secrets et méfiants, certains ont même appris à se défier de l'homme, peut-être à juste titre."

Moi-même, j'aide comme je le peux quand on manque de bras au village. Les méditations sont un bon réconfort spirituel mais elles ne suffisent pas.

- J'ai erré des années durant dans la majeure partie des trois royaumes, reprit Jänn. Ce que tu dis est vrai, en partie, et cela me chagrine. À Ard-Amrach en Gwidre, le nom même des demorthèn éveille suspicion et haine. Mais je sais de source sûre qu'ils n'ont pas tous fui ou cédé à cet absurde culte du Temple. Au contraire, certains se rassemblent, cachés dans des sanctuaires sacrés où personne n'ose aller à part eux. À Osta-Baille, notre foi se maintient encore intacte, protégée par la tombe de Taol-Kaer. Le roi lui-même est conseillé par Algwich Dert, l'un des plus puissants demorthèn. Et le passé reste vivace dans le cœur de chaque membre du fier et dangereux peuple osag que j'ai rencontré. Leurs demorthèn sont aussi terribles qu'intransigeants, surtout en ce qui concerne leurs traditions. Ils ont une influence bien supérieure à la nôtre au sein des communautés. J'ai même entendu dire que certains n'hésitaient pas à châtier par le feu les hommes qui osaient user de la nature sans procéder aux rites appropriés. En tous les cas, je suis très déçu par tes paroles.



C'Maoghs

" On les nomme C'maoghs et ce sont les incarnations des esprits de la nature. C'est pour cela qu'ils peuvent prendre des formes différentes, selon qu'ils représentent Roimh, Adhar ou Usgardh, ou même certains des esprits mineurs. Tantôt ils semblent être constitués de vapeur tremblotante ou d'eau pure, tantôt ils peuvent apparaître simplement comme un gaz lumineux qui flotte dans les airs. Tu aurais dû les voir la première fois que je t'ai mené au sanctuaire. Ils se pressaient autour de toi, à ma demande et ils désiraient te connaître et se révéler à toi. Mais apparemment tu es demeuré insensible à leur présence, bien qu'à l'époque j'ai cru le contraire. " Une tension palpable s'installait entre le maître et son élève et, alors que la voix du sage s'enflait, Keogh commençait à ressentir de la peur. Les yeux fous, sa main gauche triturant sa fine barbe grise, Jánn déambulait rageusement, parlant en regardant le ciel, comme s'il était seul. Voyant la mauvaise tournure que prenait la situation, Keogh demanda humblement comment il pouvait communiquer avec ces avatars.

Oghams et langage magique

Jánn sembla se calmer quelque peu.

" Les C'maoghs ne réagissent pas ou peu à la parole. Ils sont détachés de notre mode de vie. En tant qu'initié à l'art du Liadh, j'arrive à me faire comprendre d'eux. Comment, je ne le sais pas vraiment. Mais par le lien qui nous unit, ils peuvent sonder mon esprit. Il existe également un autre moyen. "

Jánn mit la main dans son ample vêtement et en retira un petit sac de cuir. Il l'ouvrit et fit glisser dans sa main ouverte de petits cailloux polis et gravés. " Je te les avais déjà montrées, voici les ogham de pouvoir. Il reste peu de demorthèn aujourd'hui qui peuvent s'enorgueillir de connaître l'art ancien de cette écriture. Leur origine est mystérieuse. Certains disent que c'est Roimh lui-même qui créa un langage permettant de lier le pouvoir des éléments à une forme physique ; mais il ne s'agit là que de rumeurs. Regarde, chaque symbole représente un aspect unique d'une force naturelle. Seules, elles ne servent à rien, ce n'est qu'en les combinant avec un ancien savoir que l'on peut obtenir un réel pouvoir. C'est l'art de la Sigil Rann. Je tiens celles-ci de mon maître, qui me les légua avant de mourir. Quoiqu'il en soit, elles renferment en elles une parcelle du pouvoir des C'maoghs. "

L'Aergewin

Pour les demorthèn, l'Aergewin serait la conséquence de la colère incontrôlable de deux esprits naturels : Aingeal, l'esprit du feu et Sníomh, rejeton d'Adhar, l'esprit de l'air. Pendant l'Aergewin, la fureur des deux esprits se traduit par la naissance d'innombrables hordes de feondas enragés qui se répandirent sur le monde en détruisant tout sur leur passage. Sentant l'équilibre d'Esteren menacé, les autres esprits naturels vinrent en aide à l'humanité en leur conférant une partie de leurs pouvoirs. C'est ainsi que les demorthèn devinrent les protecteurs de l'Arbre-Vie, Corahn-Rin.

Saoghal-Dheir

C'est le nom que l'on donne à l'événement mythique qui verra la fin du monde, lorsque par la faute de la colère des esprits Aingeal et Sníomh, le monde arrêtera de tourner autour de Corahn-Rin. Alors, l'équilibre sera rompu et la vie elle-même perdra son sens. Esteren deviendra Saoghal Glas, une terre cendreuse balayée par un vent éternel. D'après les demorthèn, si certains esprits n'avaient pas aidé les humains durant l'Aergewin, les dévastations causées par les monstres antiques auraient certainement mené à ce cataclysme.

Soudain, Jánn se redressa. " Assez de palabres maintenant ! Suis-moi Keogh, que je puisse te montrer tout ceci. " Ils se mirent en route d'un pas rapide en direction des bois voisins. À quelque distance du village, à l'orée de la forêt, Jánn s'arrêta un instant, découvrant avec effarement une large zone déboisée semée de souches inertes et de piles de rondins. Les yeux écarquillés de rage, il demanda à Keogh la raison de tout ceci. Ce dernier invoqua la nécessité de renforcer les faibles fortifications du village, plaidant l'importance de la sécurité pour les villageois. Jánn serra les dents et poussa Keogh devant lui. Ils pénétrèrent sous les épaisses frondaisons de la forêt, suivant un maigre sentier parsemé d'aiguilles de pin et de rocaïlle. De part et d'autres d'eux s'élevaient des arbres de plus en plus grands. Ils s'enfoncèrent ainsi dans une sorte de tunnel de verdure, sombre et oppressant. Le soleil n'atteignait pratiquement plus le sol, les fougères laissaient entr'apercevoir quelques mares saumâtres et des champignons aux formes extravagantes. Soudain, Jánn s'immobilisa, comme s'il avait senti quelque chose de particulier. Il ferma les yeux et se concentra quelques instants. " Nous voici sur l'une des voies sacrées dont l'accès est défendu par de féroces esprits. J'ai pu communiquer avec eux pour pouvoir pénétrer dans ce cinthareid. Ne t'inquiètes plus, aucun danger ne pourra désormais nous menacer. "

Les sanctuaires demorthèn

1 Ils arrivèrent alors à l'orée d'une clairière naturelle, au sol rocheux irrégulier. Des pierres dressées étaient disposées en demi-cercle autour d'un rocher plat, érodé par le temps. Un gigantesque chêne leur faisait face. C'était en ce lieu qu'ils étaient venus quelques dix années auparavant. Le silence était oppressant. On ne pouvait entendre ni chants d'oiseaux, ni aucun des autres bruits familiers qui peuplaient d'ordinaire les bois. Keogh s'approcha d'une des pierres, à moitié couverte de mousse, et y distingua des symboles oghamiques.

" Ce sont des pierres de pouvoir, lui dit Jánn. Voici un des lieux où naissent les C'maoghs, où je suis à même de communiquer avec eux. Installe-toi sur cette pierre centrale, nous allons révéler ta véritable nature, ionnthèn ou... autre chose. "

Avec l'aide de Jánn, Keogh sombra dans une stase profonde. De longues heures plus tard, quand il émergea, frissonnant, Jánn lui demanda de raconter ce qu'il avait vu.

Des menhirs

O utre les cercles de pierres, il existe de nombreux menhirs isolés sur toute l'étendue de la péninsule. Réputés magiques, ils sont souvent prétextes à des légendes de guérisons miraculeuses ou de voyageurs sauvés en se réfugiant dans leur ombre.

" Une sérénité intense commença par m'envahir. Une odeur de pin, puis un voile de couleur douce s'infusèrent lentement en moi. Je me concentrais sur l'aura extraordinaire de ce chêne quand tout à coup la peur m'étreignit. Un sombre néant s'empara de toutes mes sensations puis... plus rien. "

Jánn se redressa alors, sa silhouette semblant grandir. Sa voix tonna :

" Nos discussions me l'avaient fait craindre et l'atroce vision de ce cimetière d'arbres me l'a confirmé. Tu n'es pas des nôtres ! Traître à ton savoir, renégat ! "

Enflammé d'une haine sans mesure, les traits convulsés de

rage, Jánn sortit de sa tunique un petit galet gravé d'un ogham et prononça quelques mots. Un vent violent souffla alors, faisant tourner les feuilles jonchant le sol. Hagar, Keogh se leva et s'enfuit devant la colère irrationnelle de son maître. Des craquements sourds se firent entendre au sein de l'océan d'arbres entourant le sanctuaire, tandis que l'ancien ionnthèn disparaissait dans l'ombre. Un cri déchirant résonna dans l'épaisse forêt de Croach et on ne revit jamais Keogh après ce jour.

Une leçon éducative

L a voix de Louane mourut dans un profond silence.

Amusée par l'expression horrifiée de son apprenti, elle reprit doucement :

" Tout est réellement arrivé quand j'étais encore une petite fille. Je n'avais pas perdu une miette de leur dialogue et, animée de l'inconscience de la jeunesse, je les avais suivis dans la forêt. Ils étaient tous deux si pris par leur discussion qu'ils n'avaient pas fait attention à moi. Je ne sais comment j'ai pu les suivre saine et sauve dans le cinthareid. Quoiqu'il en soit, après ce cri, j'ai dû m'évanouir pour ne me réveiller que le lendemain, au village. Jánn m'avait probablement trouvée et ramenée. De lui aussi je n'ai plus jamais eu de nouvelles. En tout cas, retiens bien cette leçon : entre trop croire ou pas assez, il existe un juste milieu à la mesure de la sagesse. Tout est une question d'équilibre. "

Le nomadisme

Durant l'Aergewin, la ruine et la mort s'abattirent si violemment sur notre péninsule qu'il ne subsiste pratiquement aucune trace de la période antique qui a vu l'apogée du culte des demorthèn. Ces derniers, dit-on, mirent un terme aux abominations feondas grâce aux pouvoirs conférés par les C'maoghs, non sans de lourdes pertes. Ces demorthèn utilisaient trois arts ancestraux, en partie oubliés de nos jours : le Liadh, l'art de communiquer avec les esprits ; la Lorn Rann, l'art de graver les ogham et enfin la Sigil Rann, l'art de les utiliser. Affaiblis, ils se réunirent et renforcèrent les fondements de leur culte : les assemblées annuelles nommées Tsioghair furent instituées alors que les demorthèn se donnèrent la mission de parcourir la péninsule afin de transmettre aux peuples éparés le culte des esprits.

À cette époque, ils étaient donc de nature nomade et solitaire, n'interférant jamais avec les affaires des hommes, mais visitaient autant que possible les communautés se trouvant sur leur route. Ils étaient très respectés par la population et le passage d'un demorthèn était un événement. Leurs pouvoirs étaient à la fois craints et admirés, souvent loués à la manière des choses dépassant la compréhension de la plupart des gens. On leur offrait le couvert et le gîte mais ils refusaient souvent ce dernier, préférant se reposer au sein des grands espaces extérieurs. Les habitants en profitaient pour les consulter, solliciter des remèdes à base de plantes ou déchiffrer l'humeur des C'maoghs locaux. En contrepartie ils leur donnaient des objets du quotidien qu'ils ne pouvaient se procurer ailleurs, les demorthèn n'utilisant jamais la monnaie. Après quelques jours, ils disparaissaient discrètement, emportant avec eux le noble mystère de leur art.

Une sédentarisation partielle

Au fil du temps, les clans s'agrandirent et de nouveaux villages s'établirent en Creag, nom originel de Tri-Kazel. Les demorthèn virent peu à peu la nécessité de surveiller cette expansion en passant plus de temps auprès des hommes pour leur transmettre les enseignements issus de l'Aergewin et maintenir le culte des esprits primordiaux. Certains s'installèrent plus durablement aux abords des villages, sans toutefois renoncer à leur autonomie. Refusant tout luxe superflu, ils se contentaient le plus souvent de refuges assez sommaires au milieu des bois, vivant comme des ermites, se nourrissant de baies, d'herbe et de champignons. Ils ne mangeaient pas de viande, considérant la chasse comme une pratique guerrière. Ils allaient néanmoins au village lorsqu'il s'agissait de célébrer une naissance, une union, un décès ou pour certaines fêtes telles que l'Earrach Feis ou l'Agaceam. Le reste du temps ils demeuraient sous le couvert des arbres. Ils admettaient quelquefois un apprenti, soigneusement choisi tant les candidatures étaient nombreuses. Il devait rester servilement au côté de son maître, espérant recueillir quelques bribes de savoir avant d'être enfin considéré comme un véritable ionnthèn, après de longues années de peine.

L'influence des puissants

Après la fondation des Trois Royaumes, le système féodal commença à prendre de l'ampleur et de nouveaux seigneurs firent leur apparition. Certains, appréciant la réputation des demorthèn, leurs demandèrent de s'établir au village ou au sein même de leur demeure. La plupart refusèrent, arguant que leur place se trouvait dans la nature, mais quelques-uns se laissèrent tenter, que ce soit pour s'assurer du bon respect des rites traditionnels ou guidé par une secrète ambition. Cet état de fait ne fut pas sans créer de vives tensions internes. Ce fut le début d'une période de division qui mena à la création de certains groupuscules minoritaires. Lors des Tsioghairs, des frictions commencèrent à naître entre les adeptes de la tradition conservant encore leur mode de vie nomade et les tenants de l'ouverture vers les hommes. Certains demorthèn, outrés par ce glissement de la tradition quittèrent les Tsioghairs, refusant toute implication dans la géopolitique naissante. Ces traditionalistes disparurent presque totalement des chroniques de l'histoire, mais il est dit que d'étranges rassemblements ont parfois lieu au cœur de Mòr Forsair.

De l'implication sociale

Il n'y eut une réelle évolution des pratiques qu'à partir de cette terrible période appelée la Famine Blanche. Cette courte ère glaciaire força les demorthèn résidant en pleine nature à intégrer les villages, autant pour sauver leur propre vie face à des éléments devenus incontrôlables que pour guider et réconforter des habitants accablés par le désespoir. Il reste peu de traces de cette période mais il est avéré qu'elle marque l'entrée progressive des demorthèn dans les conseils villageois au même titre que l'ansailéir, la dàmàthair et le barde. Aux Tsioghairs, les vieux débats refirent surface. Mais de l'avis général, l'affaiblissement progressif des croyances, notamment en Reizh et en Gwidre, suggérerait qu'il était temps pour les demorthèn de s'impliquer plus fortement dans la société.

Rites et traditions

Si les rites ne changèrent pas ou peu durant ces quelques centaines d'années, le rôle du demorthèn évolua de manière irrégulière. Les demorthèn osags, au sud de Taol-Kaer, refusèrent de tout temps cette évolution. Leur manière de vivre est encore maintenant la même qu'autrefois : certains demeurent en ermites aux abords des communautés, les autres sont restés des nomades. Ils se considèrent d'ailleurs souvent eux-mêmes comme les véritables tenants de la culture traditionnelle, méprisant les déviances sociales. Cependant ils ne renient pas les assemblées régulières comme d'autres l'ont fait par le passé. Si la tradition est restée si solide chez les Osags, elle s'est peu à peu délitée dans d'autres territoires, particulièrement en Gwidre où le Temple a tenté de supprimer totalement l'influence demorthèn.

Des croyances populaires

Les nombreux maux qui ont frappés Tri-Kazel, comme la rigueur du climat, les épidémies récurrentes ou les attaques répétées des feondas, ont parfois privés certaines zones reculées de leurs demorthèn. En Gwidre, lors de la grande expurgation en 782, de nombreux demorthèn ont préféré fuir loin des zones urbanisées ou ont été exécutés en secret par les sigires et les chevaliers lames, les mortels spadassins du Temple. Dans ces territoires privés des principaux tenants des traditions péninsulaires, ce sont les bardes et les varigaux qui prirent le relais. Mais, dans certaines régions, du fait des profondes transformations sociales, politiques ou religieuses, le savoir devint légende et le savoir des demorthèn fut parfois traduit en contes populaires. Ainsi les esprits primordiaux du Lan-an-Saol, qui conte la création du monde connu, furent peu à peu remplacés par de nouvelles entités inspirées des créatures peuplant la terre et les cieux. Ces déviances ne concordent pas toujours mais, au fil des ans, de véritables cultes se sont propagés et ont réussi à perdurer autour des figures les plus charismatiques.

Symbolisme animal

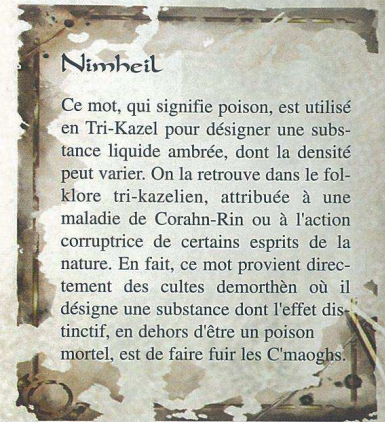
De tous les êtres peuplant les épaisses forêts, le plus respecté est le Grand-Cerf. De nature prudente, il est très ardu à débusquer malgré sa taille imposante. Sa ramure magistrale, sa noblesse, et son habileté ont figés dans l'inconscient collectif l'image d'un souverain dont la sagesse et l'intelligence sont les principaux attributs. Il est appelé Fiadha en Taol-Kaer, Fiedh en Gwidre et à l'orée de Reizh. On constate également dans des régions plus montagneuses la prédominance d'Arthadh, ours conquérant et vorace qui évoque la force et le courage, et Gobhar, caernide doté d'un torse humain, ayant pour qualité l'adresse et la ruse...



Morçails

L'éthique demorthèn

La philosophie demorthèn impose des règles implicites mais essentielles. Le maintien de l'équilibre et des cycles naturels tout comme le culte des esprits en sont les bases. C'est le respect de ces préceptes qui font de ces hommes les détenteurs d'un pouvoir et d'un lien particulier avec la nature. L'utilisation de leur savoir au service de leurs ambitions personnelles, par goût du pouvoir ou jalousie, ou encore pour assouvir une vengeance personnelle, va à l'encontre des principes ancestraux. C'est généralement lors des Tsioghairs que sont rapportés et jugés les déviances de certains. Le demorthèn incriminé paraît alors devant le conseil afin de se justifier. S'il est reconnu coupable, il encourt une confiscation de ses pierres oghamiques pour un temps, déterminé selon sa faute. Dans des cas extrêmes, lorsque qu'un demorthèn non seulement enfonce l'éthique mais détourne ou dévoie son pouvoir, la sanction peut aller jusqu'au bannissement ou même la mort. Ces derniers sont alors appelés morçails, signifiant " corrompu " dans l'ancienne langue. Souvent conscients des risques qu'ils prennent, il est rare qu'ils se présentent d'eux-mêmes au conseil et sont alors impitoyablement pourchassés. Certains demorthèn, souvent des nomades d'origine osags, ont fait de ces chasses leur charge première, presque une raison d'être pour les plus fanatiques.



L'oradh

Initié, dit-on, par le funeste Argmald, l'oradh est considéré comme une infamie aux yeux des demorthèn. Utilisant les principes altérés des trois arts ancestraux, il permet aux morçails de tromper et de manipuler les C'maoghs, source primale du pouvoir accordé aux demorthèn. Les plus audacieux n'hésitent pas à user de cet art interdit pour séduire les plus dangereux esprits de la nature, tels que Snfomh et Aingeal.

Contes et légendes

L'enseignement demorthèn est parfois constitué d'allégories éducatives servant à démontrer la dangerosité des actes de ces renégats. Si ces récits partent souvent de faits réels, la légende et l'emphase les ont transformés en fables, narrées par les bardes ou certains varigaux au bénéfice de l'amusement populaire. L'un des plus fameux est le Lan-an-Avel, tiré de l'histoire véritable d'Avel, un demorthèn traître à son rang. Il raconte comment cette simple disciple de la nature s'est écartée de la philosophie première afin d'accéder aux plus hautes instances du royaume de Reizh, il y a de cela plusieurs générations. On dit qu'elle aurait dévoyé l'art des ogham, tentant un mélange contre-nature avec la magie, et aurait même frayé avec certaines assemblées de daedemorthys.

Chapitre 3

Temple



chers cher oncle,

Voici donc mes premières notes sur la très sainte église du Temple dans laquelle vous avez réussi à me faire accepter. Je ne sais comment vous en remercier. Chaque jour, je prie l'Unique pour qu'il vous accorde ainsi qu'à votre famille sa bénédiction. Vous avez tant fait pour moi depuis le décès de mes parents, je suis soulagée de ne plus être un fardeau pour votre foyer. Je sais qu'il est habituellement très difficile pour une jeune fille issue d'une petite famille talkéride de rentrer ainsi dans l'église du Temple, mais je crois que la solidité de ma foi a été l'élément déclencheur pour mon acceptation. Je remercie chaque jour votre défunt père qui a permis à notre famille de découvrir les lumières divines. Depuis, une partie des nôtres suit les préceptes du Temple et c'est bonne chose car cette voie est la seule qui vaille la peine d'être suivie. Certes, les traditions de notre péninsule sont basées sur des faits réels, mais je n'ai jamais pu me résoudre à faire confiance à ces êtres versatiles et capricieux que sont les esprits de la nature.

Je connais les réticences de certains membres de notre famille ; promettez-moi de leur faire lire mon courrier afin de corriger certains préjugés dont notre sainte église souffre. Au fond de moi, j'espère que nous pourrons tous ensemble un jour nous réunir autour de cette même foi qui donne à ma vie un sens nouveau.



Calendrier du Temple

Par commodité, j'utiliserai les dates traditionnelles du calendrier tri-kazélien. Cependant, les pays où le Temple a montré sa toute-puissance ont adopté le calendrier religieux, basé sur l'année de la révélation de Soustraine, à savoir l'an 503 avant le Serment. Quand vous aurez des contacts avec des fidèles du Temple, prenez ceci en compte. N'oubliez pas non plus que, bien que ces derniers utilisent le même nombre de mois que nous, ils ne les nomment pas de la même manière.

148

La révélation de Soustraine

En premier lieu, laissez-moi vous rappeler comment est née l'église du Temple. Tout le monde a entendu parler de Soustraine le Pur, mais bien peu connaissent sa véritable histoire. Le prophète est donc né dans un village du nord du Continent en l'an -522 selon notre calendrier tri-kazélien. Il vécut une enfance paisible et se révéla plus calme et mûre que les autres enfants de son âge. Il commença à apprendre le métier de tisserand de son père, dans lequel il montra très vite de grandes dispositions. Lorsqu'il eut terminé son apprentissage, il partit sur les routes, afin de trouver le meilleur endroit pour installer son atelier. Ses jeunes années furent exemptes des vices et de toutes les roublardises auxquels ceux de son âge se livrent généralement. Soustraine aimait marcher seul et méditer, se ressourçant loin de l'agitation des foules. En l'an -503, il eut soudain une révélation qui le bouleversa. Alors qu'il méditait, des voix divines lui révélèrent les attentes du bienfaisant Créateur à son égard, tout en lui dévoilant le passé et la création du monde, ainsi que l'avenir de l'humanité. Soustraine continua à aller de villages en cités, de forteresses en hameaux, mais il faisait désormais profession de foi de ce qui lui avait été annoncé.

L'Unique dota Soustraine de pouvoirs fantastiques. Plus il priait, plus il devenait capable de prodiges et de miracles. Ainsi Soustraine montra la puissance du Créateur dans les villages qu'il traversait. Il accomplit nombre de guérisons miraculeuses, repoussa les pillards et pétrifia dans la glace ces démons de feondas. Partout où il passait, Soustraine faisait des adeptes. Ses discours pouvaient convertir des foules entières, fascinées par la découverte du Dieu Unique et de ses bienfaits. Lorsqu'il devint vieux, Soustraine s'établit finalement. Il choisit pour cela la ville de Chaïna où se dressait la plus grande église édifiée par ses disciples au nom du Dieu Unique, et beaucoup firent de longs trajets pour venir le voir en ce lieu sanctifié. Jusqu'au dernier jour, Soustraine aida ceux qui en avaient besoin ; puis il disparut sans laisser de trace, à l'aube de son centième anniversaire.

149

Les pouvoirs de Soustraine

À l'époque, personne d'autre que Soustraine n'a prétendu avoir entendu les voix qui l'ont guidé. Il aurait été facile de le prendre pour un fou ou un illuminé... C'était sans compter les immenses pouvoirs dont il se voyait gratifié au terme de ses prières. D'après les contes, plus d'une personne a tenté de prouver que ses "miracles" n'étaient que trucages, que son Dieu n'existait pas ; sans résultat. Nous devons reconnaître l'existence de cette divinité car ses pouvoirs sont tout aussi réels que ceux dont les esprits de la nature nous octroient."

Lam Deon

Les préceptes du Temple

Pour les Tri-Kazéliens en général, les préceptes du Temple semblent bien plus durs et plus stricts que les traditions enseignées par les demorthèn. En effet, afin d'obtenir les faveurs du Dieu Unique, les hommes et les femmes doivent vivre une vie calme et ascétique, loin des excès qui corrompent le corps comme l'esprit. Les couleurs vives distraient le regard, l'alcool détourne l'esprit de la pensée du Créateur et les débauches poussent à la propagation de maladies qui ravagent les populations. Il existe ainsi toute une série d'Ordonnances données par le Dieu Unique à Soustraine, que ses héritiers, les Hiérophantes du Temple, continuent à transmettre aux fidèles.

Toutes ces restrictions servent à garder les gens proches du Créateur et à les guider sur le seul chemin de la foi. Elles protègent l'humanité de la menace des abysses et des démons qui s'y terrent. À sa mort, l'homme ou la femme qui a su rester pur rejoindra le Royaume Divin et jouira d'une sérénité éternelle. Les autres seront engloutis dans les Limbes et souffriront pour toujours. Ainsi, pour s'assurer la félicité après la mort, chacun se doit de suivre les commandements du Dieu Unique.

Les Écrits et les Ordonnances

Soustraine passa beaucoup de temps à retranscrire sur parchemin sa révélation. Il a ainsi écrit un ouvrage de quelque six cents pages dont le contenu est très varié : poèmes, psaumes, histoires, paraboles, dessins, le tout formant un ensemble complexe et parfois cryptique. Tous les adeptes passent un grand nombre d'heures à apprendre les Écrits. Les six Ordonnances en forment le pivot central, six commandements que le Créateur a dictés à Soustraine et qui constituent le cœur de notre religion :

Tu suivras la seule voie du Dieu Unique.

Tu écouteras les paroles sacrées du Créateur.

Tu transmettras la Vérité à toute personne croisant ton chemin.

Tu maîtriseras tes passions et seras modéré en toute chose.

Tu seras humble et remercieras le Créateur pour les dons qui te sont conférés.

Tu feras acte de prière et de recueillement pour la gloire du Dieu Unique.

Les prières

À l'origine, et dans le respect de la sixième Ordonnance, une journée d'un fidèle du Temple est rythmée par six temps de prières durant chacun une demi-heure. De l'aube au crépuscule, ces temps sont rappelés aux fidèles par les carillons des églises. Les croyants doivent alors abandonner dans l'instant leurs activités et se mettre à genoux afin de prier le Dieu Unique. Les premiers Hiérophantes réalisèrent rapidement que la majorité des fidèles ne pouvait suivre avec rigueur un tel commandement sans que cela ait des conséquences dramatiques pour le commerce et la survie même des communautés. C'est ainsi que le clergé se posa en représentant de tous les fidèles, qui purent lui déléguer une partie de leurs obligations religieuses. Les prêtres prient pour le salut des croyants, en échange de quoi ceux-ci veillent à assurer leur subsistance et la bonne marche de la société humaine. Par ailleurs, les fidèles peuvent faire des offrandes aux prêtres, qui rappelleront alors au Créateur leur piété et intercéderont en la faveur des donateurs dans leurs prières. Certaines mauvaises langues prétendent qu'ainsi les riches ont plus de chances d'obtenir le salut, mais ceci est faux car le Créateur est bon et sage. Il juge chacun selon la sincérité de ses actes et non sur la forme qu'ils prennent.

De la place de l'Homme

L'Unique a créé le monde et tout ce qui vit à sa surface. Il est à la source de tout, et l'Homme lui doit donc respect et déférence. Les fidèles sont ainsi humbles et discrets, conscients de leur insignifiance et de ce qu'ils doivent au Créateur. Nous ne pouvons donc soutenir la pensée orgueilleuse des magientistes, qui prônent la supériorité de l'Homme sur toute chose et qui vont à l'encontre de notre cinquième Ordonnance. Comme tout ce qui nous entoure, animaux, plantes, océans, terres, nous sommes une création divine ni plus ni moins importante que les autres. Tout est Un car tout participe de l'Unique. L'Homme a simplement reçu le don de conscience, qui lui permet de percevoir la volonté du Créateur et ainsi de guider son existence sur le chemin de la Vérité.

Les Miracles

Peut-être que notre religion n'aurait pas obtenu l'influence qui est la sienne si le Créateur ne prouvait quotidiennement son existence au travers des miracles qu'il accorde à ses fidèles. Ainsi, les communautés acquises à notre foi peuvent voir leurs malades guérir et leurs églises repousser les hordes de feondas.

Nous autres, adeptes, ne sommes pas encore suffisamment proches du Dieu Unique pour oser lui faire de telles demandes. Seuls les plus saints et les plus dévoués des fidèles de chaque ordre peuvent obtenir les faveurs divines : ils sont les Élus.

La prière permet à leur esprit de s'élever et d'envoyer une demande au Créateur qui va intercéder. Les Hiérophantes sont très proches du Dieu Unique et les miracles dont ils sont capables dépassent l'imagination.

Comme Soustraine en son temps, il est dit qu'il serait possible pour eux de ressusciter un mort ou encore de purifier les infidèles par des tempêtes de glace.

Foi et croyances païennes

Mon oncle, je me dois d'insister sur un point très important qui menace notre bon royaume. Le peuple talkéride doit se détourner au plus vite de ses rapports avec les esprits de la nature et se consacrer à la prière et au respect des Ordonnances. En dehors du Créateur, nul ne saurait dominer la nature et les demorthèn sont coupables d'orgueil en s'érigant comme gardiens du monde.

L'Unique aurait permis à ses Élus de communiquer avec ces esprits naturels si tel était son vœu. Il ne l'a pas fait et les demorthèn outrepassent leur condition d'homme en dominant ces esprits par la sorcellerie. Ils sont aveuglés par un pouvoir qui n'est pas fait pour les hommes et doivent être ramenés dans le droit chemin.

D'autre part, les demorthèn affirment que l'âme n'existe pas et que les morts retournent à la nature.

C'est pur mensonge car cela va à l'encontre de ce que le Créateur a révélé à Soustraine : l'âme est éternelle.

Avant cette révélation, les hommes et les femmes étaient prisonniers du doute quant à savoir ce qui se cachait par-delà la mort. Les mythes demorthèn égarent les talkérides et les privent de l'accès au Royaume divin. Il ne leur reste qu'une errance éternelle dans les terres cendreuse du Royaume des morts ou une souffrance sans fin dans les tréfonds des Limbes.

Mais l'Unique sait accepter la repentance et il n'est jamais trop tard pour abjurer ces croyances païennes.



-Temple-

Les réprouvés

Les adeptes du Temple se targuent de juger tout un chacun avec impartialité, mais ils font peu de cas de ceux qu'ils nomment les "réprouvés". À leurs yeux, ceux qui sont atteints de folies très graves ou de malformations spectaculaires sont en effet suspectés d'être possédés. Pour nous autres demorthèn, cette façon de penser est étrange ; les fous sont bien souvent les porteurs des messages des esprits de la nature que nous savons décrypter ; quant aux difformités, elles traduisent simplement la bizarrerie dont peut parfois faire preuve la nature. Mais force est de constater que des parents, soutenus par certains de nos frères, abandonnent depuis toujours leurs enfants contrefaits à la nature, par peur d'affaiblir leur lignée. Si on en revient aux dogmes du Temple, la difformité ou la folie témoigneraient de l'influence des démons des Limbes, essayant de corrompre l'humanité. Ces êtres seraient à l'origine des feondas, et certains fidèles du Temple prétendent que ces monstres furent autrefois des réprouvés, de pauvres victimes des démons. Je dois reconnaître que la plupart des fidèles du Temple essayent, avec bonne volonté, d'aider ces malheureux. Mais dans certaines régions gwidrites, où le dogme est appliqué de manière stricte, ils sont condamnés à vivre dans la misère, mendiant la charité des passants. J'ai également entendu parler de monastères où l'on rassemble ces réprouvés pour leur faire subir des "purifications" du corps et de l'âme qui ressemblent trop à mon goût à des sévices.

Le culte du froid

En terres gwidrites, la neige est plus qu'ailleurs encore considérée comme signe de pureté. J'ai entendu dire que les grands Hiérophantes décédés reposaient dans des cercueils de glace sanctifiés, installés dans les profondeurs des grandes cathédrales. D'une manière générale, le froid est sacré dans la foi du Temple, alors que la chaleur est considérée avec ambivalence. Elle est synonyme de vie, mais aussi de confort, donc pour certains de négligence ou d'excès. Ceux qui veulent prouver leur piété n'hésitent pas à accomplir leurs dévotions dans le froid ou à peine vêtus.

Dans certaines maisons, il existe une petite pièce dédiée à la prière, sobre, dotée d'un autel avec un symbole du Temple ou une statuette représentant le prophète Soustraine. En hiver, cette pièce est toujours gardée à une température très froide, des fenêtres très fines ressemblant à des meurtrières laissant entrer le vent glacé. Les plus dévots clament que le feu ne doit jamais être allumé quand il n'est pas absolument indispensable, car c'est un don du Créateur dont on abuse trop souvent. Soucieux de demeurer purs, ils vivent d'une manière très stricte que beaucoup considèrent comme excessive.

Lem Deon

Les constructions du Temple

À présent, laissez-moi vous parler des paysages touchés par la sainte lumière. Le Temple marque principalement sa présence par la construction d'églises et de villes-monastères. Les premières sont relativement courantes et variables en taille. Les secondes ne se trouvent malheureusement pas encore sur Tri-Kazel, mais je garde l'espoir de pouvoir un jour me rendre dans la Grande Théocratie, sur le Continent, pour les contempler.

Les églises

Dans tout lieu où le Temple s'établit, ses fidèles construisent une église dédiée à la prière du Dieu Unique. Les plus grandes cathédrales s'élèvent très haut dans le ciel, hébergeant jusqu'à plusieurs dizaines de prêtres et d'adeptes. En Tri-Kazel, on compte ces grandes constructions sur les doigts d'une main, et celle d'Ard-Amrach, capitale de Gwidre, est la plus belle. Dans ce royaume, tous les villages ou presque disposent d'au moins une petite église. La situation est différente en Taol-Kaer ou en Reizh, car le Temple n'y est pas la religion officielle. Les grandes villes de ces deux royaumes disposent le plus souvent d'une église, de taille modeste. Plusieurs villages, particulièrement le long de notre frontière, abritent quant à eux de petites chapelles. Dans les campagnes, il sera possible de trouver un monastère ou un couvent, refuge pour

le voyageur égaré dans les régions sauvages. Enfin, il existerait des lieux de culte secrets, déguisés aux yeux des obscurantistes intransigeants qui refusent la Vérité.

Toutes les églises, des plus modestes aux grandes cathédrales, sont bâties selon des principes communs, appliquant la règle sacrée du chiffre six. Les fidèles entrent par une large porte à double battant dans la nef du bâtiment principal. Celle-ci se présente sous la forme d'une salle allongée à six côtés, une de ses extrémités accueillant l'entrée des fidèles et l'autre menant au secteur réservé aux prêtres. Ce dernier est une enceinte de forme hexagonale, le plus souvent divisée en différentes pièces variant selon l'importance de l'église et le nombre de religieux qui y habitent : salle de repos, cuisine, latrines, dortoir, etc.

-Temple-

Les villes-monastères

Je ne vais guère m'attarder sur ce sujet, mon oncle, car je n'en ai jamais visité. Cependant, la rectrice de mon couvent m'en a conté les merveilles. D'après elle, la ville tout entière s'élève sur plusieurs paliers de forme hexagonale, protégés par des murailles solides, et se dressant de plus en plus haut au fur et à mesure que l'on va vers le centre. Dans ces cités seraient bâties les plus belles et plus grandes cathédrales en l'honneur du Dieu Unique. Les plus précieuses Reliques y sont rassemblées et créent un lien tangible entre le Créateur et les hommes. Les fidèles qui y vivent vouent leur vie entière, plus encore que les autres, au service du Temple. Chaïna, la capitale de la Grande Théocratie, est bien évidemment la plus belle, la plus grande, la plus riche et la plus fervente des villes-monastères. J'en profite pour vous faire part d'une histoire que j'ai entendue à plusieurs reprises. Certains de mes camarades adeptes m'ont raconté que lorsqu'un prêtre du Continent accédait à la plus grande sainteté, il était convié à se rendre dans un fantastique labyrinthe souterrain construit dans les profondeurs de la terre, sous chaque ville-monastère. En déambulant dans cet endroit tortueux, il perdrait petit à petit la notion du réel jusqu'à parvenir à entrer en communion avec le Créateur.

Les Reliques

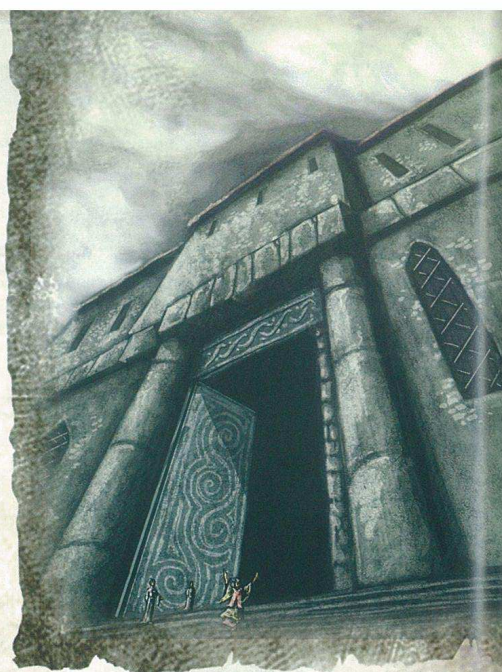
Dans ses Écrits, Soustraine relate la mission sacrée qui lui a été dictée : " Afin de se protéger des ténèbres, les hommes devront retrouver les Fragments de lumière. Ils ont été laissés à notre intention afin que nous puissions être en contact avec l'Unique. " Je n'en ai jamais vu mais ces fragments sont décrits par le Prophète comme des cristaux d'une pureté absolue, irradiant la lumière du Créateur. Les théologiens du Temple débattent souvent au sujet de la nature exacte de ces saintes reliques mais les Écrits laissent fortement à penser qu'elles sont des fragments pétrifiés d'Envoyés Divins ayant, en des temps très reculés que les païens nomment " Aergewin ", combattu contre les feondas, les serviteurs des Limbes.

Nombreux sont ceux qui sont allés jusqu'à piller et revendre ces précieuses reliques. En particulier aux magientistes qui s'en serviraient pour abreuver leurs machineries contre-nature. Rien n'arrête ces incroyants dans leur quête effrénée de pouvoir et de puissance. Par leur faute, l'humanité entière pourrait être engloutie. C'est ainsi que, dans ses Écrits, Soustraine parle des grands cataclysmes : " Lorsque l'orgueil de l'homme aura atteint son apogée, lorsque la fierté et le pouvoir seront devenus leurs idoles, un grand désastre aura lieu et la pestilence s'abattra sur le monde. Les hordes surgiront des Limbes pour engloutir les incroyants et les fidèles devront livrer leur dernière bataille pour le triomphe de l'Unique Lumière. " Mon oncle, nous devons prier pour que les reizhites abandonnent leur folie et qu'ils rejoignent le chemin de sagesse que Soustraine nous indique.

Enfin, il faut savoir que le prophète reçut également la mission de retrouver et d'enfermer les Pierres maudites, caricatures impies des Fragments sacrés. Ces abominations ressemblent aux saintes Reliques et sont l'œuvre des diables des Limbes qui s'efforcent d'asservir l'Homme en le tentant avec des pouvoirs parodiant ceux de l'Unique. Les purs sauront reconnaître la malfeasance de ces pierres factices mais l'infidèle ou l'orgueilleux pourra se laisser tenter.

Les six ordres

Le Temple est multiple, bien moins monolithique que nos adversaires ne veulent le faire croire. Et contrairement à ce que peuvent penser certaines, les hommes et les femmes ont un statut égal aux yeux du Créateur ; elles peuvent ainsi accéder aux plus hautes responsabilités des six ordres qui constituent le Temple. Mais avant de rejoindre un ordre, il faut tout d'abord y être initié. Ainsi, j'occupe actuellement le rang d'adepte et l'on attend de moi pour l'instant que je passe l'essentiel de mon temps en études et prières, qui constituent le cœur de ma formation. La vie d'adepte inclut également un grand nombre de menues tâches, qui nous sont imposées à la fois pour permettre aux lieux de culte de fonctionner correctement, mais également afin de juger de la force de notre foi. Il n'est en effet jamais agréable de nettoyer des latrines ou de panser les plaies des chevaliers de l'ordre des Lames, mais ces tâches doivent être effectuées, et l'Unique saura reconnaître la valeur et l'engagement de chacun. La formation complète d'adepte dure six ans, au terme desquels je pourrai rejoindre l'un des six ordres. Comme vous le savez, j'ai déjà fait mon choix, et j'espère entrer dans l'ordre des moines dont dépend mon couvent.



" Chaque ordre du Temple possède sa propre hiérarchie interne, plus ou moins absconse aux yeux des gens de l'extérieur. Les hiérophantes sont tout en haut de cette hiérarchie et les adeptes tout en bas. Les prêtres ou moines promus à la direction d'une église ou d'un monastère sont appelés " recteurs ", et forment des cénacles lorsque l'édifice à diriger comporte de nombreux fidèles. Les plus honorables des sigires portent le titre de " gardien de la foi " alors que les Lames sont organisées comme un ordre de chevalerie avec, à leur tête, les " grands commandeurs ". Il ne s'agit là que d'exemples, mais ils donnent un aperçu de la complexité des différents ordres."

Lem Doon

Prêtres

Les prêtres forment l'ordre largement majoritaire au sein du clergé du Temple. Ils sont les administrateurs de la plupart des communautés rurales et citadines, qu'ils guident vers le Dieu Unique. On les croise tous les jours dans les églises, qu'ils dirigent parfois seuls, parfois en cénacle. Les prêtres mènent les offices, répondent aux questions métaphysiques des fidèles, et cherchent à amener sur le chemin de la Vérité tous ceux qui ne le suivent pas encore. Selon leur ancienneté, ils n'ont pas tous le même pouvoir ni la même influence.

Les félons de la Rose Blanche

Je ne peux m'empêcher de rajouter ici cette note en marge, sur l'ordre de la Rose Blanche. Sous ce nom pompeux se cache un groupe d'anciens chevaliers lames rebelles déclarant porter le véritable message du Créateur. Ces hérétiques sont pourchassés par les Lames et les sigires et doivent être combattus par les authentiques fidèles du Dieu Unique.

Sigires

Redoutés, les sigires sont nommés par le Grand Cénacle d'Ard-Amrach. Leur tâche est double : lutter contre les hérétiques et autres sorciers utilisant des arts occultes et s'assurer du bon respect des Ordonnances au sein du Temple. Un sigire mandaté pour une mission particulière peut accéder à tous les lieux du Temple sans qu'aucun prêtre ni même un Hiérophante n'ait à lui demander la moindre justification. On raconte qu'ils dissimulent souvent leur statut pour enquêter afin de constater de visu les problèmes et manquements au dogme. Les vrais fidèles n'ont rien à craindre des sigires, mais ils restent redoutés car leurs méthodes sont réputées implacables.

Lames

Cet ordre de chevalerie protège le Temple, ses guerriers prompts à réagir contre les attaques que nous pourrions subir de la part de ceux qui n'acceptent pas la Vérité. Aussi connus sous le nom de chevaliers lames, ces combattants bien entraînés sont généralement armés d'une épée et protégés par des mailles et un bouclier.



Vecteurs

Les vecteurs sont des missionnaires parcourant le monde pour montrer aux infidèles le chemin de la Lumière. Courageux voyageurs, parfois escortés de quelques chevaliers lames, ils se rendent sans crainte dans les régions où le Temple n'est pas encore reconnu et révèlent aux païens la bienfaisance du Dieu Unique.

Moines

Installés dans des monastères retirés du monde, les moines se consacrent à la prière et aux artisanats. Cet ordre se compose de plusieurs groupes distincts, de moines ou de nonnes, comme par exemple les frères corvusiens de l'abbaye de Corvus. Certains de ces ordres sont célèbres pour leurs calligraphies, d'autres pour leurs distilleries. Ils accueillent les voyageurs et sont souvent très proches de la nature. Certains moines parcourent le monde, se rendant d'églises en monastères, accumulant et échangeant savoirs et techniques.

Clercs

Les clercs sont les érudits du Temple. Enseignants, scribes, ils contribuent à former les adeptes, tiennent les archives des grandes paroisses, assurent la gestion des finances des églises et conseillent les prêtres et Hiérophantes. De nombreux clercs, les théologiens, se sont spécialisés dans l'étude des énigmes de l'Unique et les réflexions autour de la foi. Ils sont partie prenante des séminaires et synodes qui rassemblent les membres du Temple.

De l'importance du chiffre 6

" Pourquoi ce " 6 " que l'on voit partout dans les rites du Temple ? Leurs églises en forme d'hexagones, les six membres du Grand Cénacle, les six temps de prières, les six commandements donnés par Soustraine après sa vision, les six statuts des membres du Temple, les six strophes de leurs prières et psaumes... Personne ne sait d'où cela vient exactement, mais il est clair que ce chiffre a une signification importante dans la religion du Temple. "

Lem Doon

Les Hiérophantes

A u-dessus des responsables des six ordres se trouvent les Hiérophantes, ceux qui mènent le Temple. À priori, les maîtres de chaque ordre peuvent tous prétendre à ce rang hautement honorifique, mais la majorité des Hiérophantes provient des prêtres et des clercs. Ce sont les plus fidèles d'entre les fidèles, les plus croyants. Comme Soustraine lors de sa révélation, on dit qu'ils ont entendu le Dieu Unique. Leur rôle est de présider aux destinées du Temple et de guider notre peuple. En Tri-Kazel, le Hiérophante Anthénor dirige notre sainte église et préside au Grand Cénacle rassemblant les maîtres de chaque ordre : le gardien de la foi Vengu de l'ordre des sigires, le saint Jaoven de Nectan de l'ordre des Lames, la théologienne Neirin de l'ordre des clercs, le prêtre Andreu recteur de l'église de Farl, la sainte vectrice Selina de l'ordre des vecteurs et le moine Thaeg, recteur du monastère de Gouvran.

-Temple-

Discours d'une lingère du quartier de Trádail à son apprentie.

" Ma fille, comprend que nos clients dans cette église sont très attachés à la propreté. La pureté, comme ils disent, doit être spirituelle autant que matérielle. Mais ne t'inquiètes pas, ils ne sont pas si terribles et on raconte beaucoup d'âneries à leur propos. Cela fait des années que je viens prendre leur linge et il ne m'est rien arrivé ! Traite chacun de ces vêtements comme s'il s'agissait de la parure de Soustraine lui-même, et tout ira pour le mieux. Sache que chaque ordre religieux a sa propre couleur. Les adeptes qui ne sont pas encore ordonnés sont vêtus de gris clair et portent sur les manches et au col des parements de couleur indiquant l'ordre auxquels on les destine. Quand ils y sont acceptés, on les habille de blanc, marié à parité avec la couleur de leur ordre. Mais celle-ci est de moins en moins présente au fur et à mesure qu'on s'élève dans la hiérarchie.

Il paraît d'ailleurs que la vêtue du Hiérophante à Ard-Amrach est absolument immaculée. Il y a deux moines ici, qui préfèrent se salir les mains et nettoyer leur linge eux-mêmes. Ils se vêtent de brun, couleur banale et humble s'il en est. Les chevaliers lames portent du rouge, car il leur incombe de tuer pour défendre le Temple. Mais tu n'en verras guère à Osta-baille. Les vecteurs arborent l'azur, couleur du ciel sous lequel ils marchent pour répandre la foi partout dans le monde. Tous les prêtres portent du vert. D'après les sermons que j'ai entendus, cela évoque je crois leur tâche de jardiniers du Créateur, qui veillent sur les fidèles et nourrissent leur âme dans la maison de l'Unique. Ou quelque chose de ce genre...

Les clercs qui s'occupent de toute la paperasse aiment le pourpre. C'est une couleur difficile à obtenir, et ils s'en servent pour leurs enluminures avec l'or fin. Enfin, si jamais un religieux qui porte du noir t'aborde, tu auras affaire à un sigire et il vaudrait mieux que cela n'ait jamais lieu...

Pardon ? Ah, oui. Il leur arrive d'oublier des trucs divers dans leurs poches.

Tu vois cet objet, il leur sert de symbole sacré. Ils appellent ça un hexcelsis. À cause des six branches qui correspondent aux six ordonnances du prophète, je crois.

Fais attention à ne pas le salir ou l'abimer, ça ne leur plaît pas du tout. Les simples fidèles portent souvent un hexcelsis de bois verni. Les religieux ont droit au fer, ou au cuivre quand ils commencent à grimper dans la hiérarchie. Seuls les plus hauts dirigeants portent un hexcelsis d'argent. Mais quelle que soit leur vêtue, même si tu ne vois que des novices en gris, soit toujours polie avec eux. Les choses se passent bien dans notre ville et après toutes ces années, personne n'a envie que cela change. Et une jeune fille comme toi se tiendra sur ses gardes.

Tous purs qu'ils soient, ce sont encore des hommes. "

Le couvent du mont Darenne

A vant d'achever cette lettre, laissez-moi vous dire quelques mots à propos du couvent dans lequel je vis. Je fais donc partie du saint ordre des moines. Les couvents n'accueillent que les nonnes ; la mixité est souvent source de distraction et la vie monastique requiert l'ascèse et la sérénité la plus absolue pour espérer atteindre l'illumination. Les six prières, les repas et nos travaux de calligraphie rythment la journée. Nous devons également entretenir nos jardins qui nous donnent des légumes en abondance. On raconte que notre couvent fut bâti à l'endroit même où la sainte Darenne aurait entendu les paroles du Créateur. Il est donc un lieu de pèlerinage qui reçoit nos frères et sœurs croyants venant de toute la péninsule.

Le Temple et la vie civile en Tri-Kazel

C omme vous le savez mon oncle, le Temple a eu de la peine à s'imposer dans notre péninsule, et cela reste encore vrai de nos jours. C'est un combat de tous les instants que de tenter de convaincre les infidèles. Ici, en Gwidre, le Temple est devenu la religion officielle depuis que le roi s'y est converti. Les gens prient le Créateur pour se détourner des aberrations magientistes et des artifices des C'maoghs. Comme dans la Grande Théocratie, le peuple travaille dur pour libérer le clergé des tâches quotidiennes, afin qu'il puisse en échange prier pour le salut de chacun. Malheureusement, nos cousins du Reizh sont trop obsédés par les pouvoirs impies que leur offrent les magientistes. La Vérité est mieux accueillie ici, en Taol-Kaer, mais les magientistes y sont de plus en plus nombreux et les demorthèn farouchement attachés au pouvoir qu'ils détiennent sur les ignorants.

Je prie pour que nos frères talkérides et reizhites prennent conscience de leur erreur avant qu'il ne soit trop tard. Les démons que les païens nomment feondas rôdent et se multiplient dans l'ombre, notre foi doit se raffermir afin de les repousser.

Très cher oncle, embrassez toute la famille de ma part,

Que l'Unique protège vos âmes,

Yona

-Temple-



Chapitre 3

Magience



ans la taverne où étaient attablés Khalmen et son vieux mentor Mordan, il n'y avait presque personne. Les gens d'Osta-Baille craignaient la nuit et peu d'entre eux osaient s'aventurer dehors après le crépuscule. Khalmen écoutait son maître attentivement. Bientôt son enseignement prendrait fin et il deviendrait un varigal. Le vieil homme - dont la peau tannée trahissait les longues années de voyage - savait raconter avec une ardeur peu commune les périples de sa jeunesse, comme s'il revivait lui-même chaque instant passé pour la première fois. Mordan s'humecta les lèvres et but une nouvelle gorgée de liqueur avant de reprendre la parole :

Khalmen, tu connais beaucoup de choses, la nature n'a plus de secrets pour toi, tu ne te perdras plus sur nos terres de Tri-Kazel, tu sais mater les bêtes sauvages et éviter les terribles feondas, tu peux survivre dans les terres hostiles, tu feras un grand varigal. Mais tu ne peux t'aventurer seul sur les routes de notre péninsule sans en apprendre davantage sur les magientistes et leurs mystères. Je vais t'entretenir de ce que je sais à leur sujet...

Petit historique

Les magientistes sont apparus sur Tri-Kazel il y a environ deux cents ans, venant du Continent. J'ai entendu parler de textes faisant mention d'une présence plus ancienne, mais je ne dispose d'aucune preuve à ce sujet. En revanche, ce dont on peut être certain, c'est que leur ordre existe depuis bien plus longtemps sur le Continent : il semblerait même qu'ils dirigent là-bas une grande nation. Mais revenons aux faits... Ils ont traversé la chaîne de montagnes des Asgeamar au cours d'une expédition épique qui a bien failli ne pas arriver à bon port et ont finalement débarqué en Reizh. Rapidement, leurs prouesses les ont fait remarquer et ils ont pu créer des écoles dans ce royaume dès les années 720. Pendant les décennies suivantes, les magientistes sont très vite devenus incontournables en Tri-Kazel. Ils ont suivi les grandes routes pour répandre leurs techniques dans toute la péninsule, avec plus ou moins de succès. Nous reviendrons plus tard sur l'accueil qui leur a été fait car j'aimerais en finir avec la partie historique du sujet.

L'appellation de daedemorthys

Le terme de "magientiste" est originaire du Continent et les gens de Tri-Kazel ont vite appelé les adeptes de cette science "daedemorthys". Ce mot traduit une certaine méfiance envers leurs pratiques fort curieuses, et surtout en opposition avec les traditions locales liées aux esprits de la nature. En étudiant la langue ancienne de Tri-Kazel, on peut découvrir que "daedemorthys" signifie l'irrespect envers les esprits, une chose hautement mésestimée sur notre péninsule.

Extrait de Langue du Tri-Kazel antique, de la barde Liyven Mac Seinn.



Osta-Baille

Un grand événement, déterminant pour l'implantation des magientistes en Tri-Kazel, eut lieu en 748, lorsque le roi de Taol-Kaer Kaillead demanda au magister Athaontù de reconstruire notre capitale, selon des principes de modernité encore jamais aussi largement appliqués sur ces terres. Athaontù obtint ainsi un prestigieux rôle de conseiller du souverain. Bien que Taol-Kaer soit le royaume de la péninsule qui reste encore le plus attaché aux traditions antiques, les daedemorthys ont acquis depuis ce jour-là une emprise non négligeable. D'ailleurs, en bien des endroits, cette situation est devenue un reproche adressé au trône. Cependant, depuis l'an 895, qui fut marqué par la fermeture de l'université magientiste de la capitale, il semblerait que le roi Mac Anweald revienne nettement vers les traditions.

La guerre du Temple

Comme tu le sais, c'est en l'an 857 qu'éclata la terrible guerre fratricide qui opposa le royaume de Gwidre à ses deux voisins. La source du conflit fut justement la magience. Le Temple, implanté en Gwidre, ne pouvait admettre une influence si forte des daedemorthys sur la péninsule. Les rumeurs veulent d'ailleurs que ces deux factions se livrent une guerre quasi permanente sur le Continent.

Cette année-là, donc, les dirigeants de Gwidre, alliés du Temple, déclarèrent la guerre à Reizh, auquel Taol-Kaer apporta rapidement son aide. Vois-tu, Khalmen, la fureur des combats qui eurent lieu alors nous rappelle que l'humanité n'a nul besoin des feondas pour se détruire. En Taol-Kaer, ce conflit créa un fossé entre le trône et les magientistes, en raison de leur implication dans son déclenchement. Ils perdirent ainsi leurs postes auprès du roi, bien qu'on les accepte toujours dans le royaume. Mais de son côté, Reizh demeure un fidèle défenseur de la modernité du Continent, et ce sous bien des aspects.

Situation actuelle

Depuis environ un siècle, la recrudescence des attaques feondas a donné l'occasion aux magientistes d'étendre leur influence. Ils essayent de mettre leurs armes et leurs technologies défensives au service de la population. La méfiance reste cependant de mise, surtout là où demeurent présents les pratiquants des cultes dédiés aux esprits de la nature. Parfois, le peuple accepte avec enthousiasme des avancées techniques qui lui permettent d'améliorer ses conditions de vie. Tu auras sans doute l'occasion de voir fonctionner certains moulins reizhites dans la région du Croissant d'émeraude ; ils sont capables de moudre deux fois plus de grain en une journée que les moulins traditionnels. Bien entendu, quand on parle de magience, et bien que tout le monde ne comprenne pas les principes mis en œuvre, on reste d'après ses partisans dans un domaine plus fiable que celui des tractations avec des esprits naturels mystérieux et versatiles. Mais ne sois pas dupe, cette façon de penser est une manière habile pour les daedemorthys de dénigrer nos croyances ancestrales.

Les principes de la magience

Je vais maintenant t'expliquer ce que je sais du fonctionnement de leur science. Bien sûr, je ne prétends pas être un maître en ce domaine, mais des années de voyages divers m'ont permis d'en apprendre suffisamment. Un magientiste passe une bonne partie de son temps à réfléchir à des techniques pour améliorer nos conditions de vie. Il va tenter de contourner certaines lois naturelles afin d'obtenir des effets étonnants allant au-delà de ce que la nature permet. Je t'ai déjà entretenu à propos de leurs moulins, mais tu as probablement aussi entendu parler de ces nouveaux métiers à tisser, d'une précision telle que les doigts humains ne pourraient effectuer de tels maillages. Il y a également ces fameuses armes capables de propulser des projectiles si rapides qu'aucun arc ne saurait rivaliser avec elles. Et bien entendu il y a aussi leurs nébuleuses, ces lampes qui permettent aux beaux quartiers de certaines de nos villes de disposer d'un éclairage nocturne de qualité, sans prendre le risque de tout enflammer, comme ce serait le cas avec un grand nombre de flambeaux. Une chose est certaine, leurs inventions ne sont pas inutiles... du moins pas toutes. Un magientiste est donc avant tout un lettré versé dans les sciences que certains péninsulaires connaissent déjà : alchimie, physique, etc. Mais ce qui le caractérise, c'est l'utilisation d'une source d'énergie étrange, le Flux, qui lui permet d'alimenter des machineries impossibles à faire fonctionner par des moyens usuels, ou de réaliser des édifices qui demeurent au-delà des capacités de nos meilleurs architectes.

Le Flux

Mes observations m'ont amené à constater que le Flux se présente toujours sous une forme liquide mais peut être de quatre couleurs différentes : bleu, vert, rouge ou d'un jaune ambré. De fait, il peut être difficile pour le profane de reconnaître un liquide d'une de ces couleurs comme étant ou non du Flux. Cependant, les daedemorthys semblent capables de s'en assurer en un clin d'œil.

Les cartouches de Flux

Le Flux est conditionné et vendu sous forme de cartouches de différentes tailles. Les conditions de vente et leur disponibilité varient très fortement d'une région à l'autre. En Reizh, la vente est libre et chacun peut se procurer des cartouches. En Taol-Kaer, la vente est autorisée mais le pouvoir royal demande à ce que l'acheteur prouve qu'il est le détenteur d'un artefact dument enregistré ou possède une patente pour exercer comme magientiste. Certains duchés sont moins contraignants, d'autres bien plus stricts.

En Gwidre, la vente de Flux est rigoureusement contrôlée et réservée à quelques Magientistes assermentés. Certains serviteurs de l'état ou du Temple peuvent être autorisés à employer des artefacts spécifiques et on leur distribue des quantités fixes de Flux dans cette perspective. D'une manière générale, les cartouches de Flux sont plutôt disponibles dans les grandes villes ; les campagnes et les zones reculées en sont le plus souvent privées et les prix peuvent donc très fortement augmenter (Cf. p. 226). En dehors du Reizh, il est possible de trouver des cartouches de Flux au marché noir mais c'est une opération risquée, tout particulièrement en Gwidre.

" Mais comment obtiennent-ils ce Flux ? " me demanderas-tu. Excellente question, Khalmen. Évidemment, je ne peux parler que de ce que mes pérégrinations de varigal averti m'ont permis de découvrir. Le Flux semble provenir essentiellement de plantes et de roches, mais aussi parfois d'animaux. Chaque substance, chaque être n'en contient apparemment pas la même quantité, et le processus d'extraction et de raffinement pour obtenir le Flux lui-même est long et complexe. C'est ce mystérieux procédé qui permet, à partir de matière inanimée ou des êtres vivants qui nous entourent, d'obtenir cette substance unique qui est à la source d'une

bonne part de la méfiance à l'égard des magientistes. Bien que l'ordre soit prêt à expliquer beaucoup des concepts qui sous-tendent leurs créations - ou plutôt leurs artefacts comme ils disent - ils ne communiquent guère sur le Flux, et se gardent bien d'expliquer en détail comment ils l'obtiennent. Comme tu l'imagines, cela heurte les traditions de Tri-Kazel et le culte de la nature mené par les demorthèn. Ceux-ci n'apprécient guère que l'on puisse ainsi puiser à même les éléments naturels une énergie que l'homme peut alors manier au gré de ses caprices. Sans compter que l'être vivant dans lequel on puise le Flux décède systématiquement durant le processus. En Reizh, les voisins de l'usine magientiste de Baldh-Ruoch parlent d'exhalaisons mauvaises, voire toxiques, et de rejets qui empoisonnent la terre. Mais tu sais déjà que ces deux visions du monde sont en conflit, et je ne t'apprends rien de nouveau. Dans la vie, il te faudra bien évidemment choisir ta voie car il serait vain de vouloir concilier les deux tant elles sont antagonistes.

Magientistes et demorthèn

Messire,

Tout oppose ces deux factions, et on ne peut imaginer une alliance entre elles. Nous avons d'un côté les demorthèn, gardiens des traditions millénaires qui ont bercé toutes les générations sur Tri-Kazel. Ils respectent les esprits de la nature avec lesquels ils peuvent communiquer pour obtenir de leur part des effets magiques. De l'autre, nous trouvons les magientistes, qui prônent la domination de l'être humain sur la nature et qui soumettent cette dernière à leur volonté par des biais malsains. Notre royaume reste très attaché aux traditions anciennes, en particulier dans les montagnes, aussi votre majesté, je ne peux que vous conseiller de vous tenir quelque peu à distance des daedemorthys. Il serait en effet malvenu de vous mettre à dos les demorthèn qui possèdent une réelle influence sur le peuple.

Harn Mac Brog

-Magience-

Organisation de l'ordre

Allez Khalmen, va me faire remplir un verre de cette liqueur ostienne, parler me donne soif...

Voyons maintenant comment sont structurés les magientistes. Leur ordre est agencé de manière stricte et selon une hiérarchie bien précise. Le concile de Baldh-Ruoch est à la tête de l'ordre de la magie sur Tri-Kazel et définit les grandes lignes de l'action des différentes universités et écoles. Pour exercer, chacun doit posséder un diplôme obtenu dans une université accréditée par le Concile et respecter certains principes. Un magientiste qui ne respecte pas son devoir de compétence ou de moralité comparait devant ses pairs dans un tribunal particulier nommé " Chambre disciplinaire ". La pratique illégale de la magie est très fortement réprimée, notamment ici à Taol-Kaer et encore plus chez nos voisins de Gwidre.

Les magisters

Les magisters sont des intellectuels qui ont fait leurs preuves dans plusieurs domaines scientifiques et pour lesquels le Flux n'a plus de secrets. Leurs compétences scientifiques vont de pair avec le pouvoir qui leur est accordé sur le reste des magientistes. On n'en compte qu'une demi-douzaine sur toute la péninsule et ils ne sortent que bien peu des principaux centres de l'ordre. Trois d'entre eux forment le concile de Baldh-Ruoch. Tu entendras sans doute parler de la magister Alana Naighan. On dit cette femme ambitieuse et prête à tout pour mettre à l'œuvre les projets de la magie. Prends garde, car son charme pourrait te tourner la tête et tu aurais tôt fait de ne jurer que par la magie ! Le vieux Mordan termina sa phrase dans un rire sonore. Khalmen avait déjà entendu parler de cette femme ; sa réputation dépassait les frontières et on la disait capable de guérir les plus vilaines blessures ainsi que la plupart des maladies.

Journal de Simus, Giblean de l'an 905

Voilà, demain c'est le grand jour, je vais me rendre à Farl pour entrer à l'école magientiste. Le primus Nagguérand de Vertbois doit me recevoir en privé afin de confirmer mon acceptation. Mon père, alchimiste de renom en Reizh, a fait des pieds et des mains afin de m'amener là, et ma fierté est réelle. Je vais faire tout mon possible pour arriver au bout de ma formation. En revanche, je ne sais pas si je vais arriver à dormir cette nuit.

Les primus

Les primus sont placés à la tête de chaque établissement magientiste, à l'exception de quelques petits laboratoires reculés. On en trouve donc un dans chaque école, usine ou université. Ce sont également eux qui sont à la tête de certaines congrégations. Ils sont arrivés à leur grade en grimant les échelons de la hiérarchie mais ne sont sans doute pas au fait des grands secrets de l'ordre. Leurs responsabilités sont de nature bien plus terre-à-terre que celles des magisters.

Les scientörs

Cette catégorie regroupe en fait la majorité de ceux que l'on appelle " magientistes ". Les scientörs sont les chercheurs, les érudits, les concepteurs et les ingénieurs qui oeuvrent dans les usines et les laboratoires. Ce sont également eux qui mènent les recherches et expériences réalisées sur le terrain, manipulant ainsi le Flux et l'extrayant.

Les inceptus

Les inceptus sont les nouveaux arrivants dans l'ordre, les novices et les apprentis. Seuls les meilleurs peuvent espérer achever le cycle de sept années d'étude qui leur donnera le statut de scientör. Beaucoup d'inceptus interrompent leurs études pour devenir de simples assistants. Malgré la méfiance que les magientistes font naître, de plus en plus de jeunes de nos villes pensent trouver dans cette carrière un futur à la hauteur de leurs espérances, persuadés de percer un jour tous les secrets de l'univers.

Les hélices

On trouve des hélices parmi les magisters, les primus et les scientörs (bien qu'ils soient moins nombreux). C'est une sorte de groupe transversal composé d'idéologues. Les hélices sont plus préoccupés par l'avenir de l'ordre et ses orientations que par les recherches scientifiques. On raconte qu'ils énoncent pourtant à l'occasion des théories surprenantes, même pour les magisters les plus avertis. Ils sont généralement discrets et restent à l'écart du public ainsi que des autres magientistes.

Les Loges

Sache enfin que les magientistes se rassemblent en Loges ; ces congrégations unissent plusieurs magientistes autour d'un projet ou d'une spécialité commune. Certaines de ces Loges ont seulement des buts et des intérêts scientifiques, d'autres sont profondément impliquées dans la politique. Ainsi, la Loge de la Pierre d'ambre, qui se concentre sur l'étude du Flux fossile et ses applications, s'est faite remarquer lors de la guerre du Temple.

Autres corps de métiers

Les magientistes emploient également des gens qui ne sont pas daedemorthys. L'ordre paye bien, et plus d'une personne a quitté son village pour travailler dans une école magientiste. En particulier, deux catégories d'emplois sont destinées à ceux qui ne sont pas membres de l'ordre. Les premiers peuvent ainsi espérer devenir ouvriers, en charge de la manutention, de l'entretien et du transport. Ces manutentionnaires reçoivent une formation courte, généralement sur le terrain, qui leur enseigne les rudiments de la magie. Ceux qui possèdent quelque talent aux armes peuvent quant à eux s'engager comme mercenaires. Les dangers des voyages en Tri-Kazel et les nombreux ennemis des magientistes font qu'ils ne manqueront pas d'occasions de mériter leur salaire.

-Magience-

Journal de Simus, Céitean de l'an 905

Quel bonheur d'avoir été reçu avec les honneurs. Le primus est un homme extrêmement agréable. Depuis que je suis arrivé, j'ai tellement de choses à faire que je n'ai pas trop le temps de m'occuper de toi, mon journal. Mais il y aurait tant à dire. À commencer par les merveilles architecturales de l'école, une construction qui aurait été impossible même pour les meilleurs bâtisseurs de Tri-Kazel. Tout est éclairé en journée par des jeux de miroirs phénoménaux amenant la lumière du soleil jusque dans les recoins les plus inaccessibles de l'édifice ; et la nuit, on peut se promener à la lumière des fascinants nébulaires. J'ai pu apercevoir quelques artefacts et même en manipuler certains. Quel bonheur de pouvoir observer autant de détails sur des objets à travers ce qu'ils appellent les lunettes de vision ! J'ai également pu manier des pinces contrôlables à distance qui permettent de travailler avec une précision déconcertante. Et puis le laboratoire d'alchimie ; si différent et tellement mieux fourni que celui de mon père. Il aurait été fasciné de découvrir tout ça.

Les journées sont extrêmement chargées, entre les cours de tous types, les repas, les discussions, les entretiens. Je ne sais pas quand est-ce que je pourrai reprendre l'écriture de ce journal... au plus vite je l'espère.

Les différentes écoles magientistes

Ce que tu ne sais probablement pas, c'est que les magientistes ne travaillent pas tous de la même manière. Chaque spécialité recherche et utilise des types différents de Flux. Il y a plusieurs voies dans l'ordre qui forment autant de visions du monde et de manières de travailler. Je ne prétends pas toutes les connaître, mais je vais t'en présenter les principales. Sache encore que ces écoles luttent de manière larvée afin d'obtenir le maximum de pouvoir dans l'ordre. Ces luttes de pouvoir modèlent d'ailleurs la direction générale de leurs recherches et les relations des magientistes avec le reste du monde.

-Magience-

Les botanistes

Cette école est composée de magientistes passant beaucoup de temps sur le terrain, à observer et étudier toutes les plantes qu'ils rencontrent. Apparemment, ils ont découvert sur Tri-Kazel une flore et une faune que le Continent n'abrite pas. Pour ce que j'en sais, le but ultime de tout ce travail est d'en tirer du Flux. Leurs méthodes sont assez radicales, puisqu'il semblerait qu'elles détruisent complètement la plante. On peut trouver leurs laboratoires en bordure de forêt et dans des zones reculées. Beaucoup travaillent aussi dans les écoles et universités dans le but de transformer la sève végétale en Flux. Il faut reconnaître que leurs recherches alchimiques sont exceptionnelles.

Les minéralistes

Ils travaillent de préférence à partir des roches et des minéraux, alors que les autres magientistes se passionnent davantage pour les êtres vivants. Ils installent des laboratoires près des mines qu'ils contrôlent, mais œuvrent également dans les usines où leurs recherches portent sur le meilleur moyen d'extraire le Flux minéral.

Les mékônes

Laisse-moi maintenant aborder un sujet plutôt délicat, Khalmen. Les hélites sont souvent assez excessifs et extrémistes dans leur pratique de la magie. Afin d'améliorer leur contrôle de la nature et de leurs artefacts, ils glissent sous leur peau ce que l'on appelle des mékônes. Il s'agit de Flux circulant à la manière du sang sous la peau. Pour avoir déjà croisé quelques-uns d'entre eux, je peux te dire que cette vision est très dérangeante. Imagine de fines tubulures sur le visage et les membres, dans lesquelles on voit en transparence circuler un liquide parfois ambré, verdâtre, bleuté ou encore rouge vif ; le tout semble circuler par à-coups, comme pulsé par une pompe. Il semblerait que cela leur permette une manipulation particulièrement aisée de leurs artefacts. Ils peuvent ainsi directement alimenter certains d'entre eux en Flux pour une utilisation optimale. Mais cette amélioration - selon leurs termes - a un prix. La circulation du Flux dans le corps causerait de terribles douleurs au magientiste. Pour apaiser ses souffrances, il serait donc obligé de prendre quotidiennement une drogue calmante. Celle-ci affecterait son humeur, le rendant plus distant et insensible, l'éloignant ainsi des autres humains.

Les vitalistes

Les vitalistes sont souvent tenus en piètre estime ou craints par la population de notre péninsule en raison de la nature particulière de leurs travaux. Au sein de l'ordre des magientistes, ils sont au contraire souvent respectés et influents. Leurs expériences tournent autour de l'homme et de l'animal. On ne sait que peu de choses à ce sujet, mais il paraît qu'ils prélèvent des organes sur des cadavres pour en extraire du Flux ; les rumeurs les plus horribles parlent de prélèvements sur des humains vivants. D'un autre côté, leurs connaissances en médecine et en anatomie surpassent toutes les nôtres. Mais cela ne fait pas forcément d'eux des médecins dignes de confiance dans l'esprit de beaucoup de gens.

Missive du hilderin Ceogh

Nous quittons bientôt la vallée car il s'avère que les feondas n'étaient pour rien dans les meurtres, pas plus que le magientiste Druihn, en dépit des soupçons pesant sur lui. Je dois dire que cette affaire me laisse une impression bizarre. Le coupable est un homme exilé près de vingt ans auparavant, qui a fait ces derniers mois une douzaine de victimes de tous âges par désir de vengeance. S'arranger pour qu'on retrouve certains corps atrocement mutilés et laisser croire que le magientiste Druihn pourrait être le coupable dénote une certaine ruse, et même de la perversité. Et pourtant, cet homme ne brillait pas par son intelligence et m'a même semblé plutôt fruste.

Le Flux fossile

Convoitée par les magientistes, cette substance rare se présente sous forme de petits gisements de liquide ambré plus ou moins pâteux, souvent entouré d'une gangue cristalline. Le Flux fossile raffiné prend une couleur jaune et une texture huileuse. Malgré des siècles de recherche par les Minéralistes sur cette substance aux propriétés énergétiques remarquables, sa nature exacte reste inconnue. Cependant, en Tri-kazel, les demorhèn les plus sages la connaissent pour ses propriétés toxiques, qui dérangent même les C'maoghs, et la nomment Nimheil, "poison" dans l'ancienne langue.

Architecture

Les magientistes ont construit des bâtiments en grand nombre et pour de nombreux usages, mais eux seuls accèdent aux plus étranges de ces édifices.

Je vais te parler des principaux que je connais. Parfois j'ai pu y entrer et les découvrir de l'intérieur.

Pour les autres, je me fie à des informations qui ont filtré ou à des témoignages que j'ai recoupés.

Universités

Tu es bien sûr passé de nombreuses fois au pied de l'université magientiste d'Osta-Baille, dans le quartier de Saoithín. Bien que fermé depuis plus de dix années, cet édifice représente bien la philosophie des magietistes. Ils essayent de se dresser au-dessus de la masse, de la dominer.

-Magience-

Ces constructions occupent une large surface au sol et leurs murs s'élèvent au-dessus des rues de nos cités, écrasant les bâtiments qui les entourent ; bien peu de nos ingénieurs seraient capables de construire de tels édifices, surtout en aussi peu de temps. Il y a peu de fenêtres, car l'intérieur est abondamment éclairé par la technologie magientiste. L'accès est difficile pour les étrangers, gardé par de solides portes que surveillent leurs mercenaires. Les murs de ces édifices sont souvent lisses et difficiles à escalader. Peu de cambrioleurs tentent leur chance, surtout s'ils connaissent les rumeurs parlant de pièges et mécanismes magientistes.

Il existe des écoles de plus petite envergure. Elles forment les inceptus et on trouve ces bâtisses dans chaque grande ville de Taol-Kaer, comme à Seòl, Tuaille ou encore Kel Loar. En Reizh, de nombreux bourgs importants en abritent également. À l'inverse, les magientistes n'ont pu officiellement s'installer en Gwidre en raison de l'opposition très ferme des hauts responsables du Temple. On parle cependant d'écoles clandestines, illégales. Ces lieux sont ouverts aux plus prometteurs des jeunes gens de la péninsule ; je ne sais pas encore ce que cela signifie pour notre avenir, mais j'ai bien peur que les générations futures ne se détournent de nos valeurs ancestrales. Ces jeunes gens quittent rarement les murs de leurs écoles durant leur formation. Les études durent généralement sept années et sont sanctionnées par l'obtention d'un diplôme permettant d'exercer et d'avoir le titre de magientiste. Il m'est arrivé d'en escorter quelques-uns, envoyés effectuer des recherches sur le terrain dans des lieux reculés. Je peux te dire que leur isolement fait d'eux des individus particulièrement inadaptés aux réalités de l'existence. Ces écoles sont des lieux d'enseignement auxquels sont rattachés des laboratoires de recherche. On y mène donc d'étranges expériences selon des théories pour le moins étonnantes.

Nòd et usines

Il n'existe qu'un seul véritable nòd magientiste dans tout Tri-Kazel et il se situe dans la capitale reizhite. Cette cité-usine produit les artefacts magientistes les plus répandus et ceux qui y travaillent y sont aussi souvent hébergés. Tous ne sont pas magientistes ; une bonne part d'entre eux ne sont que des ouvriers assemblant des morceaux de métal et de bois selon les ordres qui leur sont donnés. Dans les bas quartiers des cités concernées, tu trouveras beaucoup de gens qui y sont employés. Le travail à l'usine est rude, avec de très longues journées de travail, mais le salaire offert permet d'obtenir des conditions de vie meilleures. D'autres grandes cités ont bien des bâtiments sombres pourvus de grandes cheminées mais ce sont des bâtisses ridicules comparées au nòd de Baldh-Ruoch, qui emploie des centaines de personnes.

Les usines magientistes génèrent une pollution qui indispose largement le voisinage. Les seigneurs de Reizh et d'Osta-Baille reçoivent souvent des doléances à propos du bruit mais aussi des vapeurs délétères et des fumées malodorantes que produisent ces édifices.

Journal de Simus Og-mhios de l'an 905

Je reviens aujourd'hui de ma première excursion hors des murs de l'université. La scientòr Clapsine m'a amené au laboratoire situé près du village de Melwan, sur les contreforts des montagnes. Nous devions aller ravitailler en nourriture, en Flux et en appareils le magientiste minéraliste responsable du lieu, Talacien. Ses travaux sur de nouvelles sources de Flux l'avaient mené ici, loin de ses collègues. Nous n'avons même pas traversé le village, nous contentant de monter la falaise qui le domine jusqu'à l'ancien manoir réhabilité par Talacien et quelques assistants. Quel étrange résultat que ce mélange entre architecture traditionnelle datant de l'époque clanique de la péninsule et installations magientistes. Ce laboratoire de terrain m'a conquis ; moi aussi je veux aller de par le monde pour comprendre le fonctionnement de la nature et permettre à l'homme d'améliorer ses conditions de vie !

Laboratoires

Les laboratoires sont généralement installés dans des lieux reculés. Leur activité mêle les recherches universitaires et les constructions de nouveaux engins. Il semblerait que ces bâtiments soient souvent proches de lieux riches en Flux. Ne me demande pas comment ils peuvent déterminer cela car je l'ignore. La plupart du temps, les magientistes utilisent un bâtiment existant qu'ils modifient à leur guise avant d'y installer une petite équipe. J'ai pu voir quelques-uns de ces laboratoires. Sur la structure de base de l'un d'eux, des tuyaux étranges avaient été montés, le toit avait été remplacé par une coupole de métal poli et brillant. Une cheminée, d'où sortait une étrange fumée verdâtre, avait poussé sur le corps de logis, et les portes et fenêtres avaient été renforcées par de curieux appareillages métalliques. Lorsqu'aucun bâtiment ne peut les accueillir, les magientistes construisent un laboratoire à partir de rien, avec des matériaux parfois amenés directement de leurs usines. Un jour, tu pourras peut-être apercevoir un magientiste portant l'un de leurs "extracteurs de Flux mobile" ; un ensemble d'outillages bizarres avec lesquels ils font toutes sortes de manipulations. Mais si la plupart des laboratoires sont autarciques et installés à l'écart des centres de population, on en connaît plusieurs qui sont situés dans ou près des agglomérations. Les magientistes ont alors quelques contacts avec le voisinage et réalisent diverses expériences et installations visant à populariser leurs artefacts, avec des résultats très variables.

Artefacts et inventions magientistes

Si tu as déjà certainement aperçu certains artefacts d'usage courant, il en est bien d'autres qui sont moins répandus et que tu pourras peut-être rencontrer au cours de tes pérégrinations. J'ai par ailleurs déjà vu des objets dont on ne parle jamais mais que j'évoquerai pour ton édification. Sache également qu'il faut distinguer les artefacts des autres inventions magientistes. Les artefacts fonctionnent tous au Flux alors que les autres machines et installations magientistes n'en ont pas besoin.

Les nébuleuses

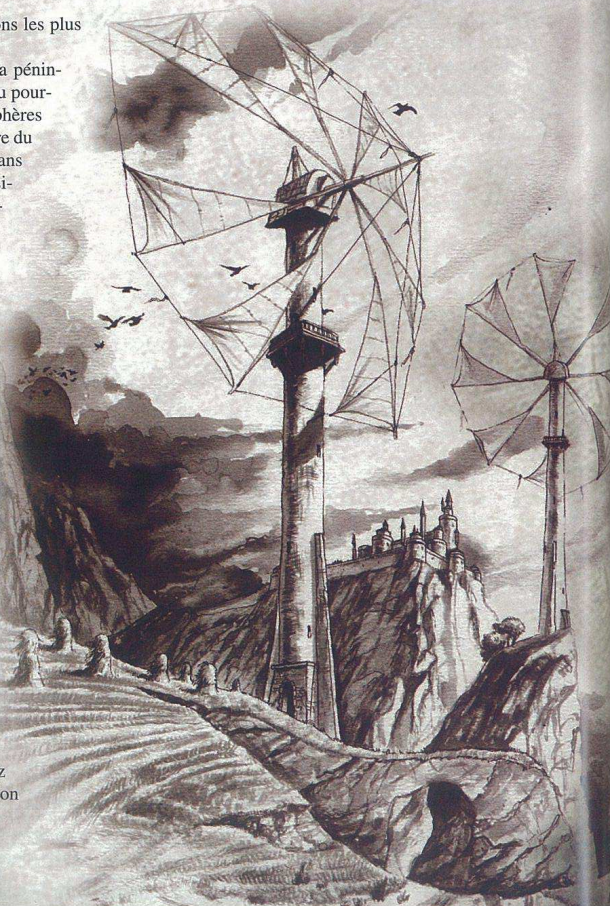
Les nébuleuses sont sans doute parmi leurs inventions les plus connues et les plus appréciées.

Tu en trouveras dans toutes les grandes villes de la péninsule. Dans les quartiers suffisamment riches donc, tu pourras contempler ces pylônes supportant de petites sphères vitreuses et opaques. À la tombée de la nuit, la sphère du nébulaire se met à luire, projetant une lueur claire dans les abords de la colonne. Ce miracle est rendu possible par l'usage du Flux, stocké dans la base métallique de chaque nébulaire, dont la machinerie est protégée par une serrure très complexe. Des ouvriers viennent régulièrement renouveler la réserve de Flux de chaque nébulaire et assurer son entretien. Il semble que l'origine du Flux détermine la couleur de la lumière produite, bleue, verte ou rougeâtre. Il faut voir les nuits d'Osta-Baille ou de Baldu-Ruoch pour apprécier le confort et la beauté que les nébuleuses nous donnent.

Les moulins

De tout temps, les vents et les rapides cours d'eau de notre péninsule ont joué un rôle essentiel dans notre civilisation. On admet couramment que nos moulins ont grandement bénéficié des techniques magientistes. Les daedemorthys se sont intéressés à la machinerie interne, aux enchaînements de poulies et aux systèmes d'entraînement. Avec l'utilisation de la vapeur et du Flux, ils ont ainsi pu multiplier par deux le rendement des moulins de taille moyenne. Cependant, certains prétendent que le grain moulu avec ces appareils donnerait au pain que l'on en tire un goût particulier, assez désagréable. Cela a sans doute freiné la généralisation de cette amélioration magientiste pourtant notable.

-Magience-



Les fusils de Fervhen

Prends bien garde de ne pas irriter les milices magientistes. Certaines seraient équipées de ces armes particulièrement redoutables. Ces fusils, du nom du magister qui les a conçus, ressemblent à des fûts d'arbalète sans arc, surmontés d'un tube de métal pouvant projeter des billes de métal. Par je ne sais quel miracle, qui implique en tout cas le Flux, elles sont propulsées à une vitesse terrifiante sur la cible visée. J'ai vu cette arme à l'œuvre une fois seulement. La bille a traversé la cotte de mailles d'un brigand qui attaquait le groupe de voyageurs que je guidais ; l'homme est mort sur le coup. Les fervhens seraient difficiles à entretenir et très gourmands en Flux, me suis-je laissé dire.

Les métiers à tisser

Comme les moulins, les métiers de nos artisans ont énormément bénéficié du savoir des magientistes. Bien que massifs et pourvus d'une machinerie conséquente, le métier magientiste, fonctionnant au Flux, est beaucoup plus précis et rapide que nos métiers manuels. Une sorte de guide mécanique permet de tisser à grande vitesse sans aucun risque d'erreur. Une fois que le tisserand a choisi son fil et a placé la bobine correctement, le travail peut commencer, et l'artisan n'a plus qu'à arrêter l'appareil lorsqu'il doit remplacer une bobine terminée ou désire changer de couleur. Cette machine requiert cependant des compétences et des techniques spécifiques ; de nombreux accidents sont hélas à déplorer.

Les lunettes de vision

Tu as sûrement déjà observé un magientiste se penchant sur une petite plante ou un élément minuscule. Tu as dû remarquer l'étrange appareillage qu'il place devant ses yeux. Bien plus qu'une simple loupe, il s'agit là d'un artefact d'une haute complexité. Agencement de lentilles de verre que le magientiste peut faire coulisser sur une série de minces tubes, afin de les rapprocher les unes des autres, ce mécanisme lui permet de voir d'infimes détails. Plus étonnant encore, cet artefact permettrait de voir la nuit ! L'ensemble est généralement monté sur un bandeau ceint autour de la tête renforcé par une armature métallique.



Journal de Simus, Og-mhios de l'an 906

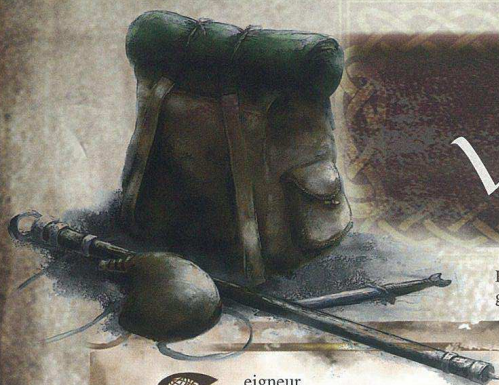
Cela fait quelques semaines maintenant que j'ai déménagé dans l'aile des inceptus de deuxième année. Tout devrait aller pour le mieux car j'ai passé avec succès les différents examens, et je progresse bien selon mes professeurs. Mais depuis mon déménagement, j'ai beaucoup de peine à dormir. J'entends des bruits inquiétants provenir des sous-sols de notre aile. J'en ai parlé autour de moi mais personne n'a rien remarqué d'anormal. Suis-je le seul à les entendre ?

-Magience-

D'étranges expériences

Il me reste à parler avec toi de certaines craintes répandues, qui constituent le principal obstacle à la généralisation des merveilles magientistes. Bien sûr, ils disent que leur science permet d'accomplir des miracles sans recourir à des esprits de la nature imprévisibles, comme le font les demorthens. Ils prônent l'affranchissement de l'homme de toute dépendance mystique, qu'elle soit demorthène ou véhiculée par le Temple. Bien sûr, ils tentent d'améliorer la qualité de vie de tout un chacun et leurs potions, ainsi que leur science médicale, ont sauvé la vie de plus d'un habitant de Tri-Kazel. Reste que la populace se méfie de cette science dont les adeptes se cachent derrière les infranchissables murs de leurs écoles. Les gens préfèrent bien souvent la compagnie d'un demorthène, présent depuis toujours sur la péninsule. Les daedemorthys font peur, ils sont distants, froids, parfois très condescendants envers ceux qui n'ont pas leur savoir. Il faut cependant préciser que tous les magientistes ne se comportent pas ainsi et qu'il en est même de très bonne compagnie.

Mais surtout, ce sont des rumeurs vraiment inquiétantes qui sont à la source de la méfiance et de la peur des habitants de la péninsule. Tout d'abord, tu entendras souvent parler de la pollution produite par leur fameux Flux. Il serait la cause de maladies et provoquerait même la mort. D'autres rumeurs parlent d'expériences abjectes. Une femme m'a raconté que près de trois mois après la disparition de son mari, on avait retrouvé son cadavre au pied d'une falaise, les os brisés et le corps marqué de nombreux trous. Malgré la conviction de son entourage qu'il avait été victime de feondas, elle m'a affirmé que les daedemorthys l'avaient enlevé. D'autres personnes encore, qui habitent à proximité d'universités magientistes, prétendent avoir entendu des cris, humains ou de nature plus inquiétante, ainsi que d'étranges craquements. De leur côté, les demorthens ne cachent pas leur colère et vitupèrent à loisir. Ils dénoncent la volonté des magientistes de soumettre l'ensemble de la nature à leur volonté. Nos traditions ne parlent-elles pas des esprits de la nature et de la nécessité de les respecter ? Ces C'maoghs avec lesquels nous pouvons communiquer et qu'il nous faut nous concilier ? J'ai ma propre opinion à ce sujet bien évidemment, mais c'est à toi de te forger la tienne. Avec tout ce que je t'ai raconté aujourd'hui, mais surtout au fil des rencontres que tu feras...



Chapitre 3 Varigaux

Rapport confidentiel du conseiller Collean Plyfth, adressé à sa gracieuse seigneurie le duc Alanforth de Brégan, année 907

Seigneur, Sachez qu'il m'a été pour le moins difficile de réunir les informations qui suivent. Aussi puis-je espérer qu'elles sauront vous contenter.

Les varigaux sont, comme tout un chacun le sait, des messagers qui vont de villages en villages pour porter les dernières nouvelles et vendre leurs almanachs. En échange d'une bonne histoire ou d'une piquante anecdote, ils reçoivent le gîte et le couvert dans les auberges, ou sont accueillis chez les habitants.

Alors que la plupart des gens craignent de s'aventurer sur les chemins et les routes, et à plus forte raison dans les contrées sauvages, ces valeureux individus n'hésitent pas à faire des dizaines de lieues en solitaire. Ils préfèrent souvent aller à pied, ce qui les rend plus discrets. Parfois, ils montent un caernide ou un cheval pour rallier leur destination, mais seulement si une affaire de la plus haute importance les y appelle.

166

Des hommes de terrain

Leur solide connaissance des lieux leur permet souvent de voyager plus vite à pied que monté. En effet, les reliefs accidentés de Tri-Kazel obligent sans cesse les voyageurs à faire maints détours, mais les varigaux empruntent des chemins de traverse connus d'eux seuls, qui leur font gagner un temps considérable. Bien évidemment, seuls des individus au pied sûr et capables de s'orienter convenablement peuvent négocier les passages délicats dans lesquels ils s'enfoncent. Mais je sais de source sûre que les varigaux reçoivent un enseignement complet avant de pouvoir faire leur "première sortie".

On leur apprend à reconnaître d'un simple coup d'œil les changements de temps, les traces laissées par les hommes, les animaux ou les feondas, la nature de certaines herbes et plantes, à distinguer une source d'eau potable et à s'orienter en fonction de la position du soleil et des étoiles. On leur enseigne également la maîtrise des signes-repères. Ces symboles propres aux varigaux ne ressemblent à rien d'autre et ont été probablement inventés par les fondateurs de ce groupe. Ils indiquent la présence de feondas ou de brigands, la découverte d'un nouveau chemin de traverse, la localisation d'un refuge à proximité, ou d'une cache de vivres, le changement d'attitude du chef du village le plus proche et bien d'autres choses encore.

Les varigaux pratiquent également d'éprouvants exercices physiques destinés à développer leur souffle et leur endurance, ainsi que leur capacité à se déplacer dans les différents terrains qu'ils seront amenés à traverser ; beaucoup ont d'ailleurs appris à nager. La plupart des varigaux voyagent avec leur carath, un lourd bâton de marche qu'ils ont appris



à manier principalement pour se défendre en cas de mauvaise rencontre. Ils s'habillent de vêtements aux couleurs ternes, le plus souvent imperméabilisés, faciles à enfiler ou à ôter, qui entravent le moins possible leurs mouvements. Ils ont également pour habitude de se chausser de solides bottes de cuir munies de gaines à poignards. Contrairement aux rumeurs qui courent sur eux, ils ne portent aucun signe distinctif prouvant leur appartenance à un quelconque groupe.

Varigaux et "Varigaux"

La guilde des varigaux fut créée par Arenthel peu après l'an 0. Ses membres étaient alors des messagers royaux, porteurs du blanc seing gage de leur complète neutralité. Respectés par tous, ils avaient pour rôle d'assurer la transmission des informations officielles entre les trois royaumes, contribuant ainsi à maintenir la paix récemment obtenue. Mais peu à peu, tandis que les relations devenaient moins cordiales, les varigaux s'affranchirent de l'autorité royale et devinrent une organisation publique. Ils perdirent certes leur blanc-seing et donc la protection qui allait de pair, mais découvrirent ainsi une liberté dans l'exercice de leurs fonctions qu'ils ne soupçonnaient pas. Ils se mirent au service de tous, portant les nouvelles du grand monde partout où ils le pouvaient, et cessant d'emprunter uniquement les voies principales, apprirent à connaître le relief et le climat de la péninsule dans ses moindres détails. Peu à peu, l'organisation adopta des mesures de plus en plus drastiques pour assurer la sécurité de ses membres. Ce qui aboutit à la draper dans l'aura de mystère qui l'entoure aujourd'hui et à réduire le nombre des nouvelles recrues.

En vérité, peu de varigaux font aujourd'hui partie de l'organisation héritière de la guilde créée par Arenthel. La plupart des individus qui se prétendent varigaux, ne sont rien d'autres que des loups solitaires, voyageurs et messagers ayant décidé de mener une vie nomade. Ils ont pour la plupart une bonne connaissance de la région dans laquelle ils travaillent, mais ne savent rien en revanche des voies de traverse et des signes-repères connus des véritables varigaux. Cette situation contribue à entretenir la confusion au sujet de l'organisation, notamment en ce qui concerne le nombre de ses membres, beaucoup moins élevé qu'on ne le croit.

Organisation et recrutement

Comment, me direz-vous, les varigaux parviennent-ils à recruter de nouveaux membres alors qu'ils sont si discrets ? À cela, je puis maintenant vous répondre, seigneur, qu'ils délèguent à certains membres de leur groupe la tâche de repérer toute nouvelle recrue potentielle. Ces varigaux sont appelés les Observateurs et ainsi que leur nom le laisse entendre, ils se fondent dans la masse pour espérer découvrir la perle rare. Une fois qu'un Observateur a jeté son dévolu sur un individu, il se concentre sur lui pendant plusieurs mois avant de rendre compte à ses supérieurs de ce qu'il a vu. Décision est alors prise de mettre au courant la personne des intentions des varigaux à son endroit. Un refus est évidemment possible, mais il est rare que les Observateurs en essuient, car ils ne tentent en général leur chance qu'auprès d'individus attirés par le charme d'une vie nomade.

Curieusement, ils approchent autant de femmes que d'hommes. J'aurais pensé que la gent féminine aurait été moins attirée et moins apte à mener la vie d'un varigal, mais je dois bien admettre que je m'étais trompé. J'ai d'ailleurs été fort surpris de l'efficacité d'une certaine jeune damoiselle de bonne famille que j'ai eu la chance de rencontrer avant sa disparition. L'acuité de ses sens et sa vivacité m'ont sauvé la vie. Sans sa main ferme, j'aurais dégringolé au fond d'un ravin et adieu ce bon vieux Collean ! Tout ça pour vous dire, seigneur, que les varigales sont aussi nombreuses que leurs homologues masculins et tout aussi capables.

Les varigaux n'ont pas de vie de famille ; en tout cas, je n'en ai jamais vu en couple ou avec des enfants. Leur existence itinérante les prédispose à des amourettes de passage et j'ai entendu dire qu'ils ne dédaignent pas la visite de certains lieux à la fréquentation douteuse ! Ah, les joies du libertinage ! D'un autre côté, la liberté dont ils jouissent n'est que la contrepartie des risques importants auxquels ils s'exposent quotidiennement. En dépit de leur remarquable condition physique et de toutes leurs connaissances, la mort peut s'abattre sur eux à tout moment. Les varigaux le savent très

bien, mais ils ont choisi de vivre ainsi et sont bien moins sujets à la peur que les individus ordinaires.

Ils entretiennent d'étroits rapports avec les demorthèn, auxquels ils vont souvent rendre visite. Ils méditent également avec une belle régularité dans les sanctuaires ou auprès des cercles de pierres dressées. Les varigaux sont particulièrement attachés aux traditions ancestrales de Tri-Kazel et considèrent rarement d'un bon œil les nouveautés venues du Continent. Les esprits de la nature sont pour eux une réalité qu'il convient de respecter, de même que la mémoire des disparus, qu'ils honorent longtemps après leur trépas. J'ai vu un jour une varigale se mettre dans une terrible colère après que j'aie eu le malheur de plaisanter au sujet d'une ancienne tombe saccagée par des brigands. Depuis, j'évite prudemment le sujet.

Les varigaux meurent souvent dans l'indifférence la plus totale, loin de toute zone habitée. Mais cela ne leur pose semble-t-il pas de problème particulier, depuis qu'ils ont passé un accord avec les demorthèn. Ces derniers se chargent, quand cela est possible, de convoier le cadavre dans un lieu consacré, où ils lui prodiguent les rituels adéquats afin que son esprit puisse partir sereinement. Ils recouvrent ensuite le visage d'un masque de cordes tressées avant d'enterrer le corps. En échange de ces précieux services, les varigaux informent les demorthèn de tous les changements importants en Tri-Kazel.

Je terminerai mon rapport en insistant sur l'extrême loyauté des varigaux les uns envers les autres. Ils ne révèlent jamais d'informations à propos de leur organisation, quoi qu'il doive leur en coûter. De même qu'ils ne trahissent jamais leurs amis, dans les cas très rares où ils se sont liés avec des non-varigaux.

Voilà seigneur, vous vous demandez certainement ce que cache l'extrême discrétion des varigaux ? Je puis enfin vous avouer que, contrairement aux rumeurs, il semble que seules des intentions honorables les animent et qu'ils n'intriguent en aucune façon pour gagner de l'influence ou du pouvoir.

Votre conseiller dévoué,

Collean Plyfth

-Varigaux-

167

Chapitre 3

Hilderins



chers chère mère,

C'est avec beaucoup de résolution mais aussi d'espoir que je vous écris aujourd'hui. Cette lettre vous est sciemment adressée car père n'aurait pas daigné y accorder attention, la jetant plutôt au feu. J'ai disparu pendant ces six longues années sans donner de nouvelles pour pouvoir revenir vers vous la tête haute, maître de mon destin.

Depuis que père m'a chassé pour mon incompétence en matière de gestion, j'ai rejoint la maison-mère des Hilderins, le cœur meurtri mais avec une volonté inébranlable. Comme j'étais de noble naissance et pourvu de quelques économies, ils m'acceptèrent.

Ce n'est qu'après une rude année de service que je pus officiellement intégrer le noviciat.

L'ordre des Hilderins fut créé en 467 sous l'impulsion de Gairn, frère et successeur du roi Hild de Taol-Kaer. Très tôt entraîné au maniement des armes, Hild contracta une passion irraisonnée pour la chasse. À la mort de son père, il accéda au pouvoir, laissant de côté ses armes pour se consacrer à la couronne. Il devint un bon gestionnaire du royaume jusqu'à la terrible recrudescence d'attaque de feondas de 466. Jusqu'alors ces agressions se cantonnaient à l'arrière-pays. Mais cette année là, les incursions se multiplièrent, visant les points névralgiques des Trois Royaumes. Ce fut une année de souffrance et de peur, les premiers raids furent dévastateurs et laissèrent nombre de villages exsangues et ruinés, voire parfois totalement vidés de toute trace de vie. Les fortifications et les milices locales ne purent résister à la vivacité et à la sauvagerie des assauts. Le roi Hild profita de cet état de guerre pour reprendre les armes, afin de repousser et traquer ces êtres vils. Empli de fougue et de bravoure, il mena son ost de fidèles, parcourant Taol-Kaer d'Osta-Baille à Seöl. Alors qu'il combattait près d'Ostreach, il fut désarçonné et blessé à mort par une de ces créatures qu'il abhorrait. Ses compagnons réussirent à forcer les monstres à se retirer dans les épaisses forêts mais ils ne purent rien faire pour sauver le roi. Lentement rongé de l'intérieur par un mystérieux poison, il mourut peu de temps après. Son jeune frère, Gairn, qui était présent, ceignit alors la couronne et son premier édit royal fut de proclamer la naissance de l'Ordre, lui accordant de larges crédits afin d'endiguer la menace feonde. La maison-mère fut édifiée non loin d'Osta-Baille, sur un promontoire rocheux commandant la route sud. Quelques années plus tard, le nouveau commandeur, qui avait une volonté d'expansion, créa deux chapitres supplémentaires, un à Ostreach, haut lieu symbolique, et un autre dans le nord de Tri-Kazel, non loin de la frontière avec Gwidre. On dit d'ailleurs que ce commandeur aurait eu des ambitions cachées qui auraient pu le mener très loin sans son mystérieux décès.

Équipement

Lors de mon introduction officielle en tant que breithan, j'ai reçu une dague, un arc court, de solides bottes, une paire de braies de lin sombre et une lourde cape de fourrure. En accédant par la suite au rang d'osfei, je pus porter une broigne de cuir aux écailles ajustées. Ce n'est qu'une fois fait chevalier que j'ai obtenu le droit de porter une lourde cotte de mailles descendant aux genoux et renforcée de plaques de métal, le traditionnel casque conique hilderin et mon épée : une large lame à la garde droite avec une poignée à deux mains, munie d'un pommeau rond où est simplement gravé un H surmonté d'une couronne. Inutile de dire qu'il m'a fallu beaucoup d'entraînement pour pouvoir me mouvoir et surtout combattre avec quelque peu d'aisance doté de cet équipement.

Le noviciat

A

u sein du noviciat on distingue deux rangs : les breithans et les osfeis.

Breithan

Ah ! Comme j'étais fier lors de ma cérémonie d'intronisation. C'était pour moi le véritable moment où ma vie débutait. En acceptant de brûler les vêtements que je portais, je pus devenir un breithan. Outre quelques cours de théorie militaire et une première approche sur le terrain, j'eus surtout à subir beaucoup de corvées, dites d'intérêt général. Cette première phase dure plusieurs années et ce n'est que par la concertation des responsables du fort que l'on peut passer au rang supérieur après une cérémonie officielle.

Osfei

Chacun d'entre nous se vit affecté au service plus ou moins personnel d'un chevalier accompli. Ce dernier, en acceptant le Pacte, devient osfer et accepte la tutelle de son élève. Dans le cadre de ce Pacte, son devoir principal envers l'osfei dont il a la charge est de veiller en partie à sa formation, le reste se faisant en commun au sein du chapitre. Mon osfer s'appelait Yvann, chevalier depuis trois ans. De nature raisonnable, il ne m'accablait pas de tâches assommantes. Mes principales obligations envers lui étaient de prendre soin de son équipement et de m'occuper de son cheval.

De la cavalerie

Le titre de chevalier a toujours fait l'orgueil de l'ordre. Les chevaux sont prestigieux, et donnent à leur cavalier une grande supériorité martiale.

Après l'anró, chaque chevalier reçoit sa monture. L'ordre a également à disposition de nombreux caernides, moins adaptés au combat mais plutôt utilisés pour des missions de reconnaissance légère ; ils ne supportent guère le poids d'un chevalier en armure complète.

Tarkas Mac Goch.

Maître de Tour dans le duché de Tuaille.

L'anró

Durant ma dernière année au sein du noviciat, Yvann devint mon guide et se chargea de me tester afin que je puisse devenir son égal. Ce fut la période la plus excitante de mon apprentissage. J'étais autorisé à l'accompagner dans toutes ses missions, avec ou sans ses pairs. Quand nous pouvions nous attendre au danger, nous avions pour rôle de former l'arrière-garde ou les lignes de renfort mais le cas échéant, nous étions censés combattre comme n'importe quel Hilderin. Lors d'une mission de routine, Yvann m'emmena seul dans un bois épais et, profitant d'une reconnaissance que j'effectuais, tourna bride et rentra au chapitre, m'abandonnant à mon sort, et à quelques créatures. L'épreuve de l'anró consiste simplement en ceci : survivre et revenir sauf à la maison-mère. Ca n'est qu'à ce prix que l'on peut devenir un chevalier.

Hiérarchie

Ceux qui reviennent de l'épreuve de l'anró deviennent chevaliers aspirants, mais doivent encore faire leurs preuves pour mériter leurs titres, puis ils deviennent osfer, des chevaliers accomplis pouvant transmettre leur savoir à autrui. Audessus d'eux se trouvent les Torr Ceann, littéralement les " Maîtres de Tours ". Ils ont œuvré pendant au moins une décennie avant de pouvoir parvenir à ce rang. Ils supervisent et encadrent les autres Hilderins au sein des chapitres de l'ordre. Ceux-ci sont dirigés par des Commandeurs qui répondent au plus haut responsable, Gustin Mac Anweald, le Commandeur Suprême, le propre frère du roi. Je ne pense pas avoir déshonoré le nom de notre famille comme le disait père, bien au contraire. J'espère que vous pourrez comprendre ma position et sachez que si ma vie a croisé si inexorablement le chemin des armes, mon respect et mon amour vous seront toujours liés.

Erwan

Chapitre 3

Rumeurs en Tri-Kazel



Les Rusemorts

La maison d'Éliane Rosàg était un véritable cabinet de curiosités où des statuettes aux formes étranges et primitives côtoyaient des outillages magientistes compliqués. Des piles de vieux livres garnis de nombreux marque-pages s'entassaient dans un coin. Un crâne et les ossements d'un hominien difficilement identifiable joutaient une main momifiée montée sur un socle de bois sculpté. Dans une vitrine adjacente, on découvrait un jeu de cartes à jouer en ivoire et des billes métalliques où s'entrelaçaient des lignes rappelant vaguement des rinceaux. Les occultistes étaient de bien curieux personnages !

Les occultistes en Tri-Kazel

En Tri-Kazel, les demorthèn s'occupent traditionnellement du monde des esprits et de ses manifestations. La profession d'occultiste s'est développée avec l'essor des idées continentales. Elle rassemble quelques passionnés d'ésotérisme, venus pour la plupart des grandes villes où le peuple s'est détourné des anciennes traditions. Cette discipline repose sur le postulat qui affirme que le monde sensible cache d'autres plans d'existence. Les occultistes concentrent leurs travaux sur les phénomènes liés aux fantômes et aux lieux dits hantés. Ils sont également très intéressés par l'étude des rêves et ont développé des techniques abouties en matière d'hypnose. D'une manière générale, cette profession est déniée par ceux ne partageant pas leurs croyances, en particulier par les magientistes qui y voient du charlatanisme pur et simple.

170



Visiblement gêné, le visiteur restait debout au milieu de ce capharnaüm et faisait face à un grand bureau de chêne lui-même passablement encombré. Malgré son épaisse carrure, il avait des cernes et la peau blafarde.

- Je vous en prie, asseyez-vous. Excusez-moi pour ce désordre mais je prépare mon déménagement. Rassurez-vous, mon bureau n'est pas toujours dans cet état !

L'occultiste termina sa phrase sur un ravissant sourire. Elle devait avoir à peine une trentaine d'années et s'habillait élégamment à la mode de la capitale reizhite.

Après quelques banalités, Mog en vint à la raison de sa visite :

- L'année dernière, le toit de ma grange s'est en partie effondré sur moi et m'a écrasé la tête.

Mog se pencha en avant et révéla une horrible cicatrice zébrant le haut de son crâne dégarni.

- Je suis resté plongé dans un état comateux pendant plusieurs semaines, et un jour je suis revenu à moi. Depuis, je dors mal, je fais beaucoup de mauvais rêves et je me réveille continuellement. J'ai été voir la demorthèn qui m'a donnée des plantes mais rien n'y fait. J'ai besoin de regagner toutes mes forces pour nourrir ma famille, mes enfants sont encore trop jeunes pour me remplacer !

- Pouvez-vous me raconter ces cauchemars ? L'occultiste faisait jouer entre ses doigts délicats une sorte de chapelet.

- C'est toujours la même chose. Le regard de l'homme sembla se perdre à la recherche des souvenirs épars des cauchemars qui l'épuisaient. Je marche dans une vallée désertique. Je ne vois pas de soleil mais la lumière y est aveuglante. Les rocaillies sont grises et le sol est poussiéreux, comme de la cendre dans laquelle je m'enfonce parfois jusqu'aux genoux. Je marche longtemps ainsi jusqu'au moment où je le rencontre.

- Qui rencontrez-vous ?

Le visage de Mog se contracta.

- C'est étrange car je ne me souviens jamais de son apparence mais il y a quelqu'un. Je me réveille toujours à ce moment-là, le plus souvent en sueur. À chaque fois, je suis

Le cercueil de glace du roi Maelvon

Le roi de Taol-Kaer mourut en l'an 360 alors qu'il devait se rendre à la citadelle d'Aelwyd Saogh pour y rencontrer ses homologues de Gwidre et de Reizh. Son convoi lourdement armé, composé de deux cents des meilleurs chevaliers tal-kérides, disparut sans laisser de traces dans la région du col de Brorann. Il est dit que la troupe royale fut emportée par une avalanche et enfermée dans un cercueil de glace pour l'éternité. La couronne de Taol-Kaer portée par Maelvon fut perdue lors de cette catastrophe. Depuis, les nombreuses expéditions lancées par ses successeurs n'ont jamais rien donné. Les contes populaires racontent que les esprits du roi et de ses deux cents chevaliers hantent la vallée et le col de Brorann en murmurant des secrets anciens, fatals aux oreilles des imprudents.

171

Magie noire

Oui ma fille, les démons que certains nomment feondas sont loin d'être la seule affliction qui touche notre bon royaume de Gwidre. Tu connais bien les abus de certains adeptes de la magie, qui ne reculent devant rien quand il s'agit de trouver un nouveau gisement de Flux. Ou encore ces demorthèn qui continuent à prêcher le culte païen des esprits, semant le trouble parmi la population et la détournant de la vraie foi. Mais nous autres fidèles du Temple devons faire face à une menace plus insidieuse encore. Je fais bien sûr référence à ces hommes et ces femmes qui n'hésitent pas à se livrer à d'obscènes rituels afin d'obtenir des pouvoirs tirés du démon."

Gaëlle acquiesça. Elle était habituée aux sermons de son vieux mentor. S'il avait tendance à souvent exagérer quant aux intentions "diaboliques" des magientistes et des demorthèn, il faisait ici référence à des personnes que même les sigires redoutaient. Cette crainte était due à la nature très spécifique des pouvoirs qu'on leur attribuait : ils seraient capables de s'insinuer dans l'esprit des autres hommes et de faire plier leur volonté. Quoi de plus horrible pour une personne vouée à la foi que de tomber sous l'influence d'une telle force ?

épuisé, comme si j'avais réellement parcouru toutes ces étendues de poussière. Depuis que je suis sorti de mon coma, je fais ce cauchemar pratiquement chaque nuit.

- Il est important que vous puissiez vous souvenir de ce mystérieux personnage. Revenez demain, nous procéderons à une hypnose afin de faciliter votre capacité de remémoration.

Mog quitta la maison, aussi inquiet pour son avenir que par la séance d'hypnose du lendemain. Le déménagement d'Éliane venait de tourner court. Elle s'était pourtant décidée à quitter cette communauté rurale où rien de significatif n'était survenu depuis son arrivée l'année dernière. Elle ne cessait de penser au récit de Mog. Sans le savoir, l'homme traversait peut-être chaque nuit ces terres maudites dont traitent les livres d'arts occultes. Mog serait-il un Rusemort, l'un de ces voyageurs qui arpentent dans leurs rêves ces contrées et parviennent à revenir dans le monde des vivants ? Pensive, Éliane s'enfonça dans son vieux fauteuil et s'empara de l'un de ses ouvrages préférés, écrit par le célèbre occultiste Goran Franz : Les Territoires.

- Oui j'en ai entendu parler. On les nomme sorciers, mages gris, ou encore envoûteurs. Est-ce vrai qu'ils peuvent prendre possession de l'esprit grâce à leurs incantations ?

- C'est malheureusement vrai. Ils utilisent une magie noire que les demorthèn nomment oradh. Ils prétendent que les corrompus, les morcaïl dans leur jargon, sont des demorthèn déçus qui usent de leurs pouvoirs pour satisfaire leurs désirs égoïstes. Hélas, ils se trompent lourdement sur la véritable origine de ces pouvoirs. Ils les attribuent à des esprits de la nature sous l'emprise des morcaïl mais il n'en est rien : ils proviennent directement des Limbes.

- Mon père, que puis-je faire si je rencontre un tel sorcier ?

- Prier ma fille. Et le pourfendre avant qu'il ne finisse son incantation. Les chevaliers-lames sont là pour nous protéger. Lorsque tu intégreras l'ordre des vecteurs et que tu débuteras tes voyages, tu devras être très vigilante. Si tu croises la route d'un de ces sorciers, il ne faudra pas hésiter à demander l'aide de notre sainte église. Sache également que les sigires n'hésitent pas à se déplacer si les suspicions d'un tel culte sont suffisamment solides. Ne tente rien seule ma fille, tu risquerais d'y perdre ton âme.

Le Ventripaille

Le vieux soldat était clairement imbibé d'alcool mais les gens du village étaient catégoriques. Il était le seul à connaître quelque chose à propos des "ventripailles" :

"T'es vraiment sûr de vouloir le savoir, hein ! Alors je vais te le dire, je vais te raconter comment tous mes hommes sont morts. C'était il y a dix ans, par une paisible journée d'automne. Le genre de journée que jamais tu ne t'attendrais à voir se transformer en un maudit cauchemar !

Pour une fois, j'étais pas méfiant. J'avais laissé ma vigilance en sommeil. On marchait dans la forêt, lentement, tellement crevés que certains de mes gars faisaient des plaisanteries consternantes. Deux mois qu'on sillonnait la grande forêt de Mør Forsair, à se prendre les gifles du vent et les eaux glacées du ciel sur la tête, à jouer maladroitement de l'acier pour crever ces saloperies de feondas et nettoyer les lieux de la présence des brigands. Deux mois qu'on baguenaudait avec la mort, la peur et la faim au ventre, et tout ça pour un peu de tranquillité et un salaire de misère !

Mon seigneur n'appréciait pas ma franchise ; c'est pour ça qu'il m'avait envoyé loin du castel tout en m'assurant qu'il m'avait choisi pour cette mission d'importance en raison de mes remarquables qualités ! Le saligaud ; avec un peu de chance, il m'expédiait agoniser au milieu de nulle part tout en se donnant le beau rôle. On peut dire que ses lieutenants puant la trouille et la jalousie l'avaient bien conseillé !

Grâce à ces individus aussi lâches que serviles, mon maître nous avait condamnés, moi et mes hommes, à ne pas passer l'année. J'aurais dû y rester et aujourd'hui encore je sais pas pourquoi je suis le seul à avoir réchappé au carnage. On suivait la pente d'une petite combe couverte d'un épais tapis de feuilles, de brindilles et d'aiguilles, conservant tant bien que mal notre équilibre, quand on a senti une odeur atroce,

comme si une centaine de charognes se décomposaient tout près de nous. Mes gars et moi, on s'est couvert le nez avec des vieux bouts de tissu et on a pour suivi notre descente. Mais l'odeur est devenue plus forte, un mélange de pourriture, de vomit et d'excréments nous a assailli les narines malgré le tissu. Les feuilles se sont mises à voler dans les airs et une rafale de vent puant nous a cinglé le visage. On a rebroussé chemin et on s'est mis à remonter la côte comme on pouvait. Et puis, soudain, j'ai vu un de mes gars s'arrêter et se prendre la gorge à deux mains en hurlant, les yeux révulsés, une écume blanchâtre lui dégoulinant sur le menton. Il est tombé à genoux, agité de spasmes violents, les yeux fous ruisselant de larmes, le visage contracté en un effroyable masque de douleur. Et il a vomit ; enfin, j'ai cru qu'il vomissait, mais au lieu du maigre repas avalé, on pouvait voir ses tripes lui jaillir de la bouche. Un amas de visières sanguinolentes qui lui pendait du bec, pareil à un énorme ver se tortillant.

Je me suis détourné et j'ai couru aussi vite que possible, le cœur au bord des lèvres. Des cris résonnaient derrière moi, mais je ne me suis pas retourné. L'un après l'autre, mes hommes sont tombés et ils ont dégobillé leurs intestins dans des bruits de gargouillis immondes. Une irrépressible envie de vomir me tenaillait tandis que je respirais à pleins poumons cette odeur ignoble. Par un incroyable effort de volonté, j'ai réussi à m'empêcher de cracher mes tripes. Le vent est retombé, l'odeur a disparu comme par magie et je me suis écroulé à terre, épuisé.

Voilà l'ami, comment sont morts tous mes hommes ! "

La piérazule

La piérazule est une pierre de construction de couleur légèrement bleutée, qui est plus rare que le grès mais tout aussi solide que lui. Elle reste une roche relativement courante sur nos terres mais que l'on dit extrêmement rare sur le Continent. L'arrivée des gens du Temple et des magientistes nous l'a faite redécouvrir, et lui a donné ses lettres de noblesse. En effet, les exilés du Continent voient en la piérazule un symbole de richesse et de prestige, normalement réservé à une élite. En Tri-Kazel, ils en profitent avec abondance et l'utilisent dans beaucoup de leurs constructions. Il est dit que certains marchands reizhites auraient tenté d'organiser un commerce de piérazule entre la péninsule et le Continent, n'hésitant pas à braver les dangers des océans et mêmes les cols des monts Asgeamar. Il est même évoqué que certains auraient financé la construction d'aéronefs, ce qui est illégal depuis le décret de l'an 792. De ces marchands voulant faire fortune en exportant de la piérazule, aucun n'est revenu en Tri-kazel. Sont-ils tous morts ou profitent-ils d'une richesse nouvelle ?

Le doute qui plane à ce sujet est suffisant pour motiver de nouveaux volontaires à tenter le voyage.



Epilogue

Il se tenait seul sous la clarté diffuse d'une lune voilée par quelques nuages. Transi dans ses vêtements lacérés, affamé, il ne s'était pourtant jamais senti aussi sûr de lui. Tous les hommes qui l'avaient accompagné étaient morts, aussi bien ses proches serviteurs que les mercenaires recrutés pour l'occasion. Pas un n'avait réchappé au danger et lui-même ne devait sa survie qu'à une incroyable chance. Les manuscrits l'avaient étrangement guidé dans sa quête vengeresse, lui faisant emprunter maints détours, le laissant s'égarer dans des voies de traverse avant de lui apporter d'étonnantes révélations quand il se croyait au fond d'une impasse. En cherchant un moyen d'éliminer efficacement la peste féonde, Wylard avait commencé à se rendre compte de son ignorance. Il pensait bien connaître ce monde, mais force lui était de constater combien il s'était trompé. Derrière les mythes et légendes de Tri-Kazel se cachait une sinistre réalité qu'il commençait à peine à entrevoir. Le vieux seigneur s'était assis sous un vénérable séquoia, au sommet d'une éminence rocheuse, dissimulé à la vue d'éventuels ennemis par un imposant menhir. Sur la surface de l'antique roc, des dessins à moitié effacés par le vent et la pluie apparaissaient fugacement à la lumière lunaire, avant de s'estomper dès que l'astre nocturne se couvrait de nuages. Wylard identifia certaines des silhouettes comme étant des hommes et d'autres comme celles de créatures gigantesques, aussi hautes qu'une tour. Il y avait aussi des symboles qui ressemblaient à s'y méprendre à de l'écriture, mais Wylard ne savait les déchiffrer. Il se leva, ouvrit son carnet de cuir, taché de sang, et, sur une nouvelle feuille, commença à recopier ces inscriptions mystérieuses. Qui sait, peut-être le guideraient-elles vers de nouveaux indices ?

Chapitre 4

Systeme de jeu



avant-propos

Avant de partir à la découverte des terres de Tri-Kazel, les joueurs vont devoir prendre connaissance du système de jeu et créer leur Personnage. Le système de jeu a pour but de donner aux joueurs et aux meneurs de jeu des outils simples, mais suffisamment complets pour simuler les capacités des différents protagonistes et l'issue de leurs actions. Chaque joueur devra compléter une Feuille de Personnage qui rassemblera les différentes informations utiles au jeu et dont une version vierge peut être trouvée à la fin de l'ouvrage ou en libre téléchargement sur le site www.esteren.org. Pour vous aider à compléter cette feuille, celle-ci est reproduite ci-après, accompagnée de plusieurs annotations. Prenez-en connaissance afin de vous familiariser avec les termes propres au système de jeu.

174

Découvrir le jeu de rôle

Si vous n'avez jamais participé à un jeu de rôle, vous risquez d'être un peu dérouté par ce chapitre. Ne vous inquiétez pas, car vous apprendrez rapidement. Si vous désirez en savoir plus sur cette activité, visitez le site de la fédération française de jeu de rôle : www.ffjdr.org.

L'encart "Jouer son Personnage" de cet ouvrage (p.178) donne aux joueurs novices quelques conseils pour commencer le jeu de rôle.

Abréviations

Le meneur est la personne qui raconte l'histoire et arbitre la partie, il sera désigné par l'abréviation MJ (meneur de jeu ou meneur). Le mot Personnage(s) désigne les alter ego que les joueurs incarnent pendant une partie de jeu de rôle, mais aussi les autres habitants de Tri-Kazel, interprétés par le MJ. Les Personnages des joueurs seront désignés dans cet ouvrage par l'abréviation PJ (Personnage-Joueur). Ceux qui sont gérés par le meneur de jeu seront appelés PnJ (Personnage-Non-Joueur). Toutes ces abréviations seront utilisées de manière invariable.

Systeme et univers de jeu

Il y a un lien fort entre le système de règles permettant de jouer aux Ombres d'Esteren et l'univers du jeu proprement dit. Des références à l'univers apparaîtront de temps à autre au fil de ce chapitre sous la forme d'encarts.

Choix de règles, règles optionnelles

Certaines règles sont optionnelles, c'est-à-dire que le meneur, en concertation avec les joueurs, est libre de les adopter ou pas. D'une manière plus générale, aucune règle n'est figée, chaque meneur peut les modifier afin qu'elles traduisent l'ambiance qu'il souhaite donner à ses parties des Ombres d'Esteren.

Nomenclature

Afin de faciliter la lecture du système et sa consultation pendant le jeu, des codes visuels seront utilisés :



Cette icône indique un passage important du système de jeu.

Les passages en italique concernent les exemples et illustrations du système de jeu.

De l'utilisation du système

Cette section a pour objectif de signifier au lecteur les intentions initiales des concepteurs du système de jeu des Ombres d'Esteren et de lui proposer quelques pistes de réflexion quant à la manière de l'utiliser.

Intentions initiales

Le système des Ombres d'Esteren a été conçu pour être au service de l'ambiance et ne pas entraver l'action par l'utilisation d'une technique trop présente. Gardez un principe simple à l'esprit : si un jet de dé risque de briser le rythme d'une séquence, de diminuer l'intensité dramatique ou de réduire la charge émotionnelle d'une scène, ne le faites pas.

1 - Les Voies : Les Voies sont au nombre de cinq et traduisent les traits majeurs de la personnalité du Personnage (p. 207).

2 - Avantages et Désavantages : Tout Personnage pourra avoir des qualités, des défauts, être malchanceux ou né sous une bonne étoile, etc. (p. 212).

3 - État de Santé : Ce tableau vous permet de connaître l'état de santé du Personnage et les éventuelles blessures qu'il a reçues (p.239p). Il contient également les Points de Survie (p. 217) et le score de Vigueur.

4 - Domaines & Disciplines : Les connaissances et savoir-faire du Personnage sont rassemblés ici (p. 194). Les scores de Voie ainsi que différents malus et bonus (notamment ceux donnés par les Avantages et les Désavantages) sont reportés pour chaque compétence afin de pouvoir être directement utilisés pendant le jeu.

Encourager l'interprétation

Habituellement désignée par le terme "roleplay", l'interprétation du Personnage par son joueur est un élément important des Ombres d'Esteren. L'ensemble du système a été conçu dans cette optique, afin de donner des outils aux joueurs pour faciliter cette interprétation. Mais le système n'est pas là pour remplacer l'implication directe des joueurs dans le jeu. Avant de demander un quelconque jet de dé, le meneur devrait encourager chaque joueur à décrire ce que leur Personnage ressent, la manière dont il s'y prend pour résoudre un problème.

Recourir au système avec modération

Tant que les joueurs interprètent avec conviction leur Personnage, ou démontrent une certaine ingéniosité face aux défis qui leur sont proposés, le meneur pourra se passer d'un bon nombre de jets de dés. Par exemple, si un joueur décrit une manière efficace pour enfoncer une porte fermée (en prenant tout son temps, en utilisant un procédé ingénieux ou des outils adaptés, etc.), le meneur n'aura sans doute pas besoin de lui faire tirer un jet de Prouesse et estimera que c'est une réussite. C'est au meneur d'estimer la

5 - Armes & Attitudes de Combat :

Cet encart rassemble les différentes postures de combat et les informations sur les armements du Personnage. Il est également indiqué le score de Potentiel.

6 - Défense et Armure : La capacité du Personnage à se défendre est indiquée ici, ainsi que sa Rapidité (p. 215).

7 - Equipement : Cette partie résume les possessions du Personnage ainsi que l'énergie mystique dont il dispose le cas échéant (p. 217).

8 - Personnalité : Cette page rassemble toutes les informations sur la personnalité, l'histoire et la santé mentale du Personnage.



175

De la manière d'utiliser les jets de compétence

Sur cette question, il sera notamment utile de se référer aux travaux de Matthew J. Finch. Cet auteur distingue deux styles : "moderne" et "traditionnel". Le premier repose davantage sur les capacités et compétences du Personnage (et donc les jets de dé), le second sur l'ingéniosité et l'improvisation du joueur (donc sur son implication directe dans le jeu). Selon la façon dont il sera utilisé, un même système pourra aboutir à des ambiances très différentes.

Exemple. Le Domaine de Perception permet à un Personnage de remarquer les choses anormales, de s'orienter, d'être vigilant, etc. Imaginons une scène où un Personnage est dans une pièce et mène une enquête à propos d'un crime.

Premier type de résolution

Alors que le Personnage entre dans la pièce, le joueur indique qu'il observe attentivement. Le meneur lui demande de tirer un jet de Perception. Le joueur obtient un très bon score et le meneur lui indique qu'il remarque une petite trace de sang séché, un précieux indice...

Deuxième type de résolution

Alors que le Personnage entre dans la pièce, le joueur indique qu'il observe attentivement. Le meneur lui demande de préciser. Le joueur va alors expliquer qu'il cherche des indices sur les murs, retourne les objets au sol, regarde sous le lit. Le meneur indique qu'il ne trouve rien, mais qu'il fait sombre et qu'il n'y voit pas très clair. Le PJ allume une torche et continue à chercher. Le meneur explique alors au joueur que son Personnage remarque une tache sombre sur le sol...

Un jet de dé peut devenir superflu si le joueur prend la peine de décrire correctement au meneur la manière dont il s'y prend pour trouver cet indice. L'utilisation des jets de compétences ne devrait pas court-circuiter les énigmes et embûches mises sur le chemin des Personnages par le meneur ; les joueurs devraient réussir à les résoudre par eux-mêmes. Cela les poussera à s'impliquer davantage dans leur Personnage, à favoriser l'ambiance en mettant le système au second plan.

Un système léger

Même si le système de jeu des Ombres d'Esteren couvre les points fondamentalement utiles au bon déroulement d'une partie de jeu de rôle, il n'a pas pour vocation d'être exhaustif. La légèreté du système devrait pousser les joueurs et le meneur à s'en remettre à leur capacité d'imagination et d'improvisation. Ce ne sera pas toujours évident, il y aura sans doute des hésitations, mais cette spontanéité pendant le jeu est au cœur de l'expérience du jeu de rôle et favorise grandement l'ambiance et l'implication accrue des joueurs.

Une boîte à outils

Les joueurs et meneurs débutants auront peut-être tendance à recourir très fréquemment au système de jeu proposé dans cet ouvrage pour résoudre certaines situations. Ce n'est pas un mal et c'est même tout à fait normal. Mais, à mesure que le meneur deviendra expérimenté et que les joueurs s'impliqueront dans leur Personnage avec aisance, ils pourront régler bon nombre de situations dans le jeu, sans avoir à recourir au système. La capacité des joueurs à imaginer des solutions aux problèmes rencontrés sans recourir systématiquement aux "compétences" de leurs Personnages, et la faculté des meneurs à improviser de manière impartiale les conséquences des initiatives des joueurs seront de bonnes bases pour des aventures palpitantes, privilégiant l'ambiance à la technique.

Créer son Personnage

Selon ce qu'il a prévu, le meneur laissera plus ou moins d'autonomie aux joueurs dans la création de leur PJ. Cette section propose quelques conseils aux joueurs, notamment novices, afin de faciliter cette étape. Si le meneur ne propose pas un Personnage entièrement construit par ses soins, chaque joueur pourra en concevoir un en s'inspirant des métiers existants dans les règles (Cf. les "métiers" proposés pages 203-206), ou des six archétypes proposés page 182. Il peut aussi essayer de bâtir lui-même un concept de personnage.

La seule véritable distinction en termes de règles entre les archétypes proposés, en dehors des compétences relatives à leurs vocations, est que certains ont accès à des pouvoirs spécifiques dès la création. En dehors de cette spécificité, sur laquelle nous allons revenir, chaque joueur devrait être libre de concevoir ce qui lui plaît, du moment que le Personnage a sa place dans le contexte du jeu.



Stéréotypes et singularités

Une fois l'idée de départ arrêtée, il peut être utile de rappeler que psychologiquement, les membres d'une même faction (bardes, varigaux, demorthèn, magientistes...) sont très différents les uns des autres, même s'ils partagent une certaine idéologie ou jouent le même rôle dans la société de Tri-Kazel. Ils sont avant tout des individus et cela est tout aussi vrai pour les PJ que pour les autres personnages qu'ils rencontreront. Si, dans une certaine mesure, le stéréotype peut correspondre à la réalité, il reste tout de même un stéréotype. Rien n'oblige donc à jouer un magientiste sceptique, un barde charmeur, un apprenti demorthèn pontifiant ou un chevalier-lame fanatisé, même si dans un premier temps, c'est ainsi qu'ils semblent les plus vraisemblables.

Portrait général

Il est souvent difficile de broser d'entrée de jeu le portrait fouillé d'un PJ que l'on n'a pas encore interprété. Avant toute chose, chaque joueur devrait prendre le temps de bien assimiler ce que peut représenter l'appartenance à telle culture, royaume ou faction. Il s'assurera aussi que le caractère et les capacités de son Personnage sont compatibles avec les aventures qu'il attendent, dans la mesure où le meneur lui fournira des indications à ce sujet. Un barde ou un diplomate seront plus à leur place qu'un guerrier brutal et intolérant dans une suite de scénarios tournant autour de délicates négociations ou d'une longue enquête nécessitant un certain doigté. À l'inverse, un varigal, un mercenaire ou un demorthèn seront plus appropriés qu'un scribe reclus ou un magientiste sédentaire dans une suite d'aventures à travers les montagnes, et tous les dangers que cela implique. En résumé, créer son Personnage implique de ne pas seulement se concentrer sur cette création proprement dite, mais aussi de prendre en compte le plaisir et l'intérêt que l'on peut avoir à jouer cet alter ego sur le long terme. Certains meneurs fonctionnent surtout à l'improvisation et n'ont qu'un vague fil directeur, qu'ils adaptent aux actions des joueurs. D'autres savent déjà par le menu en quoi consisteront la plupart des péripéties qu'ils vont leur proposer. Si c'est le cas, alors il est d'autant plus important que les joueurs s'assurent durant la création du PJ qu'il aura bien sa place dans ce contexte. Dans le doute, mieux vaut un Personnage qui semble moyennement convaincant au départ, mais qui sera facile et plaisant à jouer qu'un alter ego bien détaillé, inspirant, mais qui restera en carafe la moitié du temps, car trop en décalage par rapport au contexte et au reste des joueurs. Le meilleur moyen pour éviter ces écueils est que les joueurs et le meneur en parlent ensemble.

Passé et personnalité

Si les joueurs en ont l'habitude, ou l'envie, ils ne devront pas hésiter à décrire minutieusement le passé, les attitudes et les préjugés de leur PJ. Le meneur devrait les inciter à le faire, car ces développements pourront être un réel atout pour interpréter les Personnages et leur donner une profondeur. Mais si les joueurs sont novices en matière de jeux de rôles, ou n'ont pas eu l'occasion de bien assimiler le contexte des Ombres d'Esteren avant de commencer à jouer, pas de panique. Qu'ils ne sachent pas exactement quelles sont les convictions, le caractère et les attentes de leur PJ lorsqu'ils l'interpréteront pour la première fois n'est pas un problème. Rien n'interdit de commencer par un archétype assez simple que le joueur comprend bien, le temps de se familiariser avec lui. Puis, graduellement, chacun donnera à son Personnage plus de densité. Joueurs et meneur en viendront progressivement à constituer un passé, des préjugés, des espérances à chaque Personnage. En lui donnant par exemple un tic de langage, une routine, des dégoûts et fascinations concernant des choses simples, quotidiennes. Le Personnage prendra ainsi lentement du volume et gagnera en crédibilité. Durant les premières séances de jeu, il n'est pas obligatoire de raconter en détail la vie de son Personnage, ou de révéler ses motivations profondes. Chaque joueur pourra prendre le temps de les développer petit à petit et le résultat aura toutes les chances de lui plaire.

Les motivations

Durant le jeu, un PJ va rapidement laisser derrière lui une vie normale pour se mettre à parcourir le monde avec ceux des autres joueurs. Il est utile de savoir pourquoi il se lance dans l'aventure. Il peut y avoir été contraint par les circonstances, par exemple en souhaitant se venger de brigands ou de feondas qui ont anéanti son village natal. À moins qu'il ne soit avide de connaissances antiques, ou désire obtenir la gloire et la richesse en louant son épée. Certains types de Personnages sont naturellement plus enclins que d'autres à mener une existence vagabonde ou aventureuse : les varigaux, les bardes, les mercenaires, les criminels... mais pourquoi se sont-ils orientés vers une carrière de ce genre et pas une autre ? De même, si un Personnage est membre d'une organisation comme le Temple ou l'ordre des chevaliers hilderins, il est certainement mandaté par ses supérieurs et agit

en service commandé. Chaque joueur pourra voir avec le meneur ce que sa hiérarchie attend de lui. Et décider dans quelle mesure le PJ accepte cela de bon gré, ou le subit parce qu'il n'a pas vraiment le choix. Toutes ces questions n'ont pas forcément à être résolues de manière détaillée dès la première séance de jeu, mais chaque joueur devra discuter avec le meneur pour bâtir au moins une ligne directrice générale de son Personnage. Selon son style, chaque meneur proposera ou pas au joueur une explication précise des circonstances qui l'ont poussé sur les routes, ou qui l'amènent à côtoyer les Personnages interprétés par les autres joueurs. Cependant, même si de telles explications sont données, cela ne devrait pas empêcher le joueur d'approfondir lui-même les espoirs et les attentes de son PJ. Il aura d'autant plus de plaisir à l'interpréter qu'il pourra moduler ses réactions, ses opinions et ses initiatives en fonction de ses motivations.



Construire son Personnage avec Les Voies



Le système de création va aider chaque joueur à définir étape par étape les grandes lignes de la personnalité de son Personnage, notamment via le système des Voies. Avoir une forte Combativité, cela peut signifier être agressif, pugnace, ou impulsif, voire simplement totalement dépourvu de patience. Avoir une forte Raison implique d'être un cérébral, qui peut être distant, rêveur, ou au contraire froid et ironique. Les Voies ne sont pas seulement des aptitudes à résoudre certains types d'action, mais également une manière d'agir et de réagir. Elles influent donc, de manière sous-jacente, sur les choix du PJ et sur son développement.

Des Voies fortes, ou faibles, représentent autant d'attitudes et d'habitudes mentales que de réactions dont le Personnage aura de grandes difficultés à se départir. En privilégiant une Voie, qu'il s'agisse de lui donner un score élevé ou au contraire un score plus faible (un Personnage avec une Raison faible pourrait être très spontané par exemple), on influe sur les capacités du PJ, mais aussi sur ses réactions et ses attitudes. Dans le même temps, les Voies ne sont pas que des contraintes ou des valeurs numériques absolues, mais aussi des balises, des outils pour garder une certaine cohérence dans la manière dont un joueur interprétera son Personnage. Chaque Voie propose dans sa description plusieurs pistes pour interpréter un score élevé ou faible.

À chaque joueur de choisir celles avec lesquelles il se sentira le plus à l'aise. En fin de compte, la valeur d'un score n'a d'importance que par rapport à certains jets de dés. C'est le contenu qu'on lui donne qui importe.



Les pouvoirs et savoirs spéciaux



Si un joueur crée un Personnage qui n'est pas formé dès sa création à la magie, aux secrets des demorthèn ou initié aux miracles du Temple, cela ne veut pas dire qu'il ne pourra jamais y avoir accès.

Cela impliquera évidemment d'acquérir les compétences appropriées durant le jeu, mais surtout, ce personnage devra avoir fait la preuve qu'on peut lui confier ces connaissances. Magientistes, demorthèn ou adeptes du Temple sont assez sélectifs dans la manière dont ils accueillent en leur sein ceux qui n'ont pas été élevés ou éduqués selon leurs préceptes et leur philosophie. Tous les gens qui considèrent favorablement l'une de ces idéologies ne sont pas forcément formés à l'usage des pouvoirs qu'elles contrôlent. Y accéder, c'est faire partie d'une sorte d'élite, quelle que soit la manière dont elle est constituée.

En termes de règles, rien n'empêche d'apprendre une, voire plusieurs compétences liées à des pouvoirs spéciaux. Cependant, c'est le meneur qui décidera en fin de compte si l'interprétation qu'un joueur fait du Personnage est compatible ou pas avec de telles possibilités. Surtout, c'est lui qui décidera si des conditions particulières (retraite spirituelle de longue durée, épreuves initiatiques, dons financiers conséquents, études prolongées...) sont indispensables à l'obtention d'un tel savoir. Les règles d'expérience en pages 228-230 détaillent la manière dont il est possible d'apprendre certains savoirs spéciaux. Il est ainsi possible, avec l'accord du meneur, qu'un Personnage soit durant le jeu initié à l'un de ces savoirs particuliers. Cependant, ils divergent suffisamment sur le plan idéologique pour qu'il soit très peu vraisemblable qu'un seul PJ parvienne à en acquérir plusieurs. Et ce, même si le joueur prétend que son PJ a "vu la lumière" et qu'il a soi-disant renoncé à la magie pour devenir demorthèn, par exemple. À priori, cela devrait être un cas de figure plutôt exceptionnel. Cependant, si un joueur parvient à interpréter un Personnage reflétant ces changements de convictions et surtout parvenant à concilier ce qui les oppose, le meneur restera seul juge en la matière et pourra autoriser une telle reconversion.

Jouer son Personnage

Cet encart s'adresse plus particulièrement aux joueurs novices, qui n'ont jamais fait de jeu de rôle jusqu'à présent. Bien que cela puisse vous sembler difficile, une chose très simple peut vous aider énormément à vous sentir rapidement à l'aise avec votre personnage : parler de lui comme si vous parliez de vous-même.

Ainsi, lorsque le meneur vous demande "que fais-tu ?", la réponse évidente sera "je fais..." et non "mon personnage fait...". De même, lorsque vous serez amené à dialoguer avec d'autres personnages, ou des figurants interprétés par le meneur de jeu, pensez à parler aux autres protagonistes comme si vous étiez le personnage et non en utilisant des tournures comme "je lui dis que". Dites-le vous-même, avec vos mots. N'ayez pas peur, nous sommes dans une partie de jeu de rôle, pas dans un concours d'éloquence. Oui, certains joueurs ont un sens du théâtre et un vocabulaire qui leur donnent un avantage lorsqu'ils s'expriment ainsi. Rien ne vous oblige à faire comme eux. D'ailleurs, il y a fort à parier qu'ils n'ont pas toujours été aussi à l'aise...

Les autres joueurs ne sont pas vos ennemis, ou vos concurrents. Il n'y a pas de première et de dernière place dans le jeu de rôle. Au contraire, la plupart seront ravis de vous aider à mieux interpréter votre PJ. Les Ombres d'Esteren dépeint un univers sans formalisme pointilleux ou excessif. Il ne demande pas de connaissance historique ou linguistique particulière. Si vous n'avez jamais fait de jeu de rôle, il est normal que vous ressentiez une certaine appréhension, surtout si vous ne connaissez pas, ou à peine, les autres personnes autour de la table. Le trac est tout aussi présent que si vous deviez jouer un rôle sur une scène de théâtre. Cependant, vous avez deux avantages que les acteurs n'ont pas : tout d'abord, vous écrivez vous-même votre rôle et n'avez pas à restituer des dialogues et attitudes imposés. Ensuite et surtout, les autres joueurs sont votre public tout comme vous êtes le leur. N'hésitez pas à demander une brève pause hors-jeu, pour faire le point sur la manière dont votre Personnage pourrait ou devrait agir à un moment précis. Assez rapidement, vous prendrez confiance en vous et ce besoin s'atténuera. Ne vous braquez pas trop sur l'interprétation de votre Personnage dans un premier temps. Personne ne vous oblige à un résultat optimal du premier coup. L'essentiel est qu'au fur et à mesure des séances, ce PJ vous devienne familier et de plus en plus maniable. Jusqu'au moment où vous pourrez "enfiler votre costume" sans difficulté le temps du jeu, et le ranger ensuite jusqu'à la partie suivante.



L'esprit de groupe



Les Ombres d'Esteren fait la part belle aux menaces tapies dans l'ombre, ainsi qu'aux rivalités entre factions et royaumes. Ces problématiques ont toute leur place dans les croyances et les antagonismes des Personnages. Mais dans le même temps, elles ne doivent pas servir de tremplin à des antagonismes entre les joueurs. Être intransigeant n'apporte rien en fin de compte. Cela ne veut pas dire que les Personnages doivent être des modèles de tolérance ou d'ouverture d'esprit. La difficulté est de faire d'eux des gens qui peuvent embrasser certaines croyances, ou les rejeter farouchement, sans pour autant devenir un poids mort pour le reste des participants.

L'exemple le plus parlant serait un groupe rassemblant un adepte de la magie, un dévot du Dieu Unique et un individu attaché aux traditions demorthèn. Un tel groupe est constitué de membres qui ont a priori toutes les raisons de nourrir une certaine animosité mutuelle. Mais est-ce une fatalité ?

Il est courant de penser qu'avoir des convictions revient forcément à être un fanatique, ou un prosélyte plutôt barbant. Les PJ auront d'ailleurs bien des occasions de rencontrer des

figurants de ce genre. Quel intérêt, alors, d'interpréter d'autres bigots confits dans leurs propres certitudes ? Dans le cinéma, la littérature ou le jeu de rôle, ce sont souvent les divergences exploitées à bon escient (à travers l'ironie, les rivalités amicales et bien d'autres choses) qui donnent aux Personnages, ensemble et individuellement, tout leur intérêt. On peut avoir des convictions et être curieux, ouvert d'esprit... ou avoir des doutes. Un Personnage aux convictions bien affirmées n'a pas besoin d'être systématiquement agressif, méprisant, pontifiant ou provocateur. Il est pourtant possible d'interpréter un PJ ayant l'un de ces traits ; le joueur pensera alors à modérer la véhémence de celui-ci afin de ne pas gêner l'expérience de jeu des autres.

Si un joueur prend un certain ascendant sur les autres membres du groupe, parce qu'il a plus de charisme, ou qu'il a souvent de bonnes idées, il ne devrait pas non plus oublier de laisser les autres respirer. Ils ne sont pas là pour le suivre comme des figurants, même si ce Personnage devient le leader de sa petite équipe. Ils sont là pour passer un bon moment, avec lui. Ces joueurs charismatiques devraient encourager les autres à intervenir, à prendre parti, à donner leur opinion, à parler par eux-mêmes. Cela rendra les parties d'autant plus intéressantes pour tout le monde, et ce type de Personnage y gagnera également en densité.

Menaces et enjeux

Le système de règles ainsi que les secrets du jeu - qui seront détaillés dans un prochain ouvrage - sont là pour instituer une certaine ambiance, qui laisse de côté l'aspect "épique" présent dans d'autres univers. Il n'est pas possible de devenir un surhomme invincible dans les Ombres d'Esteren. Mais cela ne veut pas dire que les Personnages devront se cantonner à résoudre des problèmes mineurs. Au contraire, il y a des choses d'une portée insoupçonnable sur lesquelles ils peuvent peser. Mais si c'est le cas, cela relèvera bien plus de leurs choix et de l'interprétation des joueurs que des caractéristiques de leur PJ ou des résultats de certains jets de dés.

Dans le même temps, ce jeu ne fait pas des Personnages des héros sur lesquels une bonne étoile veille en permanence. Ils ne sont pas plus résistants, chanceux, bénis ou élus que la multitude d'autres individus qui peuplent le monde autour d'eux. S'ils se jettent tête baissée dans un piège ou un combat inégal, le résultat sera prévisible, parce qu'il n'est écrit nulle part que leur survie est obligatoire. Par conséquent, lorsque les Personnages accompliront quelque chose de significatif, cela ne sera pas non plus parce que le meneur voulait absolument qu'ils y parviennent, envers et contre tout. Mais plutôt parce qu'ils auront pris les bonnes décisions, et limité les risques autant que cela leur était possible.

Peur

Les Ombres d'Esteren n'est pas dépourvu d'inquiétude, de danger, voire d'horreur. Mais à l'encontre d'autres univers de jeu, les joueurs ne seront pas systématiquement confrontés à chaque séance à des monstres inhumains et cruels. Les feondas, aussi dangereux et inquiétants soient-ils, ne sont pas le seul axe sur lequel repose le jeu. En effet, les rivalités politiques, les divergences idéologiques, l'érosion de valeurs traditionnelles au profit de sciences et croyances porteuses de changements profonds, constituent autant de ressorts dramatiques et d'éléments contextuels à exploiter par le meneur. La folie humaine, elle aussi, a une certaine importance puisqu'elle peut concerner au premier chef les PJ, tout en jouant un rôle dans les décisions de certains protagonistes qu'ils seront amenés à côtoyer.

Esteren n'a rien de bucolique. Les problèmes liés à la simple survie, les menaces horribles plus ou moins connues et tous les méfaits que peut commettre l'homme pèsent sur le quotidien et altèrent souvent de manière radicale le comportement des individus. La sécurité, la paix et le bonheur ne sont pas impossibles, mais tout simplement précaires. Et les Personnages, par leurs choix et leurs interventions, ressentiront cette précarité bien plus souvent que la moyenne.

...et espoir

Au final, Esteren est certes un univers sombre, mais qui n'a pas un caractère irréductiblement désespéré. Au contraire, l'espoir est une des thématiques sous-jacentes les plus importantes du jeu. Durant certaines parties, la survie physique et la santé mentale des Personnages seront en jeu. À d'autres moments, ce sont des choix idéologiques, ou des tractations assez matérialistes, qui mobiliseront leurs capacités. En conclusion, Les Ombres d'Esteren est un univers conçu pour faire peser sur les épaules des PJ une certaine pression. Pour susciter la tension, l'inquiétude, la peur et l'expectative. Pas pour dépeindre un cadre dans lequel sera infligée aux Personnages une série de revers et d'épreuves destinés à les anéantir sans qu'ils puissent espérer autre chose qu'un sursis. La survie, et surtout le succès des Personnages, dépendent donc avant tout des décisions des joueurs, ainsi que de la manière dont ils parviendront à aller de l'avant.

Le groupe de Personnages dans Esteren

Cette section pose certaines problématiques centrales du jeu et donne plusieurs pistes pour constituer un groupe de Personnages dans les Ombres d'Esteren.

Point de départ et perspectives

Les PJ nouvellement créés ne seront pas des héros épiques, mais des gens relativement ordinaires. Il n'y aura pas de destin particulier qui les attende, ni de prophétie annonçant leur venue. Un PJ accomplira sans doute de grandes choses et marquera peut-être son époque. Mais ses accomplissements seront véritablement siens, parce que le monde n'attend rien de spécial de lui en particulier.

En ce sens, les PJ sont véritablement des héros, au sens dramatique du terme. C'est-à-dire des gens qui font la différence parce qu'ils agissent, ou qui connaissent un destin funeste parce qu'ils ont commis une erreur. Bien que leur existence ait été jusqu'à présent semblable à celle de la majorité des gens qui peuplent le monde autour d'eux, cela ne durera pas.

Au début, les enjeux seront assez limités, voire de nature personnelle. Par exemple, si les joueurs créent un groupe natif d'un village de montagne, les premières séances seront liées aux problématiques locales et feront intervenir les gens influents des environs, ou les proches des PJ.

Progressivement, des enjeux qui impliquent une échelle plus vaste feront leur apparition, tandis que les PJ se verront interpellés par certains mystères. En cherchant à comprendre certaines choses, ou à peser sur des événements précis, ils découvriront des vérités dérangeantes et courront des risques élevés. Surtout, les horreurs, qui se cachent dans les sombres forêts et d'autres endroits plus inattendus, ne seront plus pour eux une menace diffuse ou une catastrophe exceptionnelle. Ils y seront confrontés de manière plus directe et fréquente que le reste de la population, qui estime que la vie est déjà bien assez dure comme cela.

La péninsule de Tri-Kazel traverse des problèmes de diverses sortes, dont certains dissimulent quelques surprises assez choquantes ou sinistres. S'ils veulent vraiment changer certaines choses ou peser sur l'avenir, les PJ vont devoir accepter les risques physiques et mentaux que cela implique. Rien ne leur sera jamais acquis parce qu'ils sont "les héros de l'histoire". Ce sont leurs décisions, et leurs sacrifices, qui feront la différence.

180

Qui sont-ils ?

Étant donné qu'ils peuvent avoir des origines très diverses, le principal point visant à les rassembler est de savoir où ils commencent ensemble, et ce qu'ils font là.

Un groupe rural

La plupart des communautés rurales vivent de manière relativement fermée, recevant peu de voyageurs si elles ne sont pas situées sur une route majeure. Un groupe de PJ d'origine rurale a donc toutes les chances de se connaître depuis l'enfance. On peut ainsi trouver par exemple :

- l'apprenti du demorthèn local,
 - le fils du principal artisan, revenu de la ville après avoir terminé ses études magientistes,
 - la fille d'un notable, dont la famille pratique la religion du Temple,
 - le rejeton du seigneur local ayant reçu une formation martiale poussée,
 - une jeune varigale qui passe régulièrement par ce village, etc.
- Malgré certains antagonismes, surtout liés aux choix parentaux et à de vieilles histoires, nos PJ ont toutes les chances d'avoir été placés chez la même damathair et d'entretenir une certaine camaraderie, voire d'être devenus "rivaux" dans l'affection d'une jolie fille. Certains peuvent être revenus récemment, après plusieurs années d'absence. Peut-être parce qu'ils n'avaient plus d'argent pour payer leurs coûteuses études universitaires, ou qu'ils ont appris un drame familial. Il faudra broder une courte description de la communauté et de ses principaux membres, à commencer par leurs familles. Puis, décider ensemble quels liens ils ont, voire d'inventer une ou deux anecdotes de leur enfance. Ces diffé-

rents outils ont été mis en œuvre pour les archétypes proposés aux pages 182.

Un groupe urbain

L'avantage essentiel d'une cité est d'être un carrefour cosmopolite, surtout si elle est frontalière ou connue comme un lieu d'échanges culturels et commerciaux majeur. Chaque PJ peut donc avoir une petite affaire à y mener, qui servira en fait à le faire venir s'il n'habite pas sur place. Un groupe urbain peut donc compter des citadins et des ruraux. S'ils ne partagent pas une activité commune (élèves d'un même maître d'armes par exemple), il est plus probable que ce soit un PnJ qui les ait rassemblés. Un mécène, en quête d'employés disposant de divers talents, ou ayant des raisons de prêter leurs compétences dans une situation précise. Un varigal et un magientiste peuvent être utiles à un érudit qui veut entreprendre une expédition archéologique par exemple. Et il peut avoir un jeune prêtre comme confesseur s'il pratique la religion du Dieu Unique. Ce genre de configuration permet de placer ensemble des individus d'origines disparates, qui ont des comptes à rendre à un PnJ leur fournissant un objectif initial.

Un groupe de voyageurs

Se rencontrer sur la route est encore la manière la plus évidente de faire connaissance avec des inconnus, mais cela ne garantit rien au-delà de quelques échanges assez limités. À moins qu'on ne doive faire front ensemble à un problème commun. Comme trouver un chemin après que le seul pont du voisinage se soit effondré. Ou résister les armes à la main

face à des brigands. La plupart des voyageurs ne se déplacent pas seuls, mais prennent place dans une caravane, ce qui les amène donc à côtoyer des gens qu'ils ne souhaitaient pas forcément fréquenter. Un tel groupe peut inclure une quantité appréciable de figurants, qui permettront d'aider à le souder.

Que doivent-ils faire ?

Au-delà de la première séance, ou du premier scénario, les PJ doivent avoir des raisons de rester ensemble. Même s'il n'est pas toujours perceptible, il doit bel et bien y avoir un axe, qui aidera les joueurs à faire que leurs PJ acceptent, voire souhaitent, collaborer. Si la première idée du meneur était de les amener jusqu'à des ruines antiques, ils peuvent y avoir trouvé des inscriptions mystérieuses. Leur employeur aura besoin de leur aide alors qu'il cherche quelque chose susceptible de les déchiffrer. Et puis, un des PJ peut trouver ces inscriptions... familières ?

De même, si les joueurs ont combattu des bandits, ils ont peut-être découvert qu'ils étaient les comparses d'un filou plus retors, qui a volé une partie de leurs possessions pendant qu'ils affrontaient ses complices. À moins que ces criminels ne semblent être au service du seigneur voisin, qui menace la vallée natale des PJ ? Ce sont des ressorts scénaristiques très simples, mais aussi très pratiques.

Souder le groupe

La société de Tri-Kazel regorge de factions antagonistes : magientistes, prêtres du Temple et demorthèn ont des visions du monde si différentes que l'on pourrait se demander comment un groupe formé de ces différents individus pourrait coexister.

Jouer sur les contradictions

Le meneur pourra s'appuyer sur les choix des joueurs pour lier les PJ entre eux. Par exemple, le jeune adepte du Temple est ému par la mignonne apprentie magientiste et ne sait plus trop s'il est attiré par elle ou souhaite sauver son âme de pécheresse. Rien ne vaut un bigot de passage, misogynne de surcroît, pour que le jeune adepte se demande si sa conscience accepte l'idée d'enfermer la pauvre fille dans un couvent, ou de la traîner jusqu'au bûcher... et la jeune demoiselle, sans doute pleine de commisération pour "ce naïf", restera-t-elle insensible au fait qu'il ait tenté de pren-

dre sa défense, malgré ses croyances absurdes ? Cet exemple est presque caricatural, mais permet de jeter les bases d'une relation amusante, mêlant une certaine attirance inavouée et des tentatives plus ou moins convaincantes de persuader l'autre d'adopter sa vision du monde. Les joueurs et le MJ devraient se souvenir que les convictions d'un Personnage ne font pas forcément son caractère. Il y a des magientistes compatissants, des demorthèn pleins d'humour et des suivants de Soustraine tolérants. Ils sont même bien plus intéressants à jouer, y compris face à ceux qui partagent leurs croyances, que des curés fanatiques, des savants fous et des ermites incultes.

Une menace commune

Il est possible de souder le groupe à travers une menace commune, s'appuyant sur le passé des PJ et ouvrant la voie vers une trame à plus long terme. Par exemple, la jolie magientiste et un demorthèn bourru sont accusés d'un crime qu'ils n'ont pas commis. Mais le vrai coupable pourrait être un ancien soupirant de la magientiste, désireux de se venger. Ou un demorthèn fanatique, qui trouve que son confrère est trop laxiste et mérite une bonne leçon. L'un comme l'autre pourraient par ailleurs faire partie d'un groupe assez radical...

Une interprétation souple

Surtout, rien n'oblige un joueur à figer dès le départ son PJ dans une certaine façon de penser ou d'agir. Ses Voies (qui déterminent les grands axes de sa personnalité) donnent des orientations, qu'il peut interpréter de plusieurs manières sans qu'elles aient besoin de changer en termes numériques. Il n'est pas forcément utile de définir dès la première partie un caractère affirmé. La caricature, l'archétype, sont utiles pour que le joueur se nourrisse d'eux, pas pour qu'ils l'empêchent de jouer ce qui est avant tout son personnage. De même, les Voies peuvent avoir des côtés contraignants, mais elles ne sont que des guides et ne forcent pas le joueur à un type unique d'interprétation, bien au contraire.

De l'antagonisme à la complémentarité

En fin de compte, les haines, les rivalités et les préjugés sont autant d'obstacles qui sont là précisément pour être surmontés. C'est en cela, aussi, que les décisions des joueurs peuvent faire toute la différence, à bien des niveaux. Autant pour le jeu lui-même que pour le plaisir des participants, l'esprit de groupe est quelque chose de primordial. Esteren est un univers qui a été créé dans cette perspective.



Les archétypes

Le chapitre suivant propose six personnages archétypiques prêts à jouer. Ils constituent autant d'exemples concrets de PJ pouvant être créés par des joueurs. Ces personnages sont conçus de manière détaillée, avec leur historique personnel, leur équipement et leur psychologie. Ils sont liés au Val de Dearg, une région au nord de Taol-Kaer incluant le village de Fearil et proche de Melwan, qui sera décrite plus tard dans la gamme.

Cependant, ces personnages sont tout à fait utilisables en dehors de ce contexte et selon les désirs du Meneur, le Val de Dearg peut très bien ne rester qu'un élément historique aidant à lier les PJ entre eux. À moins qu'il ne s'en inspire pour le manier et en construire une version qui lui convienne davantage. Enfin, il est évident que si ces personnages sont prêts à jouer, leur nature même d'archétypes vise aussi et surtout à vous donner des exemples à partir desquels travailler. Il est donc aisé de modifier leurs caractéristiques dans le cadre du système de règles, de même que leurs parcours et traits de caractère.

181

Sid dit « le loup », varigal

- Voies : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 5. Idéal : 3. Raison : 1.
- Compétences : Artisanat : 4. Combat au contact : 9. Discretion : 7. Érudition : 3. Milieu naturel : 9. Perception : 3. Prouesses : 7. Relation : 7. Tir et lancer : 5. Voyage : 10.
- Avantage : Instinct de survie.
- Désavantage : Trauma, Addiction tabac.
- Revers : Amour tragique.
- Santé mentale : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 3.
- Combat : Attaque : 9 (Dégâts carath : 2. Dégâts épée courte : 2). Tir et lancer : 5 (Dégâts arc : 2). Défense : 11 (Protection : 3). Rapidité : 9. Potentiel : 2.
- Vigueur : 9.
- Points de Survie : 4

Sid est né à Louarn, dans l'ouest de Taol-Kaer, une région humide proche des marais du Ponant. Il se destinait à devenir paysan comme les autres membres de sa famille quand un événement bouleversa sa vie. Anaëlle, la jeune femme qu'il allait épouser, ainsi que l'ensemble de sa famille, furent retrouvés morts, sauvagement assassinés. Des traces de lutte étaient clairement visibles sur les lieux du crime et, non loin des dépouilles, fut découverte une dague dont le pommeau sculpté évoquait une tête d'oiseau. Sid, avide de vengeance, récupéra l'arme et se jura de retrouver son propriétaire.

Très rapidement, sa quête devint une obsession et l'amena à quitter son village natal. Après la rencontre d'adeptes du Temple, il se convertit à cette religion, adhérant à la foi en l'éternité de l'âme qui lui assurait de pouvoir un jour retrouver Anaëlle. Ses premiers voyages furent difficiles et il faillit trépasser de nombreuses fois. Parcourant Taol-Kaer, il questionna les sages, fouilla les bas-fonds des cités, visita de nombreuses bibliothèques, obsédé par l'énigme que pouvait représenter cette mystérieuse tête d'oiseau. Plusieurs fois, il dut recourir à la violence, que ce soit pour survivre ou arriver à ses fins.

Un jour, il fut approché par un homme qui lui proposa d'intégrer la guilde des varigaux, ce que Sid accepta. C'était l'occasion de poursuivre sans relâche son enquête tout en gagnant sa vie : récolter et propager les nouvelles importantes, porter des colis à l'autre bout de la péninsule. Après plusieurs saisons sur les routes, son désir de vengeance n'était plus aussi cuisant, mais demeurait vivace, prêt à reprendre le dessus dès qu'un nouvel indice se dessinait.

Il y a quelques semaines, Sid fut retrouvé près de Dearth, plus mort que vif. Cette fois, le coupeur n'était pas passé loin et il eut besoin d'une longue convalescence pour se remettre d'aplomb. L'hiver approchant, Sid se résolut à rester au village quelque temps avant de reprendre la route. De sa mésaventure, il ne garde aucun souvenir même s'il a l'intuition qu'elle pourrait avoir un lien avec sa quête...

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

Personnalité

Traits de caractère : Persévérant, Austère.
Désordre latent : Obsession.

Sid est un homme doté d'une grande volonté, persévérant. Il est intuitif et sensible, attentif aux gens qui l'entourent, mais ne laisse que très rarement paraître ses sentiments. Depuis la mort violente d'Anaëlle, son caractère s'est durci ; sa quête vengeresse guide ses principes moraux et il ne recule devant rien pour parvenir à ses fins. Il garde cependant un certain sens de la justice et répugne à faire du mal aux innocents. Au fil des ans, il est devenu taciturne, aimant à se retrouver seul. Chaque jour, Sid fait une prière pour Anaëlle, de peur que son âme ne disparaisse. Il mettra tout en œuvre pour accomplir ce rituel, sous peine de se sentir angoissé, absorbé par des questions métaphysiques sur la mort et la permanence de l'âme.

Dans Dearth, Sid a rapidement su trouver sa place, se sentant redevable auprès de la communauté qui lui a sauvé la vie, en particulier vis-à-vis d'Eoghan et ses compagnons d'armes qui le retrouvèrent inconscient non loin du village.

Équipement

Sid possède un important matériel, notamment : une corde et un grappin, une toile de tente, des pitons d'escalade, une couverture, un briquet à silex, plusieurs torches, un carnet et de l'encre, de la craie, du matériel de premier secours, des cartes de Tri-Kazel, des petits outils de mesure, un rouleau de cuir contenant du matériel pour crocheter les serrures ainsi qu'un pied de biche. Il possède 18 daols d'azur, une épée longue, un carath (bâton ferré de varigal), un arc court, des flèches, un carquois et plusieurs couteaux. Il détient également la fameuse dague au pommeau sculpté d'une tête d'oiseau, retrouvée près du corps de sa compagne. Il porte une armure de cuir cloutée ainsi qu'un bouclier.



Eoghan, guerrier

- Voies : Combativité : 5. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 1.
- Compétences : Artisanat : 3. Combat au contact : 11 (Discipline : Hache : 12). Erudition : 2. Milieu naturel : 6. Mystères demorthèn : 4. Perception : 2. Prouesses : 11. Relation : 6. Tir et lancer : 8. Voyage : 4.
- Avantage : Fort.
- Santé mentale : Résistance mentale : 9. Orientation : Instinctive. Trauma : 2.
- Combat : Attaque : 11 (Hache : 12. Dégâts hache : 3. Dégâts épée courte : 2). Tir et lancer : 8 (Dégâts arc : 2). Défense : 9 (Protection : 3). Rapidité : 8. Potentiel : 2.
- Vigueur : 10.
- Points de Survie : 3

Eoghan est le fils aîné de l'ansailéir de Dearg, Maorn. Sa famille descend du clan qui s'installa dans cette vallée, il y a de cela bien longtemps. Contrairement aux autres enfants confiés aux damàthairs, son père se chargea lui-même de son éducation et se montra très dur, poussant son fils à développer son instinct de guerrier en attisant sa colère et sa rage.

En marge de ces entraînements martiaux éreintants, Eoghan se lia d'amitié avec Mael Mac Govrian, l'un des derniers descendants de la famille noble régnant sur la région. Les deux garçons étaient également rivaux, car amoureux de la même jeune fille, Céliane, fille du demorthèn de Fearil. Cette rivalité les poussait à se surpasser physiquement, donnant à Eoghan une énergie toujours renouvelée. C'était à celui qui serait le plus habile et le plus endurant. Mais peu à peu, Céliane manifesta sa préférence pour Mael qui se destinait à devenir un grand guerrier tout en étant doté d'une sensibilité singulière, s'exprimant notamment au travers de la musique. Si elle appréciait beaucoup Eoghan, elle craignait la violence qu'il portait en lui, issue de l'éducation impitoyable dispensée par Maorn. Eoghan supporta très mal cette évolution, dévoré par la jalousie et la rage. Mais la concurrence entre les deux garçons s'acheva brutalement lorsque Mael mourut dans un incendie près de Fearil.

On aurait pu croire qu'Eoghan se réjouirait de cette disparition - une rumeur a pendant un temps prétendu qu'il était lié à l'événement - mais, s'il n'a jamais rien dit de ses sentiments, il en fut beaucoup affecté et en garde un souvenir douloureux. Suite à cette tragédie, Céliane et Eogahn se rapprochèrent pour finalement promettre de se marier. Eoghan poursuivit son entraînement avec son père avant d'être envoyé dans un poste frontalier pour y accomplir son devoir d'ost. À son retour, il découvrit un val régenté par les chevaliers hilderins, envoyés par la couronne de Taol-Kaer pour remédier à l'absence de noblesse, depuis la disparition des Mac Govrian. Dans Dearg, le nom d'Eoghan est parfois évoqué, mais celui-ci n'y prête guère attention : au printemps prochain, il doit se marier avec Céliane et cette perspective occupe toutes ses pensées. Il y a quelques semaines, au cours d'une patrouille ordinaire, Eoghan et ses compagnons d'armes trouvèrent sur le bas côté un homme gravement blessé. Il s'agissait du varigal Sid, qu'ils ramenèrent au village où il fut soigné par le demorthèn.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

Personalité

Traits de caractère : Droit, Impulsif.

Désordre latent : Frénésie.

Eoghan a été élevé dans les traditions péninsulaires ; il écoute avec respect les conseils des demorthèn et craint les esprits de la nature. L'éducation dispensée par son père lui a laissé un caractère impulsif, s'exprimant parfois sans qu'on s'y attende. Ses émotions sont violentes, bouillonnantes, à commencer par son amour pour Céliane. Elles donnent à Eoghan les atouts pour devenir un grand guerrier, mais pourraient également se révéler un défaut fatal. Celui-ci en a conscience et a appris à se contenir et à obéir, relâchant toute sa hargne dans le cœur de l'action.

Cette formation lui a également inculqué le courage et la loyauté. Après avoir vu bien des horreurs pendant son service d'ost, Eoghan cessa de haïr son père, comprenant que son entraînement visait à le préparer à survivre dans un monde brutal où un seul instant de faiblesse pouvait se révéler fatal.

Équipement

Eoghan est équipé d'une épaisse armure de cuir cloutée, d'une hache d'armes que lui a donnée son père, d'une épée courte et d'un grand bouclier rond portant le symbole du clan des Mac Govrian. Lorsqu'il part en expédition, il prend avec lui un sac de cuir contenant quelques torches, une corde, une tente et une couverture. Il prend également un arc court, des flèches et plusieurs couteaux. Il possède 15 daols d'azur ainsi qu'une longue cape cousue de fourrure de loup et héritée de son grand-père.



Adeliane, demorthèn

- Voies : Combativité : 1. Créativité : 4. Empathie : 5. Idéal : 3. Raison : 2.
- Compétences : Artisanat : 5. Combat au contact : 4. Érudition : 6. Milieu naturel : 9. Mystère demorthèn : 11. Perception : 4. Relation : 8. Voyage : 10.
- Avantage : Intuitive.
- Désavantage : Trauma, Séquelles (- 1 en Vigueur, - 1 en État de Santé).
- Santé mentale : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 1.
- Combat : Attaque : 4 (Dégâts bâton : 2.). Défense : 12 (Protection : 0). Rapidité : 6. Potentiel : 2.
- Vigueur : 9.
- Rindach : 10.
- Points de Survie : 3

Adeliane est originaire du val de Melwan, voisin de Dearg. Elle est la petite-fille de la demorthèn locale, Wailen, et la grande sœur de la varigale Yldiane. Éduquée par sa grand-mère, la petite fille s'est toujours sentie attirée par la nature sauvage, passionnée par les mythes demorthèn et avide de pouvoir ressentir cette communion avec les C'maoghs, les esprits naturels. Encouragée par Wailen, cette fascination déboucha sur un événement inattendu. Un jour, alors qu'elle avait seulement sept ans, et malgré la formelle interdiction pour les enfants de sortir de l'enceinte du village, Adeliane emmena trois d'entre eux sur les bords de la rivière voisine afin d'y observer les " lumières dansantes ". Nul ne sait ce qu'il s'est passé alors, mais l'un des enfants disparut dans le brouillard pour ne jamais revenir. De retour au village, Adeliane fut violemment prise à parti et seule l'intervention de sa grand-mère Wailen empêcha un nouveau drame.

Rejetée, crainte, parfois menacée, la petite Adeliane n'était plus la bienvenue dans Melwan et cristallisait la tension entre la demorthèn Wailen et les Mac Lyr, la famille seigneuriale locale. Sous la pression, Wailen fut contrainte de confier Adeliane à son ami Loeg, demorthèn de Dearg. Ce dernier accepta de la prendre sous sa protection et d'en faire sa seconde ionnthèn, aux côtés de Finn.

Bien que très différents, les deux élèves devinrent proches, Adeliane trouvant en Finn une compagnie bienveillante alors que les habitants de Dearg rechignaient à l'intégrer à la communauté. Un jour, Finn décida de tout quitter pour aller en Reizh et Adeliane se retrouva isolée, souffrant beaucoup de la solitude. À l'âge de treize ans, elle fut frappée par une terrible maladie ; son maître Loeg l'emmena près de la rivière où elle avait vu des feux-follets, il y a plusieurs années de cela, et la ionnthèn guérit. Si cet épisode lui a laissé des séquelles et une santé fragile, il a aussi concrétisé son lien avec les forces naturelles. Dans son village d'adoption, Adeliane a fini par trouver une place qui demeure marquée par des sentiments partagés entre crainte et respect. Ses deux seules véritables amies sont les musiciennes Mirna et Aïnlis.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

Personalité

Traits de caractère : Sensible, Distraite.

Désordre latent : Hallucination

Adeliane est dotée d'une grande sensibilité. Elle est devenue une jeune femme calme, réservée ; certains pourraient la trouver timide mais il n'en est rien, elle est juste rêveuse, ce qui lui donne parfois un air distant. Il n'est pas rare qu'elle soit perdue dans ses pensées, se laissant aller à ses émotions. Elle apprécie la méditation et les balades en pleine nature, s'étant habituée à une solitude jadis pénible. Elle garde un souvenir flou et douloureux de cette fameuse escapade sur les rivages de la rivière de Melwan, se sentant coupable de la disparition de l'enfant. Elle pense parfois à revenir dans sa communauté natale mais est finalement très attachée à Dearg, ses deux amies Mirna et Aïnlis ainsi que son mentor, Loeg.

Équipement

Adeliane a peu de possessions matérielles. Sa sacoché contient des herbes diverses, des ustensiles de premiers secours, quelques rations séchées, un couteau ainsi qu'une dizaine de daols d'azur. Elle possède un grand bâton dont elle peut se servir pour se défendre. Elle possède les pierres oghamiques suivantes : Eau Calme, Pistage, Lumière, Calyre, Soin.



Joris, théologien du Temple

- Voies : Combativité : 3. Créativité : 2. Empathie : 1. Idéal : 5. Raison : 4.
- Compétences : Artisanat : 3. Combat au contact : 6. Érudition : 9 (Bonus +1). Milieu naturel : 3. Occultisme : 5. Perception : 7. Prière : 10. Relation : 4. Sciences : 6. Voyage : 5.
- Avantage : Lettré.
- Désavantage : Mauvaise santé (opposé Santé de fer).
- Santé mentale : Résistance mentale : 10. Orientation : Rationnelle. Trauma : 4.
- Combat : Attaque : 6 (Dégâts épée longue : 3.). Défense : 10 (Protection : 1). Rapidité : 4. Potentiel : 2.
- Vigueur : 10 (malus de -2 sur les jets contre les maladies et les poisons).
- Exaltation : 15
- Points de Survie : 3

À Dearg, tout le monde connaît l'histoire de Joris. Ce garçon a été adopté par le moine Firmin, qui vit dans un monastère à quelques kilomètres du village.

Une nuit, Firmin fut réveillé en sursaut par la cloche située à l'entrée du monastère. Il trouva sur le pas de la porte un homme en armure, mortellement blessé. Il s'agissait de Teorg, le père de Joris, chevalier gwidrite de l'ordre des lames, tenant dans les bras son fils alors âgé d'à peine d'un an. Miraculeusement, le père et son enfant étaient parvenus à survivre à une attaque feond et à rejoindre le monastère de Firmin. Dans un dernier souffle, Teorg confia son enfant au moine qui jura de l'élever comme son propre fils.

Les années passèrent et Firmin éduqua Joris dans le respect des préceptes du Temple. Le plus souvent seul dans les grandes salles voûtées du monastère, l'enfant trouva compagnie parmi les livres. Fasciné par les gravures et les quelques vitraux contant la vie et la mort du prophète, il ne tarissait pas de questions à ce sujet. Plutôt timide lorsque son père l'emmenait avec lui au village, Joris prit peu à peu de l'assurance en grandissant. Toujours prêt à rendre service, il sut rapidement se faire apprécier des villageois. Il se prit d'affection pour la vieille brocanteuse Zaig et son petit-fils Ronan, convertis au Temple. La vieille femme fit régulièrement profiter Joris de ses trouvailles en matière de livres et parchemins, amasés au fil des saisons dans sa boutique. Au monastère, il reçoit régulièrement la visite de la jeune Masha, une musicienne se destinant à devenir barde.

Depuis quelques mois, Joris prépare son voyage en Gwidre afin d'intégrer officiellement l'ordre des clercs, espérant ensuite être reconnu parmi les théologiens.

Personnalité

Traits de caractère : Réfléchi, Ascétique.

Désordre latent : Mysticisme

Joris est un jeune homme studieux, qui pourra paraître timide et réservé. Pieux, il a été élevé dans le respect des enseignements de Soustraine et s'attache à ne jamais s'en écarter. Les sentiments ambigus qu'il éprouve pour la jeune Masha lui causent des tourments au regard des Ordonnances exigeant de lui retenue et modération.

Il a très vite été intéressé par les livres et les énigmes posées par la théologie. Au fil des ans, cet intérêt n'a fait que croître, au point de devenir une véritable passion. Joris peut rester des heures plongé dans les livres, coupé du monde, à lire et relire certains passages afin d'en saisir l'essence. En marge de ce caractère mystique, Joris sait être un garçon volontaire et courageux, qualités qui lui ont valu le respect des habitants de Dearg. Même s'il rechigne à utiliser la violence, l'apprentissage intellectuel ne lui a pas fait négliger l'entraînement martial.

Équipement

Joris porte une armure de cuir souple sous sa tenue d'adepte. Il est équipé d'une épée longue ayant appartenu à son père. Sa sacoche contient notamment un livre de prières rassemblant les Écrits du prophète Soustraine, du matériel de premiers secours, quelques rations séchées et une gourde d'eau. Il possède une quinzaine de daols d'azur.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○
Critique -3	○○○
Agonie	○



Finn, magientiste

- Voies : Combativité : 3. Créativité : 4. Empathie : 1. Idéal : 2. Raison : 5.
- Compétences : Artisanat : 5. Combat au contact : 4. Érudition : 10. Magience : 10 (Discipline : Utilisation des artefacts : 11. Bonus : +1). Milieu naturel : 3. Mystères demorthèn : 3. Occultisme : 7 (Bonus +1). Perception : 7. Relation : 4. Sciences : 8 (Bonus +1). Voyage : 4.
- Avantage : Vif d'esprit.
- Désavantage : Trauma x 2, Phobie des insectes.
- Revers : Adversaire.
- Santé mentale : Résistance mentale : 7. Orientation : Rationnelle. Trauma : 2.
- Combat : Attaque : 4 (Dégâts dague : 1.). Défense : 11 (Protection : 0). Rapidité : 4. Potentiel : 2.
- Vigueur : 10.
- Points de Survie : 3

Finn est un orphelin originaire de Dearg. Il fut adopté par le demorthèn Loeg qui en fit son élève. À partir de l'âge de neuf ans, il partagea ce statut de ionnthèn avec la jeune Adeliame, venue du val voisin de Melwan. Élève appliqué, il avait également la fâcheuse tendance à n'en faire qu'à sa tête, impatient de franchir les étapes qui feraient de lui un demorthèn. Tout bascula le jour où la petite sœur de Finn, Ionna, contracta une maladie que la médecine traditionnelle de Loeg se révéla impuissante à soigner. Ionna mourut et ce fut un traumatisme terrible pour Finn qui perdit toute confiance dans les techniques et pouvoirs supposés des demorthèn. Il renia son engagement et, suite à sa rencontre avec un varigal de passage lui ayant compté les prodiges dont était capable la magience, quitta le pays pour aller étudier la magience en Reizh. En effet, Finn avait acquis la certitude qu'un magientiste aurait pu sauver sa petite sœur. Après de longues et difficiles années d'études au cœur d'une grande cité reizhite, il réussit à obtenir un diplôme de magientiste vitaliste, dans le but d'exercer en tant que médecin. Finn découvrit l'esprit de concurrence animant l'ordre des magientistes et apprit à se méfier. Après quelques amères trahisons, il se jura de ne plus jamais accorder sa confiance à qui que ce soit. Et ce ne fut pas la seule difficulté qu'il rencontra : tout d'abord, il dut apprendre une nouvelle façon de penser mettant en avant la rationalité et la logique. De plus, les expériences diverses auxquelles il participa lui laissèrent quelques traumatismes et une phobie sévère pour les insectes. Enfin, son caractère rebelle lui valut un solide ennemi parmi ses professeurs et il dut quitter la cité avant que cela ne dégénère. Après quelques mois de voyage, il décida de rentrer dans son pays natal avec le désir de faire profiter le peuple de Dearg de ses découvertes.

Perssonnalité

Traits de caractère : Ingénieux, Rebelle.
Désordre latent : Paranoïa

Finn est un garçon vif d'esprit, curieux du monde qui l'entoure. Libre et très créatif, ses mentors ont toujours eu le plus grand mal à canaliser son énergie. Ses sentiments envers Loeg, son père adoptif, sont ambivalents ; Finn le respecte, mais ne peut s'empêcher de penser que c'est un vieux sot prônant l'obscurantisme. Revoir Adeliame ne le laissa pas indifférent même s'il n'en montra rien. Si Finn peut apparaître hautain et froid dans un premier temps, son apprentissage de la magience a une visée fondamentalement humaniste et sa vocation médicale est authentique. Il perçoit la magience comme le moyen d'améliorer le quotidien des hommes et sait se montrer généreux et dévoué dans la pratique de son métier.

Équipement

Finn possède une mallette contenant des petites pinces, des fioles, du matériel de soin, une loupe, des substances chimiques telles qu'acides et alcools. Sa sacoche de cuir contient du matériel de voyage, des rations et réserves d'eau, deux livres traitant de la magience ainsi que 20 daols d'azur. Finn possède des Lunettes de vision (un artefact, Cf. p. 268), cinq cartouches standards de Flux organiques et deux doses de Tonifiant. Il est armé de plusieurs dagues.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○



Masha, barde

- Voies : Combativité : 3. Créativité : 5. Empathie : 4. Idéal : 1. Raison : 2.
- Compétences : Artisanat : 7. Combat au contact : 5. Discrétion : 6. Erudition : 3. Milieu naturel : 7. Perception : 4. Représentation : 10 (Bonus +1). Relation : 9 (Bonus +1). Tir et lancer : 4. Voyage : 6.
- Avantage : Belle.
- Santé mentale : Résistance mentale : 6. Orientation : Instinctive. Trauma : 5.
- Combat : Attaque 5 (Dégâts épée courte : 2, Dégâts dague : 1). Défense : 11 (Protection : 1). Rapidité : 7. Potentiel : 3.
- Vigueur : 10
- Points de Survie : 3

Masha et sa sœur jumelle Mirna sont tarish du côté de leur père, leur mère est originaire de Dearg. Les deux jeunes femmes n'ont jamais connu leur père car celui-ci ne resta que quelques mois au village, alors que leur clan, piégé par un hiver difficile, fut contraint de rester sur place. Le Tarish vécut une aventure passionnée avec une habitante de Dearg mais repartit le printemps suivant, laissant celle-ci enceinte des jumelles.

Bientôt, les gens de Dearg se doutèrent de l'origine des fillettes et le demorthèn Loeg dut intervenir pour protéger les enfants et leur mère qui risquaient d'être victimes de la vindicte populaire. Même si la mère était veuve depuis longtemps, il lui fut amèrement reproché de s'être acquinée avec un Tarish au lieu de s'unir avec un homme de la région.

Vers l'âge de cinq ans, Masha et Mirna reçurent chacune de leur mère un instrument de musique qui aurait appartenu à leur père. Les deux sœurs se passionnèrent pour la musique et révélèrent un beau talent en la matière, quoique dans un style différent. Masha apprit à jouer du luth dans un style plutôt calme et mélancolique. Si sa sœur jumelle parvint à s'intégrer peu à peu en participant activement à la vie du village, ce fut plus difficile pour Masha. Pensive, parfois tourmentée, elle ne trouvait un réel apaisement que dans la musique et rechignait à participer aux tâches communautaires.

Âgée de dix-sept ans, elle est devenue une jolie métisse courtisée par les garçons du val mais ne trouve guère d'intérêt en leur compagnie. Le seul qui capte son attention est Joris, le jeune adepte du Temple vivant dans le monastère non loin de Dearg. Masha apprécie la discrétion du jeune homme et trouve sa présence apaisante. Au fond d'elle, Masha rêve de pouvoir partir explorer le monde et s'est mise en tête d'entrer un jour dans le cercle prestigieux des bardes de Tri-Kazel.

Personnalité

Traits de caractère : Poète, Douce.
Désordre latent : Mélancolie

Masha est une jeune femme songeuse, très différente de sa sœur, vive et excentrique. Dotée d'une véritable sensibilité artistique, Masha passe beaucoup de temps à jouer de son luth qu'elle accompagne parfois de sa voix cristalline, empreinte de mélancolie. Au-delà de son côté contemplatif, c'est une jeune femme débrouillarde et inventive.

Si elle apprécie la compagnie de Joris qu'elle trouve différent des autres garçons du val, elle ne se sent pas attirée par cette religion, pas plus que par le culte des esprits de la nature. En fait, Masha a du mal à croire en quelque chose et peine à donner un sens à sa vie. Ses origines tarish la questionnent beaucoup et elle aimerait en apprendre plus à ce sujet, espérant que ses voyages la mettront sur le chemin de son père. Sa sœur jumelle ne comprend pas son insistance à en apprendre plus sur une culture qui n'a rien à voir avec leur vie à Dearg et l'a plus d'une fois exhortée à passer à autre chose, en vain.

Équipement

Masha possède un luth tarish au son caractéristique et auquel elle tient énormément. Elle est équipée d'une armure de cuir légère, d'une épée courte et de deux dagues. Sa sacoche contient notamment un carnet de papier et de l'encre, un petit miroir, quelques partitions de musiques et une petite bourse contenant 10 daols d'azur.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○



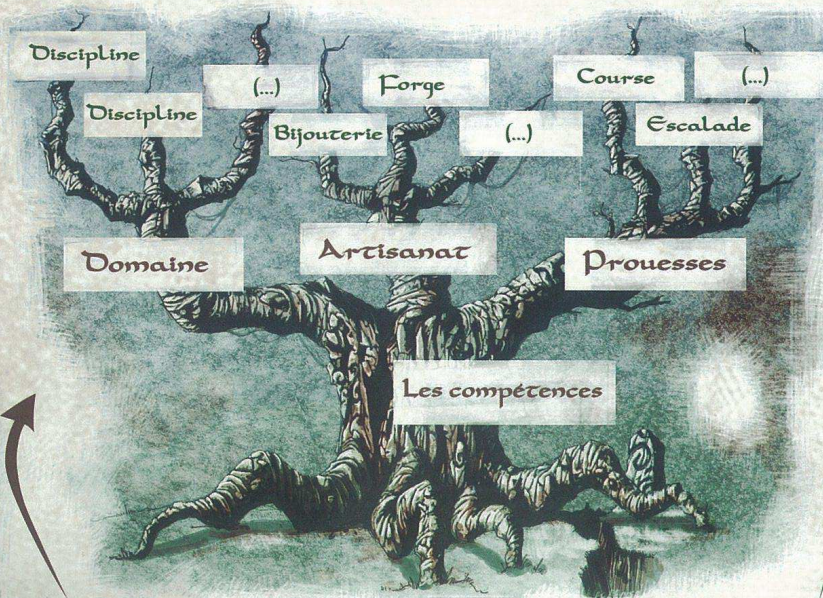
Compétences

Généralités

Le système de Compétences des Ombres d'Esteren est structuré en arborescence : le socle général est divisé en seize Domaines généralistes, rassemblant un large éventail de connaissances et de savoir-faire, qui se prolongent en plusieurs Disciplines, des spécialisations dans un champ plus pointu de chaque Domaine. Le terme de "Compétence" désigne donc un Domaine qui se décline en plusieurs Disciplines.

Un niveau dans un Domaine peut atteindre un maximum de 5 (correspondant aux cinq cases en dessous de chaque Domaine sur la Feuille de Personnage). Lorsque ce niveau est atteint, le Personnage pourra continuer à progresser, mais devra acquérir une ou plusieurs Disciplines particulières, dépendant du Domaine concerné et représentant une spécialisation dans celui-ci. Une Discipline est notée de 6 à 15. Il n'y a pas de limite au nombre de Disciplines qu'un Personnage peut apprendre mais il ne peut dépasser le niveau 15 dans une Discipline donnée.

Enfin, chaque Domaine est lié par défaut à une Voie. Par exemple, l'Artisanat est lié à la Créativité alors que le Combat au Contact est lié à la Combativité. Les Voies sont des caractéristiques et traits qui sont développés dans le chapitre "Création de Personnage".



Les 16 Domaines

Ils forment le socle des Compétences d'un personnage. Le niveau maximal dans un Domaine est de 5. Pour aller plus loin, il faut se spécialiser.

Les Disciplines

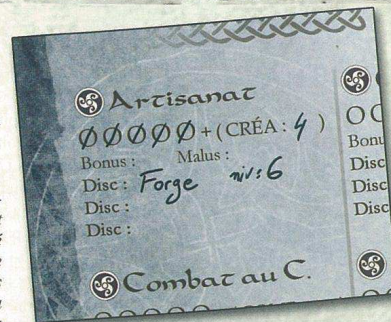
Elles sont dans le prolongement d'un Domaine et traduisent une spécialisation dans une technique ou un savoir particulier lié à ce Domaine. Elles sont notées de 6 à 15.

Les Disciplines sur la Feuille de Personnage

Chaque spécialisation dans un Domaine donne accès à une Discipline qui devra être indiquée sur la Feuille de Personnage à l'endroit correspondant. Chaque Discipline dans un même Domaine évolue indépendamment des autres.

Jarl possède un niveau de 5 dans le Domaine Artisanat. Il a une bonne connaissance générale dans ce Domaine, mais aimerait continuer sa progression. Il doit alors se spécialiser et choisit la Discipline Forge où son niveau sera de 6. À côté du nom de sa Discipline, le joueur indique son niveau dans celle-ci. Pendant le jeu, il lui suffira d'y ajouter son score de Voie et d'appliquer ses éventuels bonus et malus pour connaître le score à utiliser lors d'un jet de Résolution. Jarl a la possibilité d'exercer en tant que forgeron et connaît suffisamment les techniques de base pour forger des armes, des outils et des armures.

Dans le Domaine Artisanat, son score reste de 5 et sera utilisé pour toute action en dehors de la forge. Jarl pourra à nouveau se spécialiser s'il veut développer une nouvelle Discipline.



Interpréter le score d'une compétence

Un niveau 0 dans un Domaine signifie que le Personnage n'a aucune connaissance dans ce champ de compétence. Avec un niveau compris entre 1 et 5, il a des notions et il parviendra à les utiliser, les combiner, pour se débrouiller dès qu'il sera en situation faisant appel à ce Domaine. Un niveau dans un Domaine vaut pour toute action qui fait appel à ce champ de compétence. Par exemple, un Personnage avec 4 en Sciences, qui a donc de bonnes bases dans ce Domaine, pourra utiliser ce niveau pour tout type de question relative aux Sciences, aussi bien en médecine qu'en mécanique ; un Personnage avec un niveau de 3 en Combat au Contact mettra à profit ses connaissances et techniques avec toutes les armes ; aussi bien avec des épées, des haches ou des armes d'hast que lorsqu'il se bat à mains nues, etc. Si le Personnage a 5 en Combat au Contact et 7 dans la Discipline Épées, il utilisera son niveau de 5 dans toutes les situations de combat, sauf lorsqu'il se sert d'une épée (où il utilisera son niveau de 7).

Voici une correspondance entre les niveaux des Compétences et leur interprétation (ces paliers n'ont aucun impact en termes de jeu, ils sont là à titre indicatif) :

- 0 : aucune connaissance dans ce Domaine
- 1 à 2 : novice, le Personnage possède des notions superficielles
- 3 à 5 : connaissance honorable, mais pas très pointue
- Par la suite, le Personnage aura peut-être l'occasion d'accéder à une Discipline, ce qui correspond à une spécialité dans ce Domaine. Voici une interprétation des niveaux de Disciplines :
- 6 à 9 : professionnel
- 10 à 12 : expert
- 13 et 14 : maître
- 15 : légende vivante

À partir du niveau 10 dans une Discipline, le Personnage devient un expert. S'il est parvenu à se faire une réputation dans sa Discipline, cela peut s'accompagner d'offres de travail, ou de responsabilités, à la discrétion du MJ. Vis-à-vis des autres adeptes de la même Discipline, le Personnage acquiert généralement une renommée qui peut lui procurer diverses faveurs... ou susciter une certaine jalousie. Évidemment, tout cela n'est pas de mise si le Personnage a soigneusement dissimulé son expertise ou s'il vit en ermite depuis des années. En continuant à progresser, le Personnage deviendra un maître, puis finalement, sera considéré comme une légende vivante lorsqu'il atteindra le niveau 15.

Liste des Domaines et des Disciplines

Dans la liste qui suit, les seize Domaines de Compétences sont suivis du nom de la Voie à laquelle ils sont associés par défaut. Les Disciplines proposées tentent de refléter l'ensemble des activités utiles pour le jeu, elles se veulent exhaustives mais MJ et joueurs peuvent en ajouter d'autres, notamment en Artisanat et en Représentation.

Certaines Disciplines ne requièrent pas de précisions particulières ; en revanche, pour d'autres, il sera apporté des explications aidant le MJ et les joueurs à les interpréter. Enfin, certains Domaines donnent accès à des capacités particulières qui pourront être décrites le cas échéant.

Accessibilité à certaines Disciplines

Certaines Disciplines ne sont accessibles que si l'on a eu l'opportunité de découvrir leur existence ; c'est le cas pour celles découlant des Domaines nécessitant des études (Érudition, Magience, Mystères demorthèn, Occultisme, Prière, Représentation et Sciences). Cela signifie que le MJ peut demander une justification en termes d'historique du PJ pour l'autoriser à avoir une telle Discipline à la création. Il pourra informer les joueurs de leur capacité à l'acquies plus tard. Dans le même registre, le MJ surveillera la cohérence globale du PJ lors de sa création. Par exemple, un villageois provenant d'une vallée reculée n'a, au premier abord, aucune raison d'avoir accès au Domaine de la Magience et encore moins aux Disciplines qu'il regroupe. Par la suite, les expériences directes des PJ ou les gens qu'ils rencontreront leur donneront accès, toujours à la discrétion du MJ, à des possibilités qui leur étaient interdites au départ.

Disciplines communes à plusieurs Domaines

Certaines Disciplines sont accessibles par plusieurs Domaines. Par exemple, les Domaines du Milieu Naturel, du Voyage et de la Perception permettent tous trois d'avoir une spécialisation en Orientation. Il existe aussi des Disciplines très proches, portant des noms différents en fonction du Domaine dont elles sont issues, mais permettant toutefois le même type d'action. Par exemple, Connaissance des troubles mentaux en Sciences tout comme Phénomènes Mentaux en Occultisme représentent toutes deux la capacité du Personnage à diagnostiquer les troubles psychiques, mais l'approche utilisée par un scientifique ou un occultiste sera différente. Il n'y a donc pas de distinction en termes de règles si on utilise l'une ou l'autre des Disciplines ; elles ont juste un parfum différent.

Artisanat (Créativité)

Le Domaine de l'Artisanat rassemble la connaissance des techniques traditionnelles et le savoir-faire dans les travaux manuels. Il concerne également les différents arts plastiques.

- La Discipline Outil magientiste permet d'utiliser un artefact, un appareil ou un outil fonctionnant au Flux. La Discipline Machinerie magientiste concerne les plus gros des artefacts. Dans tous les cas, pour pouvoir accéder à ces Disciplines liées à la magie, l'utilisateur devra également avoir un niveau minimal de 1 en dans le Domaine Magience. (Cf. "Artefacts et disciplines associées", p.265).

Disciplines : Bijouterie, Confection (couture, tissage, etc.), Cuisine, Distillation, Extraction minière (exploitation de gisements de minerais), Forge, Machinerie magientiste (magience), Maroquinerie, Menuiserie, Outil magientiste (magience), Peinture, Poterie, Sculpture, Serrurerie (inclut le crochetage de serrures).

Combat au contact (Combativité)

Ce Domaine rassemble toutes les techniques de combat au corps à corps.

- Maîtriser une Discipline permet de manier toutes les armes contenues dans celle-ci. Par exemple, la Discipline Armes contondantes permet de se battre avec un bâton, un marteau, un fléau, etc.

- À partir du niveau 10 dans une Discipline (Expert), le Personnage doit choisir une seule arme avec laquelle il excelle. Il est possible de devenir expert dans plusieurs armes d'une même Discipline en utilisant les points d'expérience nécessaires.

- Avoir un score de 5 en Combat au contact permet d'accéder aux Arts de combat (p. 238).

- Pour accéder à la Discipline Artefact de combat, il est nécessaire d'avoir au moins 1 niveau en Magience. Cette Discipline permet l'apprentissage d'un artefact pouvant être utilisé au corps à corps.

(Cf. "Artefacts et disciplines associées", p.265).

Disciplines :
Artefact de combat (magience),
Armes contondantes,
Armes d'hast, Combat à mains nues (inclut la lutte et l'utilisation de gantelets), Combat aveugle, Épées, Haches, Lames courtes.

Discretion (Empathie)

Domaine de la furtivité et du camouflage, permettant d'échapper à la détection et demeurer dissimulé. La plupart des Disciplines découlant de ce Domaine sont utilisables seulement par des Personnages sans armure, ou portant une armure légère (en cuir léger ou tressée).

Disciplines : Camouflage (dissimuler un abri, un objet sur soi ou dans un contenant, se cacher dans l'ombre), Furtivité (évoluer en silence et filature), Mimétisme (inclut le déguisement et l'imitation gestuelle), Vol à la tire.



Erudition (Raison)

L'Érudition concerne la culture générale.

- Avoir un niveau de 0 en Érudition signifie qu'un Personnage est complètement analphabète. Généralement, un niveau de 1 signifie qu'il peut seulement déchiffrer avec peine quelques mots jusqu'au niveau de 5 où l'on estime qu'il sait lire et écrire avec aisance. Selon l'enfance du Personnage, il est possible qu'il soit très érudit, mais n'ait jamais eu accès à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

- Ce Domaine inclut également tous les savoirs qui ne sont pas abordés par les autres Domaines. Acquérir la Discipline Principes magientistes ne permet pas d'utiliser les artefacts, mais donne des connaissances théoriques sur cette science.

Disciplines : Astronomie, Doctrine du Temple (idéologie du Temple, les six Ordonnances et les six ordres), Géographie (connaissance en orientation et savoir lire une carte), Héraldique (connaissance des blasons et des insignes militaires, familiaux, politiques), Histoire, Langues (dont la langue ancienne péninsulaire), Politique, Principes magientistes (théorie de la magie, conceptions et idées magientistes), Traditions demorthèn (connaissance des rites et croyances ancestrales demorthèn).

Milieu Naturel (Empathie)

Ce Domaine représente l'aptitude du Personnage à évoluer en pleine nature ainsi que ses connaissances du milieu rural. Un Personnage compétent dans ce domaine aura notamment des bases en agriculture, en connaissance animale, en bivouac, etc.

Disciplines : Agriculture, Dressage d'animaux, Faune et flore, Orientation, Pistage, Premiers soins, Survie (inclut les techniques de chasse, dont la conception de pièges naturels).

Magience (Raison)

Ce Domaine regroupe les connaissances et les savoir-faire liés à cette science continentale. Il faut normalement suivre l'enseignement des universités magientistes pour avoir accès aux Disciplines de ce Domaine. Certaines Disciplines se traduisent par l'obtention d'un diplôme qui permet au Personnage d'exercer. Dans tous les cas, obtenir un niveau dans le Domaine Magience doit se justifier (mentor, étude, ressources bibliothécaires importantes, etc.). Par exemple, les ouvriers travaillant dans les laboratoires magientistes et certains artisans bricoleurs peuvent acquérir des niveaux dans ce Domaine. Plus d'informations sont données sur ce Domaine et ses Disciplines pages 265-266.

Disciplines : Connaissance des Flux (savoir où trouver du Flux, les différents types de Flux et leurs propriétés), Extraction de Flux (p. 262), Raffinage de Flux (p. 264), Réparation d'artefacts (p. 266), Utilisation des artefacts (cette Discipline permet de se servir indifféremment de tous les artefacts, armes, outils, etc. ; voir p. 265), Médecine.

Mystères Demorthèn (Empathie)

En dehors des demorthèn, seuls les ionnthèn (leurs apprentis) ou des alliés de longue date peuvent avoir accès à ce Domaine. Celui-ci donne notamment accès aux techniques et savoirs permettant d'utiliser la Sigil Rann, l'un des Arts ancestraux demorthèn (p. 245).

Disciplines : Herboristerie, Savoirs demorthèn (connaissance des cérémonies ancestrales, des réunions demorthèn, des mythes fondateurs et des lieux chargés de pouvoir), Concentration (permet de mettre en œuvre ou maintenir un Art ancestral demorthèn malgré les perturbations extérieures), Méditation (récupérer du Rindath et des traumatismes), Langue ancienne, Médecine traditionnelle, Sigil Rann, Spiritualité (cette Discipline peut aider quelqu'un souffrant de troubles psychiques (p. 279)).

Occultisme (Raison)

L'occultisme est une discipline continentale peu connue en Tri-Kazel, très marginale en Reizh et pratiquement inexistante ailleurs.

- Ce Domaine rassemble tout un corpus de croyances et de théories parfois fantaisistes sur la magie et les créatures fantasmagoriques. Il concerne également l'étude de la santé mentale ainsi que le traitement de ces troubles via l'hypnose. Le MJ ne devrait autoriser un PJ à prendre des niveaux dans ce Domaine que si cela se justifie dans son histoire : apprentissage de la Discipline dans une université, mentor spécialisé dans ce domaine, etc.

- Si le PJ n'a aucun niveau en Occultisme, il ne pourra pas l'utiliser en cours de jeu. Pour accéder aux Disciplines liées à la magie dans l'Occultisme, il est nécessaire d'avoir également un niveau dans le domaine Magie.

Disciplines : Artefact de Combat (magie), Ésotérisme (connaissance des écrits ésotériques, des techniques de spiritisme), Hypnose, Interprétation des rêves, Outil magicien (magie), Phénomènes Mentaux.

Perception (Raison)

Regroupement des compétences liées à l'observation, au fait de remarquer les détails, d'être vigilant.

Disciplines : Évaluation (estimer la valeur d'un objet, mais également juger l'état d'un bâtiment, etc.), Observation (permet de remarquer les choses anormales, de mener des fouilles efficaces), Orientation, Lecture sur les lèvres, Sens aiguisés (permet notamment de diminuer les malus en cas d'aveuglement), Vigilance.

Prière (Idéal)

Cette compétence rassemble les connaissances et les rites de la religion du Temple.

- Seuls les religieux membres de l'un des six ordres peuvent accéder aux Disciplines et eux seuls se voient également initiés aux Miracles du Dieu Unique (p. 256).

Disciplines : Connaissance du Temple, Concentration (permet d'invoquer un miracle même en étant soumis à des perturbations), Miracles, Recueillement, Spiritualité (cette Discipline peut aider quelqu'un souffrant de troubles psychiques (p. 279)).

Prouesses (Combativité)

Cette compétence permet de se dépasser physiquement, d'accomplir des actions physiques exceptionnelles. On estime qu'un Personnage ayant un score de 2 en Prouesses connaît les bases de la natation.

Disciplines : Acrobaties (inclut le saut et l'équilibre), Course, Endurance, Escalade, Évasion, Natation.

Relation (Empathie)

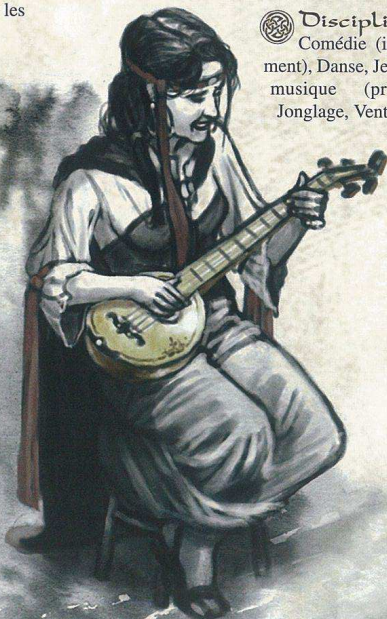
Ce Domaine regroupe des connaissances et des techniques rhétoriques. Il concerne également les manières ayant trait à la vie en société et l'éducation.

Disciplines : Baratin, Charme, Commandement, Connaissance d'une faction (préciser laquelle), Diplomatie, Étiquette (préciser le milieu social), Intimidation, Persuasion.

Représentation (Créativité)

Pratique et connaissance des arts de la scène. Ce Domaine contient également tout ce qui a trait aux différents types de jeux et à la fête. La Représentation est le Domaine de prédilection des bardes.

Disciplines : Chant, Comédie (inclut le déguisement), Danse, Jeux, Instrument de musique (préciser lequel), Jonglage, Ventriloquie, etc.



Science (Raison)

Ce Domaine rassemble des connaissances et des procédés pointus, qui sont pour la plupart traditionnels.

- La connaissance de la magie est un Domaine particulier et ne fait pas partie de celui-ci.

Un Personnage ayant un bon score en Sciences mais 0 en Magie n'aura donc aucune connaissance des principes magiciens et ne pourra apprendre les Disciplines Artefact de combat, Réparation d'artefacts, Outil magicien ou Machinerie magicienne. Voir le paragraphe "Artefacts et disciplines associées", p. 265.

Disciplines : Architecture, Artefact de combat (magie), Botanique, Connaissance des troubles mentaux, Géologie, Ingénierie (étude et supervision de constructions lourdes, ponts, mais aussi des machines de siège), Mécanique (réparation et création de tout ce qui est articulé, pièges mécaniques), Machinerie magicienne (magie), Médecine, Outil magicien (magie), Réparation d'artefacts (magie), Traitement de l'esprit (cette Discipline peut aider quelqu'un souffrant de troubles psychiques (p. 279)), Zoologie.

Tir et Lancer (Combativité)

Compétence servant au combat à distance, mais aussi à lancer un grappin par exemple. - Avoir un niveau de 1 en Magie est requis pour apprendre Artefact de combat.

Disciplines : Arbalètes, Arcs, Armes de jet, Artefact de combat (magie).

Voyage (Empathie)

Domaine rassemblant les différentes connaissances et techniques utiles au voyage et à la vie en extérieur. Certaines Disciplines sont réservées aux varigaux ou à ceux qui ont eu la chance d'apprendre de leurs connaissances.

Disciplines : Attelage, Cartographie, Chemins de traverse (Discipline réservée aux varigaux leur permettant de trouver des raccourcis), Signes (Discipline réservée aux varigaux leur permettant de repérer et comprendre les signes laissés dans la nature par leurs pairs : marque annonçant un danger, la présence de feondas, un point d'eau proche, etc.), Équitation, Navigation, Orientation.



Création de Personnage



Après avoir pris connaissance du système de Compétences, chaque joueur pourra entamer la création du Personnage. Au départ, les PJ ont un score de 0 dans tous les Domaines de Compétences. Ces scores évolueront tout au long de la création. Celle-ci se déroule dans l'ordre des étapes suivantes :

- 1 Peuple (p.202)
- 2 Métier, Lieu de naissance et Classe sociale (p.203)
- 3 Les Voies (p.207)
- 4 Âge, Revers et Histoire (p.208)
- 5 Traits de caractère, Santé Mentale et Personnalité (p.210)
- 6 Points d'Expérience, Avantages et Désavantages (p.212)
- 7 Potentiel, Défense, Rapidité et Vigueur (p.215)
- 8 Attitudes de combat et score d'Attaque (p.216)
- 9 Points de Survie, Rindath et Exaltation (p.217)
- 10 Description et équipement (p.218)

Les dix étapes sont détaillées dans ce chapitre. Il est possible pour un joueur de réaliser seul la création de son PJ, mais il peut être plus intéressant d'en discuter avec le meneur et les autres joueurs, afin de mixer les compétences au sein du groupe ou de justifier la collaboration des PJ.

Règle optionnelle : Ordre de création alternatif

Le meneur peut changer l'ordre de création en faisant passer la répartition des scores de Voies, les Traits de personnalités et l'historique du Personnage (étapes 4, 5 et 6) avant le choix du métier et du lieu de naissance (étapes 2 et 3). Ainsi, les joueurs seront d'abord amenés à déterminer un concept général pour leur personnage en commençant par lui élaborer une personnalité pour seulement ensuite choisir le métier.

Règle optionnelle : Étape préliminaire : des motivations communes

Cette règle optionnelle a pour but de faciliter le déroulement des parties et d'optimiser le plaisir de jouer ensemble en consolidant l'esprit de groupe qui lie les PJ.

Les joueurs vont créer un groupe de PJ qui seront amenés à vivre de nombreuses aventures ensemble. Il est tout à fait possible d'imaginer un groupe rassemblant un magientiste, un demorthèn et un prêtre du Temple, mais les joueurs et/ou le meneur devront imaginer ensemble la raison de cette alliance improbable.

Cette règle optionnelle propose une étape préliminaire à la Création de Personnage qui demandera aux joueurs de définir un but commun à leurs PJ afin de faciliter la cohésion du groupe. Cela peut être : vivre une vie d'aventures et quitter une communauté rurale sans avenir, faire partie de la même famille ou être des amis d'enfance, être les élèves du même mentor ou les sujets d'un même seigneur, leur donnant une quête de longue haleine à accomplir, avoir un ennemi commun ayant causé du tort à la communauté d'origine ou à la famille des PJ, etc. Les joueurs pourront s'aider du texte " Groupe de Personnages dans Esteren " pour échafauder ce but commun.

Avec un peu d'imagination, il ne devrait pas y avoir de combinaison de PJ impossible. Chaque joueur devrait être libre d'incarner le PJ qu'il désire, même si le meneur peut imposer certaines restrictions pour le bien du jeu, comme par exemple le lieu de départ de l'aventure.



Étape 1 Peuple

Il faudra tout d'abord choisir le peuple dont le PJ est issu. Chaque PJ parle le tri-kazélien (la langue commune de la péninsule) et une deuxième langue typique de son origine (ce n'est parfois qu'un dialecte régional).

A quoi ressemble mon Personnage ?

À la création, le PJ possède des caractéristiques physiques et mentales moyennes qui ne lui procurent ni bonus ni malus particuliers. On estime qu'il possède une carrure, un charisme ou encore une intelligence dans la moyenne. À l'étape 6, il sera possible d'intervenir sur ces caractéristiques dans le choix des Avantages et des Désavantages proposés plus tard dans la création ; le PJ pourra alors devenir Fort, Agile ou encore Myope. Enfin, la description physique du PJ interviendra à l'étape 9.

Peuple de Tri-Kazel

Les Tri-Kazéliens constituent la très grande majorité de la population de la péninsule. La plupart d'entre eux conservent une stature assez robuste héritée des Osags mais peuvent aussi avoir des traits d'autres peuples. Les Tri-Kazéliens sont issus de siècles de mélanges entre toutes les cultures ayant un jour ou l'autre foulé le sol de la péninsule. De par cette origine, le PJ connaît un dialecte local ; il faut donc préciser de quels pays et région il est originaire (voir carte p.22).

Peuple Osag

Habités à ne compter que sur eux-mêmes, les Osags forment un peuple rude. Généralement dotés d'une carrure imposante, ils sont les descendants directs des clans traditionnels de la péninsule. La civilisation péninsulaire a beaucoup évolué depuis l'avènement des Trois Royaumes, mais certains clans sont restés fidèles aux traditions ancestrales et n'ont pas pris part à ces changements. Repliés sur leur mode de vie clanique, les Osags ne se sont pas métissés avec les autres peuples et ont gardé de nombreuses caractéristiques de leurs ancêtres. Les Osags font de grands guerriers et comptent parmi eux les plus célèbres demorthèn. Leur langue a elle aussi survécu au passage des siècles. Les mots " feondas ", " C'maogh ", " dàmàthair " - pour ne citer qu'eux - viennent tous de ce que les Tri-Kazéliens nomment la langue ancienne mais qui est toujours utilisée par les Osags.

Peuple Tarish

D'origine inconnue, le peuple tarish forme une minorité nomade qui parcourt depuis des décennies les terres de la péninsule. Il est aussi appelé " peuple de l'ouest " car la légende veut qu'il soit arrivé par l'Océan Furieux. Les Tarishs se distinguent des Tri-Kazéliens par des pommettes hautes, le nez plutôt aquilin et les yeux souvent clairs. Beaucoup d'entre eux deviennent des saltimbanques, des mystiques ou des artisans.

La culture tarish, même si elle est diluée aujourd'hui, conserve encore une base importante : c'est un peuple nomade habitué aux longs périples et leur langue n'a pas disparu, bien qu'aucun étranger ne l'ait jamais apprise.

Peuple du Continent

Les hommes et les femmes du Continent sont souvent plus minces et plus élancés que les natifs de Tri-Kazel. Leur visage aura tendance à être plus fin mais avec des traits parfois taillés à la serpe. Un Personnage choisissant ce peuple ne sera pas natif du Continent mais plutôt le descendant direct d'au moins un parent Continental. Si les origines continentales du Personnage sont davantage diluées, on estime qu'il fait partie du peuple de Tri-Kazel. En fonction du passé de la famille du PJ et de son niveau d'intégration dans la société tri-kazélienne, il pourrait avoir appris leur langue d'origine continentale ou bien un patois de la péninsule, au choix du PJ.



Tout au long de ce chapitre nous allons suivre Marc pendant la création de son Personnage. Il décide de le nommer Johan et ce sera un Tri-Kazélien originaire de Taol-Kaer.

Étape 2

Métier, Lieu de naissance et Classe sociale

Après avoir choisi le peuple du PJ, il faudra lui donner un métier. Il peut s'agir de son activité principale ou du domaine dans lequel il a été essentiellement formé pendant sa jeunesse (de gré ou de force, au joueur de le définir). Quel que soit son métier, le PJ commence avec un statut social d'apprenti ou de novice.

C'est au meneur, en concertation avec les joueurs, de décider si les PJ ont déjà obtenu leur statut ou sont encore des apprentis : un écuyer rêvant de devenir chevalier, un jeune ionnthèn promis à devenir demorthèn, un inceptus terminant ses études de magie ou encore un jeune adepte du Dieu Unique cheminant vers son intronisation. Il est possible que les PJ débutent avec leur statut de demorthèn, de chevalier ou de scientör pour les magientistes.

Dans ces cas-là, ils seront novices. Ainsi, un PJ demorthèn viendra juste d'acquiescer son statut et ses tout premiers pouvoirs ; un chevalier ne sera pas le dirigeant d'une forteresse mais plutôt un combattant défendant celle-ci ; etc.



Le choix d'un métier donne directement un niveau de 5 dans un Domaine de compétence (Domaine Primaire) et de 3 dans un autre (Domaine Secondaire). Le joueur cochera le nombre de cases correspondant pour chaque Domaine concerné sur la Feuille de Personnage. Au cours de la création, les niveaux dans certains Domaines augmenteront jusqu'à 5, ce qui permet d'obtenir des Disciplines, mais celles-ci seront obligatoirement allouées dans les Domaines Primaire et Secondaire définis par le choix du métier.

Règle optionnelle :

Nouveaux métiers et métiers croisés

Les joueurs trouveront ci-dessous une liste de métiers, mais elle n'a rien d'exhaustive. Il est tout à fait possible que le meneur et un joueur se mettent d'accord pour créer une nouvelle profession ; il faudra dans ce cas déterminer quels sont les Domaines Primaire et Secondaire de ce métier.

Il est également possible qu'un PJ possède une " double formation ". Ceci doit pouvoir s'expliquer de par son passé. Si le meneur l'accepte, le PJ pourra choisir son Domaine Primaire parmi l'un des métiers et son Domaine Secondaire dans un autre. Quel que soit le choix, les niveaux à la création dans ces deux Domaines seront de 5 et 3.

Firin est un Érudite ; son Domaine Primaire est l'Érudition où son niveau sera donc de 5. Son joueur aimerait que le Domaine Secondaire soit Combat au Contact (Domaine Primaire du Combattant). Cette étonnante spécialité pour un intellectuel destiné s'expliquerait par deux années de campagne militaire à la frontière de Gwidre. Le meneur accepte et Firin obtient le niveau de 3 dans ce Domaine Secondaire.

Artisan :

Quel que soit son domaine, l'artisan est un manuel qualifié. Forgeron, cuisinier, architecte, cordonnier, bûcheron, sculpteur, joaillier ; les artisans couvrent un grand nombre de spécialités. Dans les cités où est implantée la magie, on trouve aussi des réparateurs d'artefacts et des ouvriers spécialisés travaillant dans les usines.

Domaine Primaire : Artisanat

Domaine Secondaire : Relation ou Sciences

Barde :

Le statut de barde est hautement honorifique et les plus puissants monarques s'entourent de ces artistes qui ont de véritables rôles d'éminence grise. Artiste, acrobate, musicien, bouffon, le barde peut revêtir différents rôles. Il peut également être connu sous d'autres noms, comme les poètes aveugles filidh ou les étranges céilli de l'archipel des Tri-Sweszörs.

Domaine Primaire : Représentation

Domaine Secondaire : Relation ou Voyage

Chasseur :

Il nourrit la communauté du produit de ses longues expéditions, qui durent parfois plusieurs jours. L'expansion des villes a vu l'apparition de chasseurs d'un genre nouveau comme les ratiers. D'autres, comme les Enfants de Neven, dédient leur existence à la traque de feondas.

Domaine Primaire : Milieu Naturel

Domaine Secondaire : Combat au contact ou Tir et Lancer

Chevalier :

Ces hommes et ces femmes font partie de la noblesse et appartiennent le plus souvent à un ordre de chevalerie comme les Hilderins ou les Ronces. Certains sont des chevaliers errants, derniers héritiers d'une famille noble, d'autres les vassaux d'un puissant seigneur.

Domaine Primaire : Combat au Contact

Domaine Secondaire : Voyage ou Relation

Combattant :

Il peut être soldat ou mercenaire, champion de justice, bagarreur de tavernes ou détrousseur des rues sombres, etc. Les archers peuvent prendre Tir et Lancer en Domaine Primaire.

Domaine Primaire : Combat au Contact

Domaine Secondaire : Tir et Lancer ou Prouesses

Commerçant :

Marchand ambulant ou tenancier d'une échoppe bien achalandée, le commerçant peut négocier bien des marchandises.

Domaine Primaire : Relation

Domaine Secondaire : Érudition ou Artisanat

Demorthèn :

Représentant de la nature, il peut entrer en contact avec les esprits et leur demander d'accomplir des tâches particulières. Il est le gardien des anciennes traditions péninsulaires et il est souvent considéré avec respect. Les apprentis demorthèn sont appelés ionnthèn.

Domaine Primaire : Mystères demorthèn

Domaine Secondaire : Érudition ou Milieu Naturel

Érudite :

Passionnés par le savoir, les recherches, les érudits sont souvent employés comme scribes, professeur ou bibliothécaires.

Généralement, un érudit possède un domaine de connaissance de prédilection : théologie, magie, science, etc.

Domaine Primaire :

Érudition

Domaine Secondaire :

Science ou Occultisme

Espion :

N'importe qui, qu'il soit un conseiller haut placé ou un simple mendiant, peut jouer un double rôle, amassant des informations pour le compte d'un commanditaire. Le Domaine Secondaire peut-être librement choisi pour coller à la fausse identité de l'espion.

Domaine Primaire : Perception

Domaine Secondaire : Au choix

Explorateur :

Aventurier et casse-cou, l'explorateur est passionné par le voyage, fuyant souvent la pauvreté ou la monotonie de son lieu de naissance.

Domaine Primaire : Prouesses

Domaine Secondaire : Milieu Naturel ou Voyage

Investigateur :

Habitant généralement dans les grandes villes, les investigateurs proposent leurs services pour mener l'enquête. Chaque investigateur a son style : certains sont versés dans l'occultisme, d'autres dans la science, la magie, ou encore la médecine. De ce fait, le choix du Domaine Secondaire est libre.

Domaine Primaire : Perception

Domaine Secondaire : Au choix

Magientiste :

En Tri-Kazel, on les nomme souvent par le terme dédaigneux de " daedemorthys ". Malgré cette mauvaise réputation, leur science a pour but général l'amélioration des conditions de vie de l'humanité. Un magientiste diplômé est un scientôr alors qu'un élève en cours de formation est un inceptus.

Domaine Primaire : Magie

Domaine Secondaire : Sciences ou Érudition

Malandrin :

Voleur, cambrioleur, tire-laine ; les moyens illégaux pour gagner sa vie sont assez nombreux pour attirer du monde, et ce malgré les risques...

Domaine Primaire : Discretion

Domaine Secondaire : Prouesses

ou Représentation

Médecin :

Il est des endroits où le demorthèn local n'est pas le meilleur guérisseur. De nouvelles techniques tout à fait efficaces proviennent désormais des universités des grandes villes. Certains médecins, les aliénistes, s'attachent à soigner les troubles psychiques, en se référant aux travaux du professeur continental Ernst Zigger, d'autres, comme les apothicaires, sont spécialisés dans l'herboristerie

Domaine Primaire : Sciences

Domaine Secondaire : Érudition ou Relation

Occultiste :

Passionnés d'ésotérisme, les occultistes sont souvent des universitaires ayant un grand intérêt pour ce domaine dénié par les autres branches de la science.

Domaine Primaire : Occultisme

Domaine Secondaire : Érudition ou Sciences

Paysan :

Qu'il cultive la terre ou élève des animaux, il participe à la vie de la communauté en la nourrissant.

Domaine Primaire : Milieu Naturel

Domaine Secondaire : Artisanat ou Prouesses

Religieux du Temple :

Simple adepte (fidèle en formation) ou membre de l'un des six ordres du Temple, ces personnes prêchent en faveur de l'avènement du Créateur.

Domaine Primaire : Prière

Le Domaine Secondaire dépend de l'ordre auquel appartient le religieux ; Artisanat (moines), Érudition (prêtres, moines et clercs), Relation (prêtres et vecteurs), Combat au

contact (sigires et lames) ou Voyage (vecteur).

Varigal :

Voyageur, messenger, porteur de nouvelles mais aussi de colis, le varigal est un lien entre les communautés éparses de Tri-Kazel. Passant l'essentiel de sa vie sur les chemins, il est généralement bien accueilli quand il arrive dans un village. Proches de la nature, les varigaux sont souvent les alliés des demorthèn.

Domaine Primaire : Voyage

Domaine Secondaire : Prouesses ou Milieu Naturel

Marc décide que son Personnage Johan sera un jeune varigal. Il indique le niveau de 5 en Voyage qui correspond au Domaine Primaire ; il décide ensuite que Johan est proche de la nature : son Domaine Secondaire sera Milieu Naturel avec un niveau de 3. Au cours de la création, Johan pourra développer des Disciplines dans les Domaines Voyage et Milieu Naturel.

Autres occupations



Un Personnage n'est pas compétent que dans son métier, il a en général d'autres activités, compétences, etc. En dehors de ses Domaines Primaire et Secondaire, chaque PJ a droit à deux autres Domaines de Compétences au niveau 2, puis encore deux autres Domaines différents au niveau 1.

Johan a appris à se battre et il a reçu un entraînement dans les armes de lancer. Marc indique le niveau de 2 en Combat au Contact et 2 en Tir et Lancer. Au contact de la nature et lors de ses voyages il a également appris à lire son environnement et s'est endurci physiquement : il ajoute 1 niveau en Perception et 1 également en Prouesses.

Lieu de naissance

Il est important de déterminer pour chaque PJ s'il a grandi dans un lieu plutôt rural ou dans une ville. Quel que soit son lieu de naissance, un service d'ost d'une année est obligatoire en Tri-Kazel. Chaque habitant, homme ou femme, est amené à participer à la défense de la communauté et se retrouve initié aux rudiments du combat.



Tout PJ obtient un bonus de +1 niveau dans le Domaine Combat au Contact.

Il est cependant possible qu'un PJ soit exempté de ce service ou qu'il y ait échappé pour une raison ou une autre. Si cette raison se justifie, du fait de son histoire ou de son origine sociale, le joueur peut affecter le niveau de bonus normalement attribué au Combat au Contact à un autre Domaine. Un PJ combattant aura probablement déjà 5 en Combat au Contact dû à son métier, dans ce cas ce niveau de bonus permet d'ouvrir la première Discipline du PJ.

- Un PJ ayant vécu son enfance en milieu rural ajoutera 1 niveau en Milieu Naturel.
- Un PJ ayant vécu son enfance en milieu urbain ajoutera 1 niveau en Relation.

Marc ajoute donc 1 point en Combat au Contact ce qui donne à Johan un niveau de 3. Issu d'un milieu rural, il ajoute 1 en Milieu Naturel, pour un niveau de 4.

Classe sociale

Il est temps de déterminer dans quelle classe sociale le PJ est né et a vécu ses premières années. On peut être roturier, noble ou appartenir au clergé. Gardez une certaine logique dans tout cela : il y a bien peu de représentants de la haute noblesse au fin fond des vallées reculées de Taol-Kaer, et les agriculteurs ne sont pas nombreux au cœur d'Osta-Baille. En termes de jeu, choisir son origine donnera des points dans certaines compétences.

- Roture :

La roture forme l'essentiel de la population. La roture forme l'essentiel de la population. Pour les paysans et les ruraux (ainsi que les demorthèn même si ceux-ci n'appartiennent à aucune classe sociale), le PJ obtient un +1 niveau dans deux Domaines parmi Milieu Naturel, Perception, Prouesses et Voyage. Pour les artisans et les ouvriers, le PJ obtient +1 dans deux Domaines parmi Artisanat, Érudition, Sciences et Relation. S'il est bourgeois, le PJ obtient +1 dans deux Domaines parmi Artisanat, Érudition, Représentation et Relation.

- Clergé :

Les membres du Temple font partie du clergé. Un PJ de cette classe obtient +1 dans deux Domaines parmi Prière, Érudition, Relation et Voyage.

- Noblesse :

Les nobles peuvent être d'origine citadine ou rurale ; ils obtiennent +1 dans deux Domaines parmi Combat au Contact, Érudition, Sciences et Relation.

Les parents de Johan sont des paysans. Il est donc roturier. Il choisit 1 point en Voyage. Ce Domaine étant déjà au maximum (5), Johan acquiert sa première Discipline dans ce Domaine : Marc choisit pour son PJ Chemins de traverse, la compétence spéciale des varigaux. Il attribue ensuite 1 niveau en Prouesses, ce qui amène son niveau à 2.



Disciplines et additions de points dans les Domaines

Au cours de la création de votre Personnage, les scores dans certains Domaines augmenteront jusqu'à 5, ce qui permet d'obtenir des Disciplines.



À la création, le nombre de Disciplines est limité à 2 et leur niveau est limité à 6. De plus, les Disciplines seront obligatoirement allouées dans les Domaines Primaire ou Secondaire définis par le choix du métier.

Si un PJ en arrive à dépasser 5 dans un Domaine ni Primaire ni Secondaire, il pourra ajouter les points en trop à un autre Domaine au choix du joueur, mais sans dépasser 5. Il en va de même si un PJ obtient un nouveau niveau qui aurait dû lui faire dépasser le niveau maximal à la création dans une Discipline.

Étape 3 Les Voies



Les cinq Voies sont des caractéristiques mentales qui déterminent les traits majeurs de la personnalité du Personnage, sa façon de voir le monde et d'agir. Les Voies vont lui servir dans son quotidien. Par exemple, la Combativité sera mise à contribution dans tous les moments où une forte pugnacité sera nécessaire pour surmonter une épreuve. Voici la description de chacune des cinq Voies :

- Voie de la Combativité :

Cette Voie traduit la pugnacité, l'énergie qui pousse à agir, la rage de vivre.

- Voie de la Créativité :

La capacité à imaginer, à donner à sa vie un sens original, l'inventivité, la débrouillardise.

- Voie de l'Empathie :

Le lien qui relie un être humain à son environnement. Par exemple, les demorthèn se servent de leur Empathie pour communiquer avec la nature. Au niveau relationnel, l'Empathie désigne la faculté de ressentir les émotions d'une autre personne.

Ce que Les Voies ne sont pas

N'oubliez pas qu'à ce stade de la création du PJ, celui-ci a une stature, une intelligence ou encore une apparence dans la moyenne. Les Voies ne correspondent pas à des caractéristiques physiques. Elles ne servent pas non plus à quantifier l'intelligence ou la beauté (que ce soit pour la Raison ou l'Empathie par exemple). Un PJ avec une grande Combativité ne sera pas forcément quelqu'un de musculeux, ce sera un individu plein d'énergie, peut-être nerveux ou encore avec un très fort caractère. Un PJ avec une forte Raison ne sera pas forcément cultivé ou vif d'esprit, ce sera quelqu'un de réfléchi avec une tendance à l'intellectualisation. Un haut score en Raison permettra cependant d'avoir des facilités dans tous les domaines réclamant des aptitudes de mémoire ou de logique. Si un joueur désire que son PJ soit par exemple fort ou particulièrement vif d'esprit, il devra prendre un Avantage correspondant. Ce choix des Avantages et des Désavantages interviendra à l'étape 6 de la création.

Voies et Vocations

Chaque être humain est animé par une voie spirituelle particulière. L'un choisira la Combativité pour affronter l'existence, l'autre la Créativité, l'autre encore la Raison, etc. D'une manière générale, chaque grand courant idéologique ou philosophique favorise de manière plus ou moins évidente une Voie par rapport aux autres.

Ainsi, à travers leurs recherches d'harmonie entre les besoins de l'homme et ceux de la nature, les demorthèn privilégient de fait la voie de l'Empathie. De leur côté, les magientistes favorisent l'intellectualisation et la réflexion qui devraient guider l'homme vers des choix pondérés et pertinents. Ils mettent en avant la Voie de la Raison.

Pour les adeptes du Temple, la force de la foi permet à l'homme de se prémunir contre le mal : la Voie de l'Idéal est prépondérante par rapport aux autres.

Les bardes pensent que l'espoir d'un monde meilleur repose dans la faculté de l'homme à imaginer et se renouveler. Ce qui correspond à la voie de la Créativité.

Enfin, pour bon nombre d'habitants de Tri-Kazel, seule la Voie de la Combativité permet d'offrir l'énergie suffisante pour survivre.

Ces différents exemples ne sont en rien restrictifs ; un magientiste peut avoir un goût certain pour les inventions (Voie de la Créativité) ou éprouver une foi profonde dans l'idée que la magie est la solution pour sauver l'humanité (Voie de l'Idéal). Chaque joueur devrait ainsi prendre le temps de se demander comment son PJ se positionne par rapport à ces grands principes du monde qui l'entoure ; cela l'aidera à choisir des scores de Voies cohérents avec la personnalité de son PJ.

Complémentarités entre Les Voies

La combinaison de certaines Voies va avoir pour effet d'amplifier ou de réguler certains traits de personnalité. Nous avons vu qu'un PJ ayant un score majeur (4 ou 5) en Combativité sera généralement quelqu'un de très énergique, mais qui pourra se montrer impulsif et nerveux. Avoir un score majeur en Raison pourra réguler ce côté impulsif en traduisant l'aptitude à réfléchir avant de passer à l'acte. Un score majeur de Créativité pourra en revanche amplifier la Combativité en ajoutant une dimension d'originalité qui peut se traduire par des actes risqués, voire dangereux, en plus d'être impulsifs. Chaque joueur est invité à interpréter l'interaction entre les Voies de son PJ.

Scores de Voies d'un Personnage

Il s'agit maintenant de déterminer les scores des cinq Voies du PJ. Le joueur répartit à sa guise au sein des cinq voies les scores de 1, 2, 3, 4 et 5, ce qui fait que chacune aura un score différent.

Johan a les scores de Voies suivants : 5 en Empathie, 4 en Combativité, 3 en Raison, 2 en Créativité et 1 en Idéal. Plutôt combatif et énergique, Johan possède surtout une réelle sensibilité au monde qui l'entoure. Il est en revanche connu pour avoir peu d'imagination et a une certaine difficulté à donner un sens à sa vie.

Voies, Domaines et Disciplines

Sur la Feuille de Personnage, à côté de chaque Domaine, sera indiqué le score de Voie associée par défaut. Pendant la partie, lorsqu'un Domaine sera sollicité, les scores calculés à l'avance permettront de rendre les phases de résolution plus fluides.

Étape 4

Âge, Revers et Histoire

L'âge

208

À la création, un PJ sera au moins âgé de 16 ans. Cela signifie qu'il a été formé à un métier et qu'il a accompli le service d'ost (en dehors de cas exceptionnels, comme un enfant des rues devenu malandrin et qui aura toujours vécu en marge de la société par exemple). Il ne pourra pas avoir plus de 35 ans, car un âge plus avancé serait peu vraisemblable au regard de l'expérience qui lui est octroyée à la création. Ceci peut bien entendu être adapté par le meneur, s'il décide de faire jouer des enfants ou des gens plus âgés, voire des vieillards.

Âge et expérience

On peut facilement s'étonner qu'un PJ de 16 ans, dès sa création, puisse commencer avec deux Disciplines et qu'au bout de quelques mois d'aventures, grâce au système d'Expérience, il devienne plus compétent qu'un soldat d'une quarantaine d'années défendant son village depuis plus de vingt ans. Ceci traduit le parti pris des Ombres d'Esteren où les joueurs vont incarner des gens normaux, mais qui seront amenés à vivre des aventures inhabituelles. Là où notre valeureux soldat n'aura vu qu'une seule fois des feondas pendant toute sa carrière et ne sera jamais sorti de sa vallée, les PJ vont sans doute voyager à travers tout Tri-Kazel, découvrir certains secrets du monde d'Esteren et rencontrer des créatures et des êtres d'exception. Il apparaît alors légitime qu'un PJ d'à peine 18 ans puisse être quelqu'un possédant des capacités et des connaissances exceptionnelles pour son âge. Ceci justifie également qu'un joueur désirant incarner un vieillard n'aura que peu de compétences en plus par rapport à un joueur choisissant un PJ juvénile. On estime qu'un PJ âgé a vécu une vie relativement paisible ou banale dans l'univers d'Esteren et que cela va changer à partir du moment où le joueur va commencer à l'incarner.

Le joueur choisit l'âge de son PJ. Plus un PJ sera âgé, plus il aura appris des choses et plus il sera marqué par la dureté de la vie péninsulaire, ce qui se traduira par un ou plusieurs Revers qui l'auront affecté :

Age du PJ	Bonus de compétence	Revers
16 à 20 ans	-	-
21 à 25 ans	+1 dans un Domaine	1
26 à 30 ans	+1 dans deux Domaines différents	2
31 à 35 ans	+1 dans trois Domaines différents	3

-Création de personnage-

Règle optionnelle : autre répartition des scores de Voies

Avec cette règle optionnelle, les joueurs répartissent comme ils le souhaitent un total de 15 points dans leurs cinq Voies. Néanmoins, il est conseillé au meneur d'appliquer la restriction suivante : le Personnage devra avoir au moins une Voie avec un score de 5 ou un score de 1. Par exemple : 5, 3, 3, 2, 2 ou 4, 4, 3, 3, 1. Cette restriction est préférable pour éviter des Personnages sans aspérités et trop lisses. L'un des intérêts majeurs du système des Voies est de pousser le joueur à interpréter un PJ vivant, avec des qualités et des défauts. Des scores de Voies trop médians risquent d'aller à l'encontre de cette idée.

Par exemple, un PJ de 30 ans aura +1 dans deux Domaines différents et deux Revers. Si votre PJ a des Revers, tirez autant de fois 1D10 dans la table ci-dessous.

Revers

1. Poisse :

La vie du PJ a été particulièrement rude... tirez deux fois dans cette table et ignorez tout nouveau résultat de 1.

2. Séquelle :

Une blessure marque le PJ. Au choix du joueur, une balafre zèbre une partie de son corps (membre, torse ou tête), une blessure à la jambe le fait boiter, etc. Le score de Vigueur du PJ subit une pénalité d'un point. Définissez les événements qui ont occasionné cette séquelle.

3. Adversaire :

Suite à un événement particulier à déterminer, le PJ s'est attiré un ennemi. Si ce n'est pas un ennemi mortel, celui-ci éprouve du ressentiment envers le PJ. Par exemple, cet ennemi pourra faire partie d'une faction (magientiste, demorthèn, etc.) ou encore être un seigneur jaloux d'une province lointaine.

4. Rumeur :

Une obscure rumeur (peut-être véridique) flotte autour du PJ : crime, sacrilège, trahison... À déterminer par le joueur en concertation avec le meneur.

5. Amour tragique :

Le PJ a vécu une histoire d'amour qui s'est très mal terminée. Ce souvenir douloureux (occulté ou pas) lui vaut un point de Trauma définitif qui sera reporté sur sa jauge de Santé Mentale.

6. Maladie :

Le PJ a été gravement malade mais il a survécu. La maladie est au choix du joueur. Le score de Vigueur du PJ diminue d'un point.

7. Violence :

Le PJ a enduré des moments rudes qui lui valent un point de Trauma définitif à reporter sur la jauge de Santé Mentale. Déterminez la nature de ces événements. Il peut s'agir d'une rencontre horripilante avec des feondas, la participation à une campagne militaire, une enfance plongée dans la violence familiale, etc.

8. Seul :

Tous ceux auxquels le PJ accordait de l'importance (parents et/ou amis) sont morts dans des conditions violentes ou étranges...

9. Pauvre :

Suite à un vol, une saisie, un sinistre, le PJ est ruiné. Aucun autre événement ou Avantage ne pourra y changer quoi que ce soit. Le PJ possède seulement une arme ou un outil de mauvaise facture ainsi que quelques affaires personnelles.

10. Chanceux :

Le PJ est passé à côté d'une catastrophe ! Déterminez de quel événement il s'agit avec un nouveau jet sur cette table et la manière dont le PJ s'est tiré d'affaire. Le joueur ignore tout nouveau résultat de 10.

Johan a 21 ans. Il choisit d'affecter son bonus de 1 niveau dans le Domaine Tir et Lancer, ce qui le porte à 3. Pour déterminer son Revers, Marc a obtenu 6 sur son lancer de dé, ce qui correspond à une maladie. Il imagine que Johan est tombé gravement malade lorsqu'il était plus jeune. En ce qui concerne le score de Vigueur, en haut de la Feuille de Personnage, il porte la mention -1 qui lui servira plus tard, lorsque son score de Vigueur final sera déterminé.

Histoire

Il est temps de résumer le passé du PJ en retraçant son enfance, les faits marquants de sa vie et ses ambitions. Le joueur pourra utiliser l'espace dévolu à cet effet sur la Feuille de Personnage. Il ne s'agit pas d'entrer dans le détail (bien qu'un joueur puisse le faire s'il est inspiré) mais de définir le socle historique du PJ que le joueur pourra étoffer plus tard pendant le jeu. Ce socle devrait pouvoir aider à interpréter le Personnage.

Voici quelques points que le joueur pourra aborder : enfance et histoire familiale, relations sociales et sentimentales marquantes, événements ayant forgé son caractère, premières armes dans le métier, faits étranges ou mystérieux, ambitions, buts et motivations, etc.

Enfant plutôt chétif suite à une fièvre pestilentielle à laquelle il a failli succomber, Johan a été élevé auprès de la dâmàthair du village de Klob. À l'aube de ses seize ans, après avoir rencontré un vieux varigal qui lui a narré sa vie, il a pris son baluchon pour échapper à la carrière de soldat qui l'attendait. De fil en aiguille, Johan a trouvé sa place en devenant varigal, portant les nouvelles de vallée en vallée.

-Création de personnage-

209

Étape 5

Traits de caractère, Santé mentale et Personnalité

Traits de caractère

Le joueur va déterminer deux Traits de caractère pour son PJ. L'un de ces traits sera une qualité, l'autre un défaut, et ils seront choisis dans la liste ci-dessous. Ils sont déterminés selon les scores de Voie choisis précédemment : 5 ou 4 dans une Voie donne accès aux qualités et défauts d'un score majeur dans cette Voie ; 1 ou 2 à ceux d'un score mineur. Toutes les combinaisons sont possibles : le défaut et la qualité peuvent être sélectionnés dans la même Voie ou des Voies différentes, être issus de deux scores majeurs ou mineurs, ou bien un majeur et un mineur. Même si le joueur a réparti ses scores de Voies de manière à avoir plus de deux scores majeurs ou mineurs (par exemple : 5, 5, 2, 2, 1), il ne choisit que deux Traits de caractère, donc une qualité et un défaut. Cette liste n'a rien d'exhaustif et a pour unique but d'aider le joueur à interpréter son PJ et à prendre du plaisir en le jouant. Pour cela, il est invité à choisir des qualités et défauts qui l'inspirent le plus. Avec l'accord du meneur, et si cela est pertinent dans le fil des aventures vécues par le PJ, les Traits pourront évoluer et changer.

	Qualités	Défauts
Combativité	Score Majeur : <i>combatif, optimiste, dynamique, courageux, pugnace, etc.</i> Score Mineur : <i>calme, flegmatique, paisible, pondéré, etc.</i>	Score Majeur : <i>impulsif, outrecaudant, fier, buté, orgueilleux, vaniteux, etc.</i> Score Mineur : <i>pessimiste, mou, triste, faible de caractère, peureux, mésestime de soi, lâche, etc.</i>
Créativité	Score Majeur : <i>inventif, original, débrouillard, drôle, poète, etc.</i> Score Mineur : <i>sérieux, respectueux des traditions ou des règles, discipliné, etc.</i>	Score Majeur : <i>anticonformiste, rebelle, indiscipliné, excentrique, menteur, etc.</i> Score Mineur : <i>empoté, esprit étriqué, ascétique, rigide, etc.</i>
Empathie	Score Majeur : <i>réceptif (capacité à percevoir et comprendre les sentiments des autres), sensible (au monde qui l'entoure), intuitif, extraverti, etc.</i> Score Mineur : <i>contrôle de ses émotions, peu influençable, etc.</i>	Score Majeur : <i>émotif, influençable, bavard, etc.</i> Score Mineur : <i>austère, insensible, renfermé, taciturne, froid, individualiste, etc.</i>
Raison	Score Majeur : <i>réfléchi, ingénieux, prudent, logique, concentré, etc.</i> Score Mineur : <i>spontané (la réflexion n'entrave pas l'action), téméraire, etc.</i>	Score Majeur : <i>abstraction, replié (vit les livres, etc.), précautionneux, hésitant, etc.</i> Score Mineur : <i>distrail, imprudent, irréfléchi, etc.</i>
Idéal	Score Majeur : <i>droit (très attaché à des valeurs morales), persévérant, loyal, incorruptible, généreux, etc.</i> Score Mineur : <i>libre (liberté d'esprit par rapport aux codes sociaux, religieux et moraux), indépendant, etc.</i>	Score Majeur : <i>rigide, intolérant, fanatique, influençable (par son dogme et la hiérarchie), etc.</i> Score Mineur : <i>capricieux, inconstant, inconséquent, immoral, doute (difficulté à donner un sens à sa vie), traître, etc.</i>

Marc a choisi les deux Traits de caractère suivants pour Johan : il a pour qualité d'être intuitif (du fait de son score majeur en Empathie) et pour défaut d'être impulsif (du fait de son score majeur en Combativité)

Santé mentale

La santé mentale dans Les Ombres d'Esteren

Avant d'entamer cette étape de création, le meneur et les joueurs sont fortement invités à lire le chapitre consacré à la gestion et l'utilisation de la Santé Mentale (p.269). L'utilisation de ces règles est réservée à des joueurs avertis et expérimentés. Si vous décidez de ne pas les utiliser, passez directement à l'étape 9 de la création de Personnage.

Les Aspects représentent les différentes facettes de la personnalité du PJ. Ils sont la synthèse des scores des Voies répartis par le joueur et vont permettre au meneur de gérer l'évolution de la santé mentale des PJ au cours des parties. Il y a trois Aspects : la Conscience, l'Instinct et le Trauma. En voici les définitions ainsi que les formules pour en calculer les niveaux

- **Conscience** : Cet Aspect rend compte de l'importance de la rationalité pour le PJ, de son ancrage dans la réalité, de sa capacité de logique et de réflexion, et de sa solidité.



Conscience : Voie de la Raison + Voie de l'Idéal

- **Instinct** : L'Instinct concerne toute l'énergie pulsionnelle d'un être vivant. Cet Aspect regroupe notamment les instincts de survie et d'autoconservation ainsi que tout ce qui a trait à la sexualité.



Instinct : Voie de la Combativité + Voie de la Créativité

- **Trauma** : Le Trauma rend compte de toutes les blessures psychiques qui viennent peser sur la conscience et désorganiser les instincts. Cet Aspect est dynamique, car il évolue sans cesse et vient interagir avec les deux autres Aspects. C'est une jauge de Santé Mentale qui se remplit : si un PJ subit une blessure psychique, il reçoit un ou plusieurs points de Trauma temporaires ou définitifs selon la gravité des faits.



Trauma : Score de 0 à la base mais peut être ajusté selon les Désavantages, Revers ou la structure de la personnalité, décrite ci-dessous.

Possédant 1 en Idéal et 3 en Raison, Johan a un score de Conscience de 4 et un score d'Instinct de 6. Ces scores sont reportés sur le verso de la Feuille de Personnage.

Orientation de la personnalité :

Les Aspects traduisent la structure générale de la personnalité du PJ et permettent de déterminer son Orientation : rationnelle ou instinctive. Un score plus élevé en Conscience traduit une Orientation rationnelle ; un score plus élevé en Instinct traduit une Orientation instinctive. En cas de score égal entre les Aspects, l'Orientation est au choix du joueur. Cette Orientation générale sera utile afin de gérer l'évolution de la Santé Mentale des PJ.

Une Santé Mentale équilibrée se traduit par des scores proches entre la Conscience et l'Instinct. L'écart entre les deux scores est calculé et son résultat reporté en autant de points de Trauma permanents. Si, dès la création, un PJ accumule plus de 5 points de Trauma, il souffre d'un trouble de la personnalité selon son désordre mental latent.

Avec un score de 6 en Instinct contre seulement 4 en Conscience, Johan est d'Orientation instinctive. Son écart est de 2 points entre ces deux Aspects ; il reporte ce résultat sur sa Jauge de Santé Mentale en noircissant deux points de Trauma.

Résistance Mentale

Durant ses aventures dans les Ombres d'Esteren, le PJ sera peut-être amené à voir ou comprendre des choses indicibles. À chaque fois que cela se produit, il y a une chance que l'état de sa Santé Mentale se dégrade.



La Résistance Mentale est égale au score de la Voie Idéal + 5.

Ce score peut être ajusté selon certains Avantages ou Désavantages choisis. Pour plus de détails sur l'utilisation et l'évolution de la Résistance Mentale dans le jeu, voir page 270.

Ayant un score de 1 en Idéal, Johan a un score de Résistance Mentale de 6. Confronté à l'indicible, il n'aura guère de croyances ou de convictions pour s'aider à surmonter psychiquement l'insurmontable. Là où un prêtre y verra une épreuve divine, là où un chevalier fera appel à ses idéaux, Johan devra puiser dans ses seules ressources pour ne pas sombrer dans la folie.

Jauge de Santé Mentale et désordre mental

La jauge de Santé Mentale est subdivisée en quatre états possédant chacun cinq cases : équilibré, symptôme, syndrome et folie. Selon la pathologie latente du PJ, les effets de chaque état seront différents.



Dès sa création, le meneur et le joueur pourront convenir du désordre mental que le PJ développera si sa Santé Mentale se dégradait fortement.

Il sera possible de différer la détermination de ce désordre potentiel à plus tard ou choisir par défaut le désordre Phobie, qui peut indifféremment être pris par tous les PJ. La liste de ces désordres est détaillée au chapitre Santé Mentale, page 273. Pour réaliser cette étape, il est nécessaire que le meneur ou le joueur ait lu ce chapitre.

Johan a au total deux points de Trauma, ce qui le laisse dans la catégorie « équilibré ». Il est en bonne santé psychique. Après en avoir discuté avec le meneur, Marc a choisi le désordre Hallucination. Ce désordre est lié au score majeur d'Empathie de Johan et traduit sa tendance à devenir contemplatif, très attentif au monde qui l'entoure, quitte à voir ou entendre des choses qui n'existent pas... Son désordre se manifeste à travers des concepts mystiques empreints de traditions demorthèn.

Personnalité

Le joueur devrait maintenant prendre le temps d'écrire quelques lignes résumant la personnalité de son PJ. Il peut pour cela utiliser l'espace prévu à cet effet sur le verso de la Feuille de Personnage. Le joueur pourrait essayer de faire ressortir un but ou une motivation majeure de son PJ, cela l'aidera à l'incarner et pourra être utilisé par le meneur dans la construction de ses scénarios. Il est également invité à donner un sens aux scores de Voie qu'il aura choisis, en s'inspirant par exemple des Traits de personnalité.

Instinctif et combatif, Johan est un jeune homme spontané. Il aura tendance à agir selon ses ressentis et ses intuitions, ce qui pourra parfois le faire apparaître comme quelqu'un d'impulsif. Son enfance est constellée de zones d'ombres à l'instar de l'événement qui lui a valu une phobie de la foule. Ayant quelques difficultés à se projeter dans l'avenir, il aura tendance à vivre au jour le jour. Passionné par les voyages et les découvertes, contemplatif et très à l'écoute du monde qui l'entoure, Johan espère autant découvrir les secrets des Trois Royaumes qu'éclaircir les mystères de l'existence dans un périple qu'il estime initiatique.

Étape 6 Points d'Expérience, Avantages et Désavantages

Chaque Personnage dispose de 100 points d'Expérience lui permettant d'améliorer certaines compétences et/ou d'acquiescer des Avantages. Ils représentent son vécu jusqu'à ce jour, indépendamment des aspects déjà traités (comme le métier ou l'origine sociale) ou des caractéristiques innées.

Les PJ pourront augmenter ce nombre de points en prenant des Désavantages, mais cela n'est pas obligatoire. Le nombre de points pouvant être accumulés par ce biais est limité à 80.

Les points non utilisés à la création du PJ seront reportés sur le verso de la Feuille de Personnage à l'endroit où sont indiqués les points d'Expérience ; ils pourront être utilisés ultérieurement.

Augmenter un Domaine ou une Discipline

Les points d'Expérience peuvent être utilisés pour augmenter un Domaine ou une Discipline :

• **Domaine** : 10 points d'Expérience par niveau supplémentaire

• **Discipline** : 25 points d'Expérience par niveau supplémentaire

Rappel : À la création, un PJ ne peut avoir que deux Disciplines avec un niveau atteignant 6.

Avantages

Un PJ peut choisir des Avantages qui coûteront un nombre de points indiqué entre parenthèses ou dans leur définition. À ce stade de la création du PJ, celui-ci possède des caractéristiques physiques et des aptitudes mentales dans la moyenne. Il n'est ni particulièrement fort ou vif d'esprit, etc. Certains Avantages et Désavantages vont permettre d'ajuster ces caractéristiques.

- Allié (20, 40 ou 50 points) :

Le PJ possède un allié, prêt à l'aider en cas de coup dur. Pour 20 points, il s'agit d'un allié isolé à la puissance réduite (le prévôt d'un village, un marchand, etc.). Pour 40 points, l'allié est aussi un mentor et permet au PJ d'augmenter de 1 niveau l'un de ses Domaines de compétence (dans la limite de 6 niveaux pour une Discipline). Pour 50 points, en plus d'être un mentor, il s'agit d'un allié influent pouvant peser lourd dans la balance politique ou aider efficacement le PJ (un demorthèn possédant des pouvoirs importants, un noble ayant de hautes responsabilités politiques, un responsable du Temple). En fonction des demandes du PJ, l'allié pourra demander des services ou un paiement en retour mais sera généralement prêt à aider le PJ.

- Aisance financière (de 10 à 50 points) :

Le PJ est né dans une famille riche ou a fait fortune.

Il peut ajouter à son pécule de départ une somme égale à : 20 daols

-Création de personnage-

d'azur (10PX), 50 daols d'azur (20PX), 10 daols de givre (30PX), 50 daols de givre (40PX), 100 daols de givre (50PX).

- Avantage physique ou mental

(cout variable) :

Le PJ peut être Fort, Vif d'esprit, etc. Avec l'accord du meneur, l'un des Avantages choisis peut être pris une seconde fois pour en augmenter les effets : le PJ pourra ainsi être un Colosse ou être Brillant. Un tel renforcement coûte la moitié du nombre de points d'Expérience nécessaire pour obtenir l'Avantage de base. Par exemple, Fort coûte 40 points ; devenir un Colosse coûtera 20 points de plus, soit un total de 60 points pour cet Avantage renforcé. Cependant, ces Avantages renforcés sont plus rares et un PJ ne peut en choisir qu'un seul à sa création.



Les Avantages ou Désavantages peuvent donner des bonus ou malus lorsqu'un PJ utilisera un ou plusieurs Domaines. Attention, car ce ne sont pas des niveaux de compétences ; ils seront reportés aux endroits adéquats (notés " bonus " et " malus ") dans la partie " Domaines " de la Feuille de Personnage. Les bonus et malus de différents Avantages peuvent se cumuler.

Voici une liste non exhaustive des différents Avantages proposés et leurs effets. Meneurs et joueurs peuvent s'en inspirer pour en créer de nouveaux :

- **Beau (30 points)** : La belle apparence du PJ lui accorde un bonus de +1 lorsqu'il utilise les Domaines Relation et Représentation. En doublant cet Avantage, il devient Magnifique et le bonus passe à +2.

- **Bonne Santé (40 points)** : De nature robuste, le PJ résiste mieux aux coups. Il gagne une case de plus dans la catégorie " grave " de son tableau d'État de Santé. Il a un bonus de +1 à tous ses Jets de Vigueur concernant les maladies et les poisons. En doublant cet Avantage, il a une Santé de fer. Il acquiert une case supplémentaire dans la catégorie " critique " de son tableau d'État de Santé et son bonus sur ses jets de Vigueur double.

- **Bonne vue (30 points)** : Doté d'un sens de la vue aiguisé, le PJ obtient un bonus de +1 lorsqu'il utilise les Domaines de Perception et de Tir et Lancer. Si le PJ prend une seconde fois cet Avantage, il est doté d'une Vue perçante et double ses bonus.

- **Charismatique (30 points)** : Indépendamment de son physique, le PJ a un certain charme naturel ou un talent particulier pour s'exprimer. Il obtient un bonus de +1 lorsqu'il utilise les Domaines Relation et Représentation. En doublant cet Avantage, il devient Magnétique et ses bonus doublent.

- **Endurant (30 points)** : Le PJ est particulièrement résistant. Il gagne un bonus de +1 à son score de Vigueur. Il peut tenir plus longtemps en apnée, durant une course ou une autre épreuve d'endurance ; il obtient un bonus de +1 à ses jets du Domaine Prouesses lors d'actions prolongées (course, endurance et natation). Si le PJ prend une seconde fois cet Avantage, il devient Infatigable et les bonus ci-dessus doublent.

- **Esprit solide (30 points)** : Le PJ est un dur à cuire, il obtient un bonus de +1 à son score de Résistance

Mentale. Si le PJ prend une seconde fois cet Avantage, sa personnalité est un véritable Roc mental et son bonus double.

- **Fort (40 points)** : Le PJ bénéficie d'un bonus de +1 dans les Domaines Prouesses, Combat au Contact et Tir et Lancer (sauf pour les arbalètes ou certains Artefacts magientistes utilisant la force mécanique) et dans les situations où la force constitue un facteur déterminant. Si le PJ prend une seconde fois cet Avantage, il devient un Colosse. Le bonus s'élève alors à +2 pour les Domaines cités.

- **Intuitif (40 points)** : Le PJ a un don qui lui permet de ressentir avec acuité son environnement. Il obtient un bonus de +1 lorsqu'il utilise les Domaines Mystère demorthèn, Voyage et Relation. En doublant cet Avantage, il est doté d'un Sixième sens et double ses bonus.



- **Leste (40 points)** : En Tri-Kazel, on dit de quelqu'un d'agile qu'il a un pied de caernide. C'est le cas du PJ qui obtient un bonus de +1 à son score de Défense ainsi qu'au Domaine Discretion. Dans les cas appropriés, le Domaine Prouesses est aussi concerné (acrobatie, escalade et évaison). Si le PJ prend une seconde fois cet Avantage, il devient Agile et les bonus ci-dessus sont doublés.

- **Ouïe fine (20 points)** : Le PJ bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de Perception auditive. Si le PJ prend deux fois cet Avantage, il a un bonus de +2 en Perception auditive. L'odorat et le goût peuvent également être développés (coût de 10 points par Avantage) et donnent un bonus de +1 aux jets de Perception impliquant le sens concerné.

- **Rapide (20 points)** : Plus rapide que la moyenne, possédant de bons réflexes, le PJ gagne un point dans son score de Rapidité. En doublant cet Avantage, il devient Véloce et obtient un second point de bonus.

- **Vif d'esprit (40 points)** : de par ses aptitudes notables à la logique et la réflexion, le PJ obtient un bonus de +1 lorsqu'il utilise les Domaines Science, Magience et Occultisme. Si le PJ prend une seconde fois cet Avantage, il est Brillant et ses bonus sont doublés.

-Création de personnage-

- Chanceux (30 points) :

Le PJ a de la chance. Il ajoute un bonus de +1 à ses jets de Chance. S'il cumule cet Avantage, il a une Bonne étoile et bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Chance.

- Instinct de Survie (30 points) :

Il permet au PJ d'obtenir un point de Survie en plus sur son score initial. On peut renforcer cet Avantage et devenir un Survivant pour doubler ce bonus.

- Lettré :

Le PJ a suivi avec assiduité des cours universitaires, a passé de longues heures à étudier seul, ou a bénéficié des enseignements d'un précepteur. Quelque ce soit son score en Érudition, le PJ sait lire et écrire avec aisance. De plus, le Personnage obtient un bonus de +1 lorsqu'il se sert de l'un de ces Domaines, au choix du joueur : Érudition, Magience, Sciences ou Occultisme.

Désavantages

Le nombre entre parenthèses représente ici le nombre de points d'Expérience gagnés en prenant les Désavantages, dans la limite de 80 points.

- Dépendance (20 points) :

Le PJ est dépendant à une substance, au tabac, à l'alcool ou à une autre drogue. S'il n'a pas régulièrement sa dose, il va en souffrir (p. 243). De plus, le PJ souffre de la perte d'1 point de Vigueur.

- Désavantage physique ou mental (variable) :

Ces Désavantages pénalisent le PJ en lui infligeant des malus à ses capacités physiques ou mentales. Par exemple, il sera Faible voire Gringalet au lieu d'être Fort ou d'être un Colosse, Myope au lieu d'avoir une Bonne Vue, etc. Les bonus indiqués dans les Avantages s'inversent et deviennent des malus. Ainsi être Myope impose un malus de 1 point lorsque le PJ utilise les Domaines Perception et Tir et Lancer. Les gains sont les mêmes que les coûts des Avantages correspondants, minorés de 10 points. Ainsi, Faible rapporte 30 points et Myope 20 points, etc. Il est possible de renforcer un Désavantage ; par exemple être Gringalet rapporte ainsi 50 points.

- Phobie (40 points) :

Suite à un événement traumatisant qui lui vaut un point de Trauma définitif (à reporter sur la jauge de Santé Mentale), le PJ a développé une phobie vivace. Peur panique de l'eau, crainte du vide, peur d'être enfermé ou de certaines bêtes ou créatures, etc. Le PJ est considéré comme souffrant du désordre Phobie tel que décrit page 278. L'effet de la phobie dépendra de l'état de Santé Mentale du PJ. Un La phobie viendra se rajouter au désordre susceptible d'émerger chez le PJ.

- Fragile (20 points) :

Le PJ n'a pas la hargne nécessaire pour se battre jusqu'au bout et se relever encore malgré la douleur ou la difficulté. Il débute avec un point de Survie en moins.

- Timide (10 points) :

Le PJ manque d'aisance et d'assurance dans ses relations avec les autres. Cela lui impose un malus de 1 point lorsqu'il utilise les Domaines Relation et Représentation en public.

- Arts de Combat (20 points) :

Tout Personnage a des Aptitudes de combat dites "de base". Un PJ ayant un score minimum de 5 en Combat au Contact pourra apprendre des techniques particuliers : Attaque sournoise, Combat à deux armes, Parade, Cavalerie et Archerie. Apprendre un Art de combat est possible plus tard dans le jeu (Cf. Chapitre Expérience et progression).

- Ennemi (30 points) :

Qu'il s'agisse d'un noble, d'un puissant magientiste ou d'un demorthén respecté par ses pairs, quelqu'un en veut au PJ et fera tout pour lui nuire. Le joueur peut proposer un ennemi qui serait adapté à l'histoire de son PJ mais c'est au meneur de valider ou pas ce choix. Si le PJ souffre déjà du Revers "Adversaire", cet ennemi viendra s'ajouter au premier, avec des motivations distinctes.

- Malchanceux (10 points) :

Le PJ retranscrit 1 point à chaque fois qu'il tire un Jet de Chance. Il peut renforcer ce Désavantage ; le PJ souffre alors du Mauvais œil et double son malus.

- Trauma (10 points) :

Quelque chose ou quelqu'un, à déterminer, a traumatisé le PJ. Ce Désavantage peut être pris jusqu'à trois fois et occasionne à chaque fois un point de Trauma définitif.

- Pauvre (10 points) :

Quelle que soit son origine sociale, le PJ est désargenté. Qu'il soit issu d'un milieu modeste ou de la noblesse, il n'a que très peu de ressources : Il ne disposera que du quart de la somme fournie aux PJ débutants, cf. étape 10.

- Séquelles (30 points) :

Une séquelle impose un malus de 1 point dans deux des caractéristiques ou Domaines suivants : État de Santé, Vigueur, Relation, Prouesse, Défense et Rapidité. Par exemple, le PJ a subi un grave accident, une agression, et il en garde des séquelles. Il peut être Boiteux, ce qui lui fait perdre un point en Rapidité et un point en Défense. Il peut être Maladif, la peau terne et le corps affaibli par une peste ou un poison, ce qui lui impose la perte d'1 point de Vigueur et la perte d'une case dans la catégorie "moyen" de son tableau d'État de Santé.

Marc a donc 100 points d'Expérience pour son PJ. Il choisit tout d'abord comme Désavantage une Phobie de la foule. Johan, depuis qu'il est enfant, a toujours eu peur de la foule pour des raisons qu'il a profondément occultées. Il a donc 130 points d'Expérience qu'il utilise comme suit : tout d'abord, il choisit l'Avantage Leste pour 40 points puis prend l'Avantage Instinct de survie pour 30 points. Avec ses 60 points restants, il augmente les compétences suivantes : +1 en Prouesses, +1 en Combat au Contact, +2 en Discrétion, +1 en Perception et +1 en Milieu Naturel. Marc reporte toutes ces informations sur la Feuille de Personnage.

Étape 7

Potentiel, Défense, Rapidité et Vigueur

Potentiel de Combat

Le Potentiel est un score qui sera utilisé pendant les phases de combat. Il représente la capacité d'investissement d'un personnage dans une Attitude de Combat particulière (p. 216). Le score de Créativité d'un PJ permet de connaître la valeur de son Potentiel :

• À 1, le Personnage a 1 point de Potentiel

• De 2 à 4, le Personnage a 2 points de Potentiel

• À 5, le Personnage a 3 points de Potentiel

Johan a un score de 2 en Créativité, il a donc un Potentiel égal à 2. Marc reporte ce chiffre en bas à droite de sa Feuille de Personnage.

Défense

En combat, tout le monde a la capacité de se défendre, autant au corps qu'au combat à distance. Le score de Défense fait appel à plusieurs qualités : la capacité du combattant à analyser la situation, un certain degré de prudence ainsi que son talent pour anticiper les actions de son adversaire.

Ce score est utilisé comme Seuil de Difficulté pour déterminer si une attaque réussit.

Le score de Défense pourra être ajusté par un Avantage ou un Désavantage spécifique. L'expérience a également un rôle et le score de Défense pourra être augmenté à mesure que le Personnage devient plus aguerri (Cf. Expérience et progression).



Pour connaître le score de Défense initial d'un Personnage, il faut réaliser l'addition suivante : Raison + Empathie + 5.

Johan a un score de 3 en Raison et 5 en Empathie. Il a donc un score de Défense de 13 auquel vient s'ajouter son bonus de 1 point dû à son Avantage Leste. Johan a donc une Défense égale à 14.

Rapidité

Dans un monde rude comme celui d'Esteren, il est souvent important d'être le plus rapide. Le score de Rapidité sera utilisé lors du combat et dans toutes les situations faisant appel à la vivacité du Personnage. Il dépend de sa réactivité et sa capacité à pressentir ce qui va arriver. L'expérience, un Avantage ou un Désavantage, peuvent modifier ce score.



Pour connaître le score de Rapidité initial d'un Personnage, il faut réaliser l'addition suivante : Combativité + Empathie.

Johan a un score de 4 en Combativité et 5 en Empathie. Très intuitif et combatif, Johan a un score de 9 en Rapidité.

Vigueur



Tous les PJ ont un score de base de 10 en Vigueur. Ce score représente la santé générale du Personnage, sa capacité à résister aux maladies, à récupérer de ses blessures, etc. Un Avantage ou un Désavantage choisi précédemment par le joueur peut ajuster ce score. Des événements au cours des aventures vécues par le PJ pourront également le faire varier.

Johan a survécu à une maladie maligne étant plus jeune, mais celle-ci a provoqué une perte définitive de 1 point de Vigueur. Son score de Vigueur est donc de 9. Marc l'inscrit dans l'espace dévolu, en dessous du tableau d'État de Santé.

Tableau d'État de Santé

Sur la Feuille de Personnage, un tableau permet de connaître l'État de Santé du Personnage. Il rend compte des événements traumatisés infligés au Personnage et de leurs incidences. Plus on coche de cases dans ce tableau (suite à des blessures, maladies, empoisonnements, etc.), plus l'état de santé du Personnage se dégrade. Le tableau s'échelonne de "bonne santé" à "agonie". Évidemment, avoir un tableau de Santé indiquant l'état agonie tout en ayant un score de Vigueur faible ne présage rien de bon quant aux chances que le Personnage a de survivre à ses blessures. Pour plus de détails sur le tableau d'État de Santé, voir page 239.

Étape 8

Attitudes de combat et score d'Attaque

Chaque Personnage possède à la base cinq Attitudes de combat différentes : standard, offensive, défensive, attaque rapide et mouvement. Ces différentes Attitudes traduisent les postures que le Personnage peut prendre pendant un combat. Notez qu'un combat se divise en Passes d'armes durant quelques secondes chacune.



Chaque Attitude de combat modifie de façon significative les scores d'Attaque, de Défense et de Rapidité. Afin de rendre les phases de combat du jeu plus fluides, les effets de chaque Attitude vont être déterminés au préalable et indiqués sur la Feuille de Personnage (en bas à gauche). Pour ce faire, le joueur a besoin de son score de Potentiel, de ses scores d'Attaque, de Défense et de Rapidité.

Score d'Attaque

Le score d'Attaque d'un Personnage se calcule en réalisant l'addition suivante :



Combativité + Domaine ou Discipline utilisée pour le combat + éventuels bonus (Avantage, etc.) = score d'Attaque.

Il existe un nombre important de Domaines ou de Disciplines pouvant être employés en combat selon l'arme utilisée. Combat au Contact et toutes ses Disciplines dans le cas de combat au corps à corps ; Tir et Lancer et toutes ses Disciplines pour le combat à distance, les Domaines Magience, Sciences et Occultisme (et les Disciplines Utilisation des artefacts ou Artefact de combat) pour le combat avec une arme magientiste. Pour précalculer les Attitudes de combat, le joueur utilisera la compétence la plus susceptible d'être employée en cours de jeu : Tir et Lancer pour archer, Utilisation d'un type d'artefact pour un magientiste, etc.

Johan possède les scores de base suivants : 8 en score d'Attaque (Combativité de 4 + Combat au Contact de 4), 14 en Défense et 9 en Rapidité. Il a un Potentiel de 2.

Voici comment calculer les scores des différentes Attitudes :

- Attitude standard :

Ni spécialement porté sur la défense ou sur l'attaque, le PJ se comporte de manière assez équilibrée. Le Potentiel n'est pas utilisé ; les scores d'Attaque, de Défense et de Rapidité sont indiqués tels quels.

- Attitude offensive :

En misant sur l'attaque, le PJ aura tendance à prendre plus de risques. Le Potentiel est ajouté à l'Attaque et retranché à la Défense.

En Attitude offensive, le score d'attaque de Johan passe à 10 et son score de Défense descend à 12.



-Création de personnage-



- Attitude défensive :

Le PJ se concentre sur sa défense, essaie d'éviter ou de parer les coups. Le Potentiel s'ajoute à la Défense et se retranche à l'Attaque.

En Attitude défensive, le score d'Attaque de Johan baisse à 6 tandis que son score de Défense monte à 16.

- Attaque rapide :

Le PJ mise tout sur le fait d'agir en premier, quitte à prendre des risques. Le Potentiel s'ajoute à la Rapidité et se retranche à la Défense. Attention, car l'utilisation de cette Attitude n'assure pas au PJ d'avoir l'initiative ; il se peut que son adversaire conserve une meilleure Rapidité que lui.

En Attitude rapide, la Rapidité de Johan augmente à 11 tandis que sa Défense descend à 12.

- Mouvement :

Pendant un combat, il est possible de se déplacer de quelques pas, mais parfois un Personnage désirera consacrer entièrement son action au déplacement. En utilisant cette Attitude pendant une Passe d'armes, un Personnage peut se déplacer d'une dizaine de mètres, voire du double s'il peut courir.

Il est possible d'utiliser le Domaine Prouesse pour accomplir des mouvements spéciaux. Le Potentiel s'ajoute au score de Défense mais aucune Attaque ne peut être portée. Si le Personnage était lui-même engagé dans un combat au corps à corps, il peut utiliser cette Attitude de Combat pour s'en dégager. Quitter un combat n'est jamais anodin et peut avoir des conséquences néfastes (page 238 pour savoir comment procéder).

En Attitude de Mouvement, le score de Défense de Johan monte à 16 et sa capacité de mouvement est améliorée.

Étape 9

Points de Survie, Rindath et Exaltation

Points de Survie

Chaque PJ est doté de points de Survie représentés sur la Feuille de Personnage par des cases vides qui seront cochées au fur et à mesure que ces points seront utilisés. Ces points représentent l'adrénaline, l'énergie du désespoir dans les moments critiques où le PJ se sent en danger.



Le nombre initial de points de Survie est de 3 mais peut être ajusté par des Avantages ou des Désavantages.

Dans un moment critique, un joueur peut décider d'utiliser un ou plusieurs points de Survie. Le PJ peut alors se dépasser, ignorer la douleur, ou accomplir un acte insensé en faisant appel à son courage ou sa volonté la plus profonde. Ces actions ne sont pas forcément physiques ; les points de Survie peuvent être utilisés pour tout type d'action pourvu qu'elle ait un caractère d'urgence. Voici les différentes façons dont ces points peuvent être utilisés :

- Relancer un dé :

En utilisant un point de Survie, le joueur peut retenter un Jet de Résolution manqué, mais le résultat du second jet devra être accepté, même s'il est moins bon que le premier. Il n'est pas possible d'utiliser un nouveau point de Survie pour la même action.

-Création de personnage-



- Ignorer la douleur :

Pendant une Passe d'armes, un point de Survie permet d'éviter les malus dus à un état de santé dégradé. Si le PJ est dans un état d'agonie et qu'il est encore en vie, il peut utiliser deux points de Survie pour décocher cette case (il est donc dans un état Critique) et se relever. Pendant la première Passe d'armes, il bénéficie également du bonus " ignorer la douleur ". Attention, car les points de Survie seront inefficaces si le PJ est décédé et ne pourront pas lui permettre d'échapper à la mort. Pour chaque point de Survie utilisé, le PJ subit un point de Trauma temporaire qui traduit l'épuisement psychique consécutif à une scène durant laquelle il a été très éprouvé ou effrayé. Ces points seront affectés à sa jauge de Santé Mentale et pourront amener à une dégradation temporaire de sa santé psychique. Les points de Survie utilisés le sont définitivement. Chaque joueur devrait donc bien réfléchir au moment le plus opportun pour s'en servir. Cependant, il est possible d'en acquérir de nouveaux en dépensant des points d'Expérience.

Rindath

Le Rindath est l'énergie vitale présente en toute chose selon les demorthèn. Il sert principalement à mettre en oeuvre leurs Arts ancestraux. On détermine ce niveau par la formule suivante, puis on l'inscrit au verso de la feuille, dans l'encadré " Rindath "



Voie de l'Empathie + Voie de la Combativité
+ Voie de la Créativité.

Exaltation

Il correspond à la force engendrée par la foi dans laquelle les élus du Temple vont puiser pour accomplir des Miracles. Le niveau d'Exaltation d'un Personnage est déterminé de la manière suivante, puis on l'inscrit au verso de la feuille, dans l'encadré " Exaltation "



Voie de l'Idéal x 3.

218

Etape 10

Description et équipement

Description

La dernière étape de la création consiste à déterminer les Le joueur pourra prendre le temps de décrire son PJ dans l'espace dévolu sur la Feuille de Personnage. Il pourra indiquer succinctement son apparence physique et ce qui la caractérise, comme son visage et la façon dont il se tient, sa taille et sa corpulence, etc.

Johan a une silhouette élancée et sèche. Ses cheveux sont courts et le plus souvent en bataille. Son visage anguleux, dont la peau a été tannée par le vent et le soleil, est adouci par des yeux clairs. Ses habits raccommodes sur lesquels il porte une armure de cuir défraîchie témoignent de ses longs voyages, autant que son gros sac de cuir, ses gourdes et besaces pendant à sa ceinture. Il porte une épée courte, un arc court ainsi qu'un carquois.

Équipement

La dernière étape de la création consiste à déterminer les possessions matérielles du PJ en utilisant l'une de ces deux méthodes :

- À la création, chaque PJ aura à sa disposition un pécule équivalent à 30 journées de salaire. Les salaires journaliers pour chaque profession sont indiqués à la page suivante. Avec le montant ainsi calculé, chaque joueur pourra acheter ce qu'il souhaite (que ce soit des armes, armures, équipement divers ou services) en se référant aux pages suivantes.
- Si joueurs et meneurs ne désirent pas passer trop de temps à déterminer l'équipement de base de chaque Personnage, on estime qu'il sera doté de l'équipement minimal nécessaire à sa profession. En outre, il possédera 2d10 daols d'azur d'économie (daols de braise s'il a été frappé du désavantage Pauvre).

Si un PJ est noble ou issu de la bourgeoisie, il ne sera pas forcément plus riche au départ : sa famille peut être appauvrie, il peut être d'origine noble mais n'ayant pas d'héritage, avoir des parents aisés mais pingres, etc. Il est possible de commencer avec un PJ plus riche en ayant précédemment pris l'Avantage Aisance financière.

Prix et Équipement



Ce chapitre rassemble diverses informations sur le coût de l'équipement, leur disponibilité, les salaires moyens, etc.

Équivalence des daols

100 daols de braise (dB)



10 daols d'azur (dA)



1 daol de givre (dG)



Disponibilité de l'équipement



Fréquent (FR) :

à peu près partout, à la vente ou en troc, sauf circonstances particulières



Commun (CO) :

dans toute agglomération, sauf les plus isolées et les plus petites



Rare (RA) :

uniquement dans les grandes villes ou sur certains sites qui en produisent, en font le commerce ou en achètent pour une utilisation locale.



Exceptionnel (EX) :

pas de réseau de distribution, demande très réduite ou au contraire largement au-delà des capacités du marché. Difficilement trouvable, même dans les grandes villes.

Les articles qui ne possèdent pas d'attribut Disponibilité sont par défaut considérés comme Fréquents, ou Communs dans le pire des cas.

Salaires moyens à la journée



Professions manuelles peu qualifiées :

6dB

Exemples : Porteur, ratier, manœuvre, serveuse, garçon d'écurie, ouvrier agricole, jardinier



Professions manuelles qualifiées :

8dB

Exemples : Compagnons artisans (ouvriers maçons, charpentiers, tisserands, teinturiers...), cuisinier, conducteur d'attelage, marin



Professions lettrées et artistiques :

10dB (1dA)

Exemples : Musicien, peintre, précepteur, scribe, archiviste, médecin, alchimiste



Professions à risques :

10dB (1dA)

Exemples : Varigal, mercenaire, garde du corps, messenger

Ces salaires indicatifs concernent des professionnels d'un niveau raisonnable. Des individus réputés, dotés d'une grande expérience ou experts dans leur domaine peuvent réclamer des sommes bien plus importantes. De plus, ces salaires ne tiennent pas compte des éventuels avantages accordés par l'employeur ou négociés : logement, nourriture, prime de risques, soins médicaux, fourniture ou remplacement du matériel de travail. Ils sont fixés en considérant que l'employé se débrouille avec l'argent ainsi obtenu pour se nourrir, se loger, se vêtir et entretenir ses outils de travail. Nombre d'employés bénéficient d'une soupente ou d'un dortoir, voire mangent sur leur lieu de travail. En effet, beaucoup d'employeurs préfèrent troquer biens et services plutôt qu'argent, ce qui s'avère souvent plus économique au final. Ces avantages ne sont donc pas forcément luxueux et certains employés dépensent quand même une partie conséquente de leur salaire pour agrémenter l'ordinaire.

Les apprentis ne touchent généralement que la moitié du salaire indiqué, voire moins. Certains ne sont même pas rétribués et se voient seulement offrir le gîte et le couvert, avec un peu d'argent de poche lors d'une fête locale ou pour une grande occasion. Les guildes mettent souvent en place une forme d'indenture : elles prennent en charge l'apprenti qui contracte une dette auprès de la guilde. Il s'engage ainsi à reverser une part de ses bénéfices une fois qu'il sera à son compte, ou à travailler pendant un certain nombre d'années avec un salaire réduit afin d'apurer sa dette.

219

Prestations ponctuelles

Elles concernent des gens qui sont payés pour un travail de courte durée (de quelques minutes à une ou deux heures) et non à la journée. Quand les affaires marchent, ceux qui les proposent peuvent espérer des revenus assez conséquents par rapport à des gens disposant d'un salaire fixe. À l'inverse, ils sont totalement à la merci de leur clientèle et leurs revenus peuvent varier dramatiquement et sans prévenir. Il s'agit là encore de chiffres indicatifs, surtout pour les prestations notables et exceptionnelles.

Prestations communes (lavandière, barbier, porteur, coursier, cocher...) : 1dB ▲

Prestations notables (écrivain public, ménestrel, jongleur, prostituée...) : 2dB ▲

Prestations exceptionnelles (médecin, garde du corps...) : 3dB ▲

Auberges et tavernes	Prix	
Repas frugal		Bière 2dB ▲
(bouillon, soupe maigre, pain sec)	3dB ▲	Eau de vie 1dB ▲
Repas nourrissant		Liqueur 3dB ▲
(soupe grasse, pain, fromage		Pâtisserie 3dB ▲
ou omelette, poisson séché)	5dB ▲	Dortoir ou salle commune 2dB ▲
Repas consistant		Chambre 5dB ▲
(soupe, pain volaille ou rôti, pâté ou tourte)	7dB ▲	Chambre de luxe (avec valet) 1dA ▲
Cerveoise	2dB ▲	Bain chaud 3dB ▲
Cidre	2dB ▲	Écurie et fourrage 2dB ▲

Provisions alimentaires

Provisions alimentaires	Prix	Dispo	
Jambon ou viande séchée	8dB ▲	FR	Litre d'huile 4dB ▲ CO
Poisson frais	7dB ▲	CO	Pot de miel 1dA ▲ EX
Poisson fumé	6dB ▲	CO	Beurre, au kilo 7dB ▲ FR
Tourte ou pâté	5dB ▲	FR	Pain ou galettes 2dB ▲ FR
Litre de cervoise	6dB ▲	FR	Fruits ou légumes frais 6dB ▲ CO
Litre de bière ou de cidre	7dB ▲	FR	Avoine 3dB ▲ FR
Tome de fromage	7dB ▲	FR	Farine, au kilo 3dB ▲ FR
Litre de lait (chèvre, boernac)	5dB ▲	FR	Tabac, pot 1dA ▲ FR

Les denrées sans unité de mesure ou indication s'entendent pour nourrir correctement une personne ou sa monture pendant une journée. Les carences alimentaires sont fréquentes, pour des raisons financières, des difficultés d'approvisionnement ainsi que par ignorance des principes alimentaires.

Médecine

Médecine	Prix	Dispo
Baume cicatrisant	4dB ▲	CO
Simple contre les migraines	2dB ▲	CO
Purgatif	3dB ▲	CO
Herbes analgésiques	2dB ▲	CO
Infusion fortifiante	1dB ▲	FR
Tisane fébrifuge	1dB ▲	FR
Bandages propres	1dB ▲	FR
Trousse de chirurgien	3dA ▲	CO

Les infusions, baumes ou tisanes s'entendent pour une journée de traitement. Un traitement peut s'avérer très bref (accès migraineux, trouble digestif), ou demander des jours, voire des semaines de suivi quotidien (blessures, maladies virulentes). Nombre de soucis de santé mineurs seront probablement handicapants, voire fatals, s'ils ne sont pas traités avec ces préparations typiques, souvent d'usage général. Cependant, beaucoup de maladies et substances nocives nécessitent l'usage de remèdes ou antidotes spécifiques, qui sont souvent le seul moyen connu de soigner le patient. Quelle que soit leur forme, ils coûtent de deux à cinq fois plus cher que les mélanges et extraits communs, voire davantage. Dans certains cas, ces préparations communes peuvent soulager le patient sans le soigner, mais souvent, elles sont dépourvues d'effet en l'absence du véritable remède. Voir le chapitre sur la Santé pour plus de détails.

Articles Vestimentaires et cosmétiques

Articles Vestimentaires et cosmétiques	Prix	Dispo	
Tunique de chanvre	3dB ▲	FR	Robe de lin 6dB ▲ FR
Tunique de lin	4dB ▲	FR	Jupon 3dB ▲ FR
Tunique de laine	6dB ▲	FR	Tablier 2dB ▲ FR
Cape en lin	4dB ▲	FR	Tablier de cuir 7dB ▲ FR
Cape en laine	6dB ▲	FR	Calot ou bonnet 1dB ▲ FR
Manteau de fourrure	1dA ▲	CO	Chapeau de peau 2dB ▲ FR
Sabots	1dB ▲	FR	Chapeau fourré 3dB ▲ FR
Sandales de corde	1dB ▲	FR	Gants de cuir 4dB ▲ FR
Sandales de cuir	3dB ▲	FR	Gants de peau 3dB ▲ FR
Galoches (souliers de bois)	5dB ▲	FR	Gilet de laine 5dB ▲ FR
Bottes de marche	8dB ▲	FR	Gilet de fourrure 8dB ▲ FR
Bottes de cavalier	8dB ▲	CO	Gilet de cuir 6dB ▲ FR
Bottes hautes, cuissardes	1dA ▲	CO	Fond de teint, fard 3dB ▲ CO
Ceinture de lin	3dB ▲	FR	Teinture pour cheveux 2dB ▲ RA
Ceinture de cuir	4dB ▲	FR	Perruque 1dA ▲ RA
Braies de lin	3dB ▲	FR	Parfum 6dB ▲ CO
Braies de laine	5dB ▲	FR	Gant de crin 1dB ▲ FR
Kilt	4dB ▲	CO	Pain de savon 1dB ▲ CO
Chasuble	9dB ▲	CO	Miroir, cuivre brossé 6dA ▲ CO
Chemise de lin	3dB ▲	FR	Miroir, argent poli 1dG ▲ RA
Corset	6dB ▲	CO	Miroir, sur pied, argent poli et verre 4dG ▲ EX
Écharpe de laine	3dB ▲	FR	Brosse à cheveux 1dB ▲ FR
Robe de chanvre	4dB ▲	FR	

Contenants et vaisselle

Contenants et vaisselle	Prix	Dispo	
Panier en vannerie	3dB ▲	FR	Assiette, bois ou terre cuite 1dB ▲ FR
Sac à dos	1dA ▲	FR	Assiette, porcelaine 3dB ▲ CO
Besace	6dB ▲	FR	Marmite 1dA ▲ FR
Outre en peau (2 litres)	3dB ▲	FR	Poêle à frire ou casserole 7dB ▲ FR
Bourse en peau	1dB ▲	FR	Flasque de métal (50 cl) 3dB ▲ FR
Grand sac de toile	1dB ▲	FR	Coffret 1dA ▲ FR
Carquois	8dB ▲	FR	Malle 2dA ▲ FR
Bouteille, terre cuite	2dB ▲	FR	Tonnelet 3dA ▲ FR
Bouteille, verre	8dB ▲	RA	Tonneau 6dA ▲ CO
Bol, bois ou terre cuite	1dB ▲	FR	Seau 2dB ▲ FR
Gobelet, bois terre cuite	1dB ▲	FR	Couverts de bois 1dB ▲ FR
Gobelet d'étain	2dB ▲	CO	Couteau de cuisine 4dB ▲ FR
Gobelet en verre	1dA ▲	RA	Grande louche 2dB ▲ FR
Soupière ou plat	5dB ▲	FR	

Mobilier

Mobilier	Prix	
Table de cuisine	4dA ▲	Matelas de paille ou de son 3dB ▲
Chaise en osier	1dA ▲	Oreiller de plume 4dB ▲
Grand fauteuil	3dA ▲	Oreiller de paille 1dB ▲
Étagère	6dB ▲	Drap de lin 5dB ▲
Râtelier	5dB ▲	Couverture en laine 1dA ▲
Armoire ou commode	1dA ▲	Poêle à charbon 1dA ▲
Matelas de plume	6dB ▲	Four à bois 2dA ▲

Loyers, au mois	Prix	
Chambre, masure	7dA	Maison particulière (deux étages) 4dG
Chaumière, petit appartement	1dG	Maison aisée (avec cour ou jardin) 8dG
Grand appartement	2dG	Ferme (avec apprentis, cour, écurie) 8dG

Le logement

Un appartement ou une chaumière ne comportent en général qu'une pièce commune servant également de cuisine et une chambre modeste. Les familles qui ne peuvent s'offrir mieux vivent sans réelle intimité. Les commodités des chambres ou des appartements les plus modestes, quand il y en a, sont souvent partagées avec les voisins de palier.

Les grands appartements et maisons particulières ont une vraie cuisine, un salon et une à trois pièces servant de chambres, bureau ou bibliothèque. Les hôtels particuliers et appartements de grand luxe comptent davantage de pièces, souvent de belle taille, mais leur prix est en moyenne de cinq à six fois celui indiqué, voire bien plus. Ils permettent également d'héberger la domesticité sans qu'elle gêne ses employeurs.

Le loyer d'une ferme s'entend pour le bâtiment lui-même, pas les terrains alentours. Leur loyer est généralement fixé par le propriétaire en fonction de leur productivité potentielle. Il se paye en fait sur le produit du travail du fermier la plupart du temps. Les habitations n'ont pas d'eau courante, en dehors des quartiers aisés de certaines grandes villes, principalement dans le Reizh, et de quelques particuliers fortunés. Le chauffage est normalement assuré par un âtre ou un foyer et les pièces qui n'en sont pas équipés sont souvent glaciales. On s'éclaire également à la bougie et la plupart des gens ne lisant pas ou à peine, on en fait une consommation aussi réduite que possible.

L'achat d'une demeure ou d'un lieu de vie représente en moyenne l'équivalent de 100 à 120 mois de loyer.

222

Matériel de voyage et de survie	Prix	Dispo	
Piège à loup	2dA	FR	Grappin 7dB FR
Tente, une ou deux places	1dA	FR	Mètre de corde 1dB FR
Tente, six places	5dA	FR	Briquet à silex 4dB FR
Tente, pavillon	1dG	CO	Selle avec ses étriers, pour caernide 3dA FR
Sac de couchage (duvet)	4dB	FR	Selle avec ses étriers, pour cheval 5dA CO
Lot d'hameçons et canne de roseau	1dB	FR	

Outils Divers	Prix	Dispo	
Pelle, pioche	9dB	FR	Trousse de précision (horlogerie, serrurerie...) 2dA RA
Marteau, masse	1dA	FR	Fourche 8dB FR
Faucille	9dB	FR	Pincettes de forgeron 3dB FR
Scie	9dB	FR	Enclume 6dA FR
Faux	1dA	FR	Truelle 2dB FR
Pied de biche	4dB	FR	Brouette 5dB FR
Hache de bûcheron	8dB	FR	Charrue 1dA FR
Nécessaire de couture	2dB	FR	Soufflet 7dB FR

Éclairage	Prix	Dispo	
Chandelle (2 heures)	1dB	FR	Lanterne à huile (2 heure/litre) 1dA CO
Torche de résine (2 heures)	3dB	FR	Litre d'huile 4dB CO
Lampe à huile (4 heures/litre)	4dB	CO	

Écriture, peinture, dessin	Prix	Dispo	
Plume	1dB	FR	Papier, à la feuille 2dB CO
Pinceau	4dB	FR	Carnet vierge (env. 50 pages) 1dG RA
Fusain	2dB	FR	Grimoire vierge (reliure simple, environ 300 pages) 5dG RA
Craie	1dB	FR	Règle et compas 8dB CO
Encre noire, flacon	4dB	FR	Ardoise personnelle 2dB CO
Encre de couleur, flacon	8dB	CO	Tableau d'ardoise 6dB CO
Encre d'enluminure, flacon	1dA	CO	Loupe à main 3dA RA
Parchemin, à la feuille	1dB	CO	

Instruments de musique	Prix	Dispo	
Cornemuse	1dA	FR	Tambourin 6dB FR
Cor ou trompette	8dB	FR	Rebec (instrument apparenté au violon) 3dA CO
Flûte traversière	5dB	FR	Luth (instrument tarish) 1dG RA
Harpe ou lyre	2dA	FR	

Moyens de transport	Prix	Location	
Charrette	1dA	2dB	Calèche 8dA 3dB
Barque	2dA	2dB	Diligence 1dG 3dB
Bateau de pêche	1dG	4dB	Chaise à porteurs 3dA 1dB

Frais de voyage	Prix
Traversée d'un cours d'eau en bac	1dB
Voyage en bateau, à la journée	2dA
Pont ou route à péage	2dB
Billet de diligence, à la journée	1dA

Les moyens de transport

La location s'entend à la journée. Les conducteurs d'attelage, porteurs, bateleurs ou marins ne sont pas compris et doivent être rémunérés en sus (voir "Salaires" en début de chapitre). Les bateaux restent aussi près de la côte que possible. Personne ou presque ne tente de véritable traversée et il n'existe pas de prix moyen pour de telles prestations (et peu de capitaines tentés par l'affaire de toute manière).

Les billets de bateau ou de diligence incluent le souper et le coucher. Des prestations plus onéreuses peuvent être négociées par les voyageurs demandant un certain confort, s'il est disponible... les prix sont forfaitaires et les voyageurs restent à la merci du vent, de l'état des routes et de celui de la mer.

Peu de diligences sont en mesure d'accéder aux agglomérations des montagnes. Au cœur de la péninsule, le voyageur fera de sensibles économies mais devra faire preuve d'endu-

rance et de patience s'il ne possède pas sa propre monture. Certains négociants organisent des caravanes tirées par des animaux de bât et peuvent accepter un passager à des prix souvent abusifs. Les marcheurs progresseront plus vite, mais useront également leurs chaussures.

Les trajets des diligences et des bateaux sont fixes et il faut envisager l'achat d'un moyen de transport (et les frais du personnel de bord) si l'on souhaite s'aventurer à l'écart des lignes commerciales existantes. Le versement de primes de risques conséquentes est indispensable, si l'on veut éviter les mauvaises surprises... par ailleurs, aucun propriétaire censé n'acceptera de louer un moyen de transport à des gens se rendant dans un endroit à mauvaise réputation ou décidés à braver des dangers certains.

223

Matières premières, matériels divers

Prix	Dispo
Charbon de bois	4dB ▲ FR
Bois de chauffe	3dB ▲ FR
Bois de menuiserie, commun	4dB ▲ FR
Bois de menuiserie, réputé	8dB ▲ CO
Rondin, à l'unité	1dA ▲ FR
Lin	3dB ▲ FR
Laine	2dB ▲ FR
Teinture, commune	
(rouge, bleu, vert, noir, jaune...)	2dB ▲ CO
Teinture, rare (pourpre, or, argent)	1dA ▲ RA
Mortier	1dB ▲ FR
Moellon taillé, mètre cube	
(grès ou granit)	6dB ▲ FR
Briques, mètre cube	5dB ▲ FR
Tuiles, mètre carré	2dB ▲ CO

Les quantités qui ne sont pas précisées s'entendent au kilo, au litre ou au mètre carré.

Animaux vivants	Prix
Mouton	1dG 
Caernide	2dG 
Boernac	2dG 
Porc	1dG 
Bœuf	2dG 
Poule	2dA 

Ardoise, mètre carré	5dB ▲ CO
Paille, une botte	1dB ▲ CO
Vitre (pour lucarne ou fenestron...)	1dA ▲ RA
Vitre (pour fenêtre double)	4dA ▲ EX
Lingot de bronze (500 g)	2dA ▲ CO
Lingot de fer (500 g)	3dA ▲ CO
Lingot d'acier (500 g)	5dA ▲ CO
Lingot de cuivre ou d'étain (500 g)	2dA ▲ CO
Lingot d'argent (500 g)	1dG ▲ RA
Lingot d'or (500 g)	2dG ▲ RA
Cornue ou bouteille de verre	1dA ▲ RA
Acide acétique ou chlorhydrique	8dB ▲ CO
Cinabre (sulfure de mercure)	2dA ▲ CO
Soufre	3dA ▲ RA
Salpêtre	2dA ▲ CO

Mule	1dG ▲
Cheval	3dG ▲
Chien de berger, ou de chasse	7dA ▲
Chien de garde	9dA ▲
Faucon dressé	1dG ▲

224

Armes à distance	Dégâts	Portée	Prix	Dispo
Dague	1	3 m	4dB ▲ FR	
Fronde	1	8 m	2dB ▲ FR	
Javelot	2	4 m	8dB ▲ CO	
Arc	2	20 m	3dA ▲ FR	
Arbalète	2	24 m	5dA ▲ CO	
Francisque	2	2 m	2dA ▲ FR	
Lance Courte				
ou épieu de chasseur	2	3 m	2dA ▲ FR	

Balle de plomb, la dizaine /	/	5dB ▲ FR
Flèche, la douzaine /	/	7dB ▲ FR
Carreaux, la douzaine /	/	9dB ▲ CO

Portée : il s'agit de la portée de base d'une arme. Sa portée moyenne double ce chiffre mais impose une pénalité de -2 au jet d'Attaque, alors que sa portée longue quadruple la distance de base et impose une pénalité de -5.

Armures et boucliers

Protection	Prix	Dispo
Bouclier rond (bois renforcé de métal)	1	2dA ▲ FR
Bouclier osag (bois et renforts de métal, rectangulaire)	1	2dA ▲ CO
Écu hilderin (en métal, forme triangulaire)	1	3dA ▲ RA
Cotte de cuir	1	2dA ▲ FR
Cotte de cuir clouté	2	3dA ▲ CO
Cotte de mailles	3	7dA ▲ CO
Cuirasse en roseau	2	1dA ▲ RA
Cuirasse continentale en lamelles (cuir et métal)	3	1dG ▲ RA

Armure de Plaquas	4	3dG ▲ EX
Cagoule de cuir *	/	4dB ▲ FR
Cagoule de mailles *	/	8dB ▲ CO
Casque osag (ne couvre que le crâne) *	/	1dA ▲ FR
Casque ouvert (protège le crâne, les joues et la nuque) *	/	2dA ▲ CO
Heaume *	/	4dA ▲ RA

* Chaque armure est livrée avec le casque qui lui correspond. Ne pas porter de casque impose un malus de 1 point au score de Protection (le score de Protection ne peut descendre en dessous de 1).

Armes de contact

Dégâts	Prix	Dispo
Dague, poignard, couteau *	1	4dB ▲ FR
Gourdin	1	2dB ▲ FR
Marteau d'artisan	2	1dA ▲ FR
Masse d'armes	2	2dA ▲ CO
Bâton de marche ferré (carath)	2	8dB ▲ FR
Francisque*(hache légère, traditionnelle en Tri-kazel)	2	2dA ▲ FR
Lance courte, épieu de chasseur *	2	2dA ▲ FR
Hache de bataille	3	5dA ▲ CO
Épée longue (épée à lame droite, d'origine osag)	3	7dA ▲ CO
Glaive (épée courte, d'origine continentale)	2	5dA ▲ CO
Arme d'Hast (hallebarde, etc. Se manie à deux mains)	3	8dA ▲ RA
Lance longue (se manie à deux mains)	3	4dA ▲ CO
Javelot*	2	8dB ▲ CO
Marteau de Guerre (grand marteau à deux mains)	4	1dG ▲ RA
Claymore (épée à deux mains)	4	1dG ▲ RA

*Les armes avec un astérisque peuvent être lancées et sont reprises dans le tableau page précédente.

Artefacts Magientistes

Prix	Dispo
Pince Broyeuse	1dG ▲ CO
Allumeur	2dA ▲ CO
Nébulaire portatif	3dA ▲ CO
Poulie magientiste	4dA ▲ CO
Foreuse marteleuse	8dA ▲ CO

Scie mécanique	8dA ▲ CO
Lunettes de vision	1dG ▲ RA
Tonifiant	5dA ▲ RA
Extracteur de Flux mobile	1dG ▲ RA

Cartouches de Flux (1 charge)	Reizh	Dispo	Taol	Dispo	Gwidre	Dispo
Cartouche - minéral	7dB	CO	1dA	CO	12dB	RA
Cartouche - végétal	9dB	CO	11dB	CO	15dB	RA
Cartouche - organique	1dA	CO	15dB	RA	18dB	RA
Cartouche - fossile	3dA	RA	5dA	EX	6dA	EX

Les prix au marché noir du Flux (en Taol-Kaer et surtout en Gwidre) tournent aux alentours de trois à cinq fois le prix moyen.

Les cartouches " medium " (3 charges) coûtent trois fois le prix d'une cartouche simple.

Les bonbonnes de Flux (30 charges) sont généralement vendues avec une remise et coûtent l'équivalent de 25 à 28 charges/cartouches simples. Leur disponibilité est toujours d'un cran inférieur à celle des cartouches (une bonbonne de Flux fossile est donc de disponibilité Exceptionnelle en Reizh et quasiment introuvable ailleurs).

Équipement de qualité supérieure

Nombre d'articles peuvent être d'excellente qualité. Vêtements, armes, mobilier, objets manufacturés entrent dans ces catégories. De même, certaines cuvées de cidre ou de bière ont une réputation qui n'est plus à faire. Le prix est à l'entière discrétion du meneur de jeu. Un article Fréquent de qualité exceptionnelle peut valoir jusqu'à dix fois son prix moyen, voire même davantage...

Armes, armures et outils de qualité exceptionnelle

Ces armes et armures sont toujours d'une rareté Exceptionnelle et leur valeur peut atteindre dix fois celle d'une arme ordinaire, voire même bien davantage. Leur score de Dégât ou de Protection augmente de 1 point. Certaines armes et armures véritablement légendaires, souvent portées par des héros et que certains nomment, voient leur score de Dégâts ou de Protection majoré d'1 nouveau

point, voire même de 2 points. A priori, nul ne songerait à s'en séparer quel que soit le prix offert...

D'autres objets, comme les outils, artefacts magientistes ou instruments de musique par exemple, peuvent eux aussi donner des bonus de +1 à +3 selon leur qualité.

Bris de l'équipement

Un échec critique lorsque l'on se sert d'un équipement le détruit.

Il sera possible de réparer un tel objet détruit mais le coup sera au moins celui d'origine. La mauvaise utilisation du matériel magientiste peut aboutir à des conséquences plus graves (Cf. chapitre Magience).

Si un PJ portant une armure ou un bouclier encaisse un coup critique, il doit tirer 1D10. Un 1 naturel signifie que la Protection est brisée. Un bouclier l'est toujours en premier avant une armure.

Règle optionnelle : entretien de l'équipement

En appliquant cette règle optionnelle, le meneur ajoutera une touche de gestion pour l'équipement en simulant son usure et la nécessité de l'entretenir.

L'entretien mensuel de chaque pièce d'équipement utilisée intensivement (quotidienne-ment) coûte un dixième du prix d'achat de l'objet (ce qui comprend les pièces de rechange, le paiement d'un artisan, etc.) ou moitié moins si le personnage possède une Discipline de réparation appropriée et réussit un jet compliqué (14).

Chaque mois d'utilisation intensive sans entretien d'un équipement impose une pénalité de 1 point lorsque l'on s'en sert. Arrivé à - 3, l'équipement devient fragile et se brise sur un 1 naturel lors d'une utilisation.

Dans le cas d'une protection mal entretenue, celle-ci voit ses chances d'être détruite par un coup critique augmenter de 1 point par mois sans entretien (jusqu'à atteindre 4 chances sur 10 après trois mois de négligence).



Expérience et progression

Gagner des points d'expérience

Trois facteurs permettent au meneur de déterminer le nombre de PX à donner à chaque fin de scénario : D'une manière générale, pour chaque scénario, les PJ recevront donc entre 3 et 15 points d'Expérience. Chacun des facteurs étant noté sur 5, il est facile de partir d'une moyenne de 3 PX par facteur et de moduler ensuite en fonction de la difficulté imposée, du résultat obtenu et de la manière dont cela a été fait.

Facteurs	Points d'Expérience
Confrontation	1 à 5
Progression de l'intrigue	1 à 5
Interprétation du PJ	1 à 5

Confrontation

Les Ombres d'Esteren ne manquent pas de moments où les joueurs devront faire preuve de courage ou de subtilité pour arriver à leurs fins. Ils pourront également être confrontés à des défis techniques ou à la résolution d'une énigme. Ce facteur devrait récompenser ces diverses qualités, selon les spécialités de chacun. Le meneur pourra s'appuyer sur la bonne utilisation des Domaines de compétences pour résoudre une confrontation (que ce soit Combat au contact, Prouesses, Relation, Sciences, Milieu naturel etc.). Toutes les compétences peuvent, à un moment ou un autre, servir à résoudre une confrontation. De manière schématique, on peut distinguer les quatre confrontations suivantes :

- Combat :

les Personnages ont vaincu un adversaire, par la force ou la ruse. Ou encore, ils ont surmonté une épreuve physique avec courage et ont démontré pugnacité et persévérance dans l'adversité.

- Négociations :

par la force de la persuasion, les Personnages ont accompli un fait décisif dans le scénario. Il peut s'agir d'après négociations avec un seigneur revêché couronné de succès, de la présentation d'un projet devant une assemblée et de son acceptation, d'éviter une guerre ou encore de convaincre son adversaire de renoncer à ses folles ambitions.

- Énigmes :

parfois, une confrontation s'incarnera sous la forme d'une résolution d'énigme, d'une enquête à mener à bien, d'utiliser des compétences intellectuelles pour résoudre un problème. La découverte de secrets bien gardés devrait également ouvrir à des PX pour les Personnages.

- Techniques :

les défis techniques demandent aux PJ de faire preuve d'ingéniosité et de savoir-faire pour résoudre un problème : réparer un objet essentiel à la bonne suite du scénario, mener le groupe à bon port en s'orientant correctement en pleine nature, etc.

Les Ombres d'Esteren est un jeu où les Personnages vont pouvoir largement progresser dans leurs techniques et compétences. Les PJ vont gagner en expérience au fur et à mesure de leurs aventures, ce qui sera symbolisé par des points d'Expérience (PX) que le MJ attribuera aux joueurs. Ces PX leur permettront d'accroître leurs compétences ainsi que d'autres caractéristiques secondaires.

Les joueurs viennent de terminer un scénario. Le meneur estime que celui-ci proposait des confrontations d'une difficulté standard et que chacun a correctement fait appel à ses compétences pour les résoudre : chaque PJ obtient 3 PX. Le groupe a particulièrement bien compris les tenants et aboutissants de l'histoire, trouvant la solution optimale : le meneur décide d'attribuer à chacun 5 PX. Chaque joueur obtient donc 8 points. Le meneur distribue maintenant les points d'interprétation. Un joueur ayant participé correctement à l'aventure mais sans respecter les principes de la personnalité de son Personnage obtient 2 PX supplémentaire pour ce facteur, alors que les deux autres joueurs ayant interprété avec conviction les Voies et Traits de personnalité de leur PJ obtiennent 4 PX supplémentaires chacun.



Il est tout à fait possible qu'un Personnage n'ait participé à aucun combat, mais qu'il ait résolu une énigme pendant le scénario. Si ses compagnons obtiennent 3 PX pour ce facteur du fait des combats, il devrait également obtenir des points pour avoir résolu cette confrontation intellectuelle. Ainsi, chaque PJ devrait pouvoir avoir accès aux points d'Expérience de ce facteur, quel que soit son métier. Plus les confrontations seront difficiles, plus le MJ devra accorder de PX pour ce facteur.

Progression de l'intrigue

À chaque fin de scénario, le MJ évalue la façon dont les joueurs ont fait avancer la résolution de l'intrigue. Ont-ils découvert les bons indices ? Ont-ils correctement accompli ce que leurs PJ devaient faire (protéger une personne ou un convoi, retrouver un objet, etc.) ?

Interprétation du PJ

Les Ombres d'Esteren est un jeu d'ambiance et le MJ devrait gratifier les joueurs faisant l'effort de correctement interpréter leur PJ. Ils contribuent en effet à renforcer l'ambiance. Le MJ devrait toutefois être vigilant à ne pas sanctionner les joueurs qui par nature sont timides et réservés. L'expérience pour interprétation correspond à la bonne interprétation des Voies et des Traits de personnalité du Personnage.

Règle optionnelle : Dépasser les barèmes

En cas d'actes particulièrement marquants, malins ou braves, ou pour marquer un moment crucial, le MJ pourra attribuer plus de 5 PX dans l'un ou tous les facteurs d'expérience. Au fil du jeu, après plusieurs scénarios, le meneur pourra ajuster à la hausse ou la baisse le nombre de points donnés, si la progression lui semble trop lente ou au contraire trop rapide. Initialement, les Ombres d'Esteren est un jeu qui a été pensé pour permettre une grande marge de progression pour les PJ, tout en postulant que cette évolution serait longue et méritée. Mais bien évidemment, le meneur est libre d'ajuster ce système d'expérience pour qu'il convienne à son style de jeu. Pour un mode de jeu plus " héroïque ", le meneur pourra monter le gain de PX à 30 par scénario.

Règle optionnelle : Calcul alternatif des PX pour les combats et confrontations



En cas de scénario mettant en scène un grand nombre de confrontations importantes (que ce soit des combats physiques, des énigmes, des négociations, des défis techniques, etc.), le meneur pourra utiliser une autre base de calcul en attribuant des PX pour chaque confrontation.

De fait, en utilisant cette règle optionnelle, le MJ sera amené à dépasser les 5 PX proposés par défaut pour les confrontations. Toutefois, il est conseillé de prendre une limite maximale de 20 PX par scénario dans ce facteur, dans le but de ne pas déséquilibrer la progression des PJ.

À la suite d'un scénario mémorable impliquant deux confrontations armées contre de terribles feondas, la résolution d'une énigme cruciale et la réussite d'un défi technique de haute voltige, le meneur décide exceptionnellement d'utiliser cette règle optionnelle. Au lieu d'obtenir les 1 à 5 PX pour ce facteur, le meneur cumule les différentes confrontations : 3 PX pour chaque combat, 3 pour l'énigme et 4 pour le défi technique. Les joueurs ayant chacun activement participé à toutes les confrontations, il octroie 13 PX à chaque PJ auxquels s'ajouteront ceux pour l'interprétation et la progression de l'intrigue.

Dépenser Les Points d'Expérience

À la fin ou avant le début d'une séance de jeu, tout joueur peut dépenser des PX pour améliorer son PJ. Si le meneur le permet, cette évolution pourra avoir lieu pendant la partie. L'utilisation principale est l'augmentation des scores de compétence : les Domaines jusqu'à 5 ; les Disciplines jusqu'au maximum de 15. On ne peut augmenter un score dans une compétence qu'une fois par séance de jeu. Il est en revanche possible d'augmenter plusieurs compétences différentes. Apprendre avec un mentor permet de dépenser moins de points (chiffre entre parenthèses). Voici un tableau récapitulant le nombre de PX nécessaires pour atteindre le score désiré :

Johan a des connaissances basiques en Discretion avec un score de 2 dans ce Domaine. Marc désire atteindre le score de 3, cela lui coûtera 10 PX. Puisqu'il lui reste des points, Marc décide également d'augmenter Chemins de traverse de 6 à 7, cela lui coûtera 25 PX.

Méthode d'apprentissage

Généralement, un PJ apprend seul, du fait de son expérience, mais il est intéressant de justifier pourquoi il pourrait développer une compétence. Ainsi les joueurs sont invités à dépenser leurs PX dans une compétence qui aura été sollicitée au cours du scénario, ou pour laquelle le PJ aura montré un intérêt. Un PJ peut également progresser dans une compétence qu'il n'utilise jamais. Il devra alors faire appel à un mentor, ou consacrer du temps à s'entraîner seul. Faire appel à un mentor rend l'apprentissage plus facile pour les Disciplines et fait baisser le coût de PX de 25 à 20 points. L'enseignement durera une semaine pour augmenter d'un point, le double si le PJ est seul.

À partir du niveau 11, l'entraînement auprès d'un mentor (possédant un score au moins supérieur d'un niveau) pourra faire décroître le nombre de points d'Expérience normalement requis de 40 à 30 points. Ceci est une source de scénarios pour le meneur ; ce sera l'occasion de proposer des questions initiatiques aux Personnages. Cependant, il est possible d'atteindre seul l'excellence ; cela est plus long et plus exigeant. L'entraînement durera un mois (moitié moins avec un mentor) et l'augmentation d'une Discipline d'un point coûtera 40 points.

Score à atteindre	Coût en PX
1 - 5 (Domaine)	10
6 - 10 (Discipline)	25 (20)
11 - 15 (Discipline)	40 (30)

Règle optionnelle :

se maintenir à niveau

Être un expert ou un maître (score de 10 et plus) dans une compétence n'est pas donné à tout le monde et requiert un entretien constant de ce niveau. Cette règle optionnelle rend cet aspect du jeu plus réaliste. Le meneur est libre de l'adopter ou pas selon l'ambiance qu'il désire donner à ses parties. À chaque fois que le joueur dépense des points d'Expérience pour augmenter une autre compétence que son expertise, il doit payer un tribut supplémentaire pour chacune de ses compétences dépassant 10 :

Discipline	Tribut en PX
10 à 13	5
14	10
15	15

Rahir est un expert dans le maniement des épées. Il possède un score de 12 dans cette Discipline. À la suite d'un voyage périlleux qui a failli lui coûter la vie, Rahir décide d'augmenter son Domaine Voyage. Il dépense 10 PX afin d'obtenir le score de 5 en Voyage, auquel s'ajoute un tribut de 5 PX supplémentaires du fait de son score de 12 en Épées. Si Rahir avait eu une autre Discipline supérieure ou égale à 10, il aurait dû payer un tribut supplémentaire.

Ces tributs sont cumulatifs dans le cas de plusieurs expertises et représentent l'énergie nécessaire pour maintenir un niveau d'excellence tout en apprenant une autre Discipline.

Apprendre des Arts de combat

Au lieu de se spécialiser dans une catégorie d'armes, un PJ peut apprendre une technique de combat (Cf. description des Arts, p. 238). Apprendre un Art de combat coûte 20 PX et requiert un mois d'entraînement intensif. Normalement, un Art s'apprend auprès d'un mentor le maîtrisant ; il est cependant possible de l'apprendre seul en dépensant le double de PX et en y consacrant le double de temps.

Regagner des points de Survie

L'expérience acquise peut permettre d'avoir plus de chances de survivre dans l'environnement hostile d'Esteren. En dépensant 5 PX, un Personnage peut récupérer un point de Survie dépensé. Attention, il n'est à aucun moment possible de dépasser le nombre maximal de points indiqué sur la Feuille de Personnage.

Johan a utilisé deux points de Survie pendant le dernier scénario. Sur ses trois points disponibles, il ne lui en reste plus qu'un. Avec les 35 PX accumulés au cours du temps, il décide de racheter 2 points de Survie pour 10 PX. Quel que soit son nombre de points d'Expérience, Johan ne pourra jamais avoir plus de 3 points de Survie.

Sigil Rann et Rindath

La Sigil Rann s'augmente comme une Discipline normale (voir plus haut). De plus, à chaque fois que le demorthèn obtient un niveau en Sigil Rann, il gagne un bonus à son score maximal de Rindath :

Les bonus sont cumulatifs : ainsi, arriver au niveau 10 confère 5 points de Rindath, puis 10 au niveau 11, puis encore 10 au niveau 12, etc. Au total, il est possible d'acquérir 110 points permanents de Rindath en plus.

Ces points ne correspondent pas à une augmentation de l'énergie vitale du demorthèn mais au fait qu'il affine sa capacité à communier avec les esprits de la nature pour obtenir leur aide.

Apprendre un nouvel ogham

Utiliser un ogham implique de savoir se mettre en phase avec lui. On simule cet apprentissage par la dépense de 5 PX. Une fois effectué, l'apprentissage d'un ogham est définitif.

Augmenter l'Exaltation

Le niveau d'Exaltation traduit la ferveur des adeptes pour le Créateur. À chaque fois qu'un adepte du Temple augmente la Discipline Miracles, il gagne un certain nombre de points d'Exaltation qui accroissent d'autant son niveau maximal :

Tout comme pour le Rindath des demorthèn, les gains d'Exaltation sont cumulatifs.

Séveiller à un nouveau Miracle

Lorsqu'un PJ est créé, il peut avoir accès à un premier Miracle. Au fil de son cheminement, il pourra s'éveiller à d'autres Miracles. Cet éveil coûte 5 PX mais n'aura lieu que dans un cas spécifique : en effet, l'éveil à un nouveau Miracle a toujours lieu conjointement avec une scène mystique. Jusqu'au niveau 10, un PJ ne peut s'éveiller à un nouveau Miracle qu'une seule fois par niveau de la Discipline Miracles qu'il acquiert. Au-delà, il n'y a plus de limitation. Le joueur indique au meneur à quel Miracle il désire s'éveiller et doit attendre une scène propice pour ce faire.

Le personnage de Jonathan, Eroq, est un prêtre du Temple ayant un niveau de 11 dans la Discipline Miracles. Depuis qu'il a atteint ce niveau, Eroq ne s'est pas éveillé à un nouveau Miracle. Son PJ possédant une réserve de 32 PX, Jonathan indique au meneur qu'il aimerait s'éveiller au Miracle de Purification. Quelque temps plus tard, Eroq et ses compagnons sont confrontés à une infestation de feondas menaçant une petite communauté gwidrite. Alors que le groupe s'est rendu dans l'autre des bêtes et que le combat fait rage, Eroq fait appel au Dieu Unique pour purifier ce lieu de corruption. Le meneur fait lancer à Eroq un Jet de Résolution pour savoir si le Miracle s'accomplit. Si Eroq parvient à invoquer ce Miracle, on estime qu'il s'est éveillé à ce nouveau pouvoir. Cela lui coûte 5 PX. Étant donné qu'Eroq est au niveau 11 de la Discipline Miracles, il pourra s'éveiller à un autre pouvoir si la situation s'y prête.

-Expérience et progression-

Augmenter ses scores de Défense et de Rapidité

Au fil des scénarios, un PJ pourra améliorer sa Défense et sa Rapidité. À chaque fois qu'il améliore l'une de ces caractéristiques de 1 point, il coche une case dans la ligne correspondante de sa Feuille de Personnage ; un PJ ne peut pas augmenter de plus de 5 points sa Rapidité et de plus de 10 points sa Défense. À partir du cinquième point de bonus, tout point supplémentaire coûte 30 px.

Bonus	Coût en PX
1	10
2	15
3	20
4	25
5+	30

À sa création, Johan avait un score de 12 en Défense. Au dernier scénario, Marc a utilisé 10 PX pour augmenter ce score d'un point. S'il désire augmenter une seconde fois la Défense de Johan, Marc devra cette fois dépenser 15 PX.

Niveau Sigil Rann	Rindath
6 à 9	5
10 à 13	10
14	20
15	30

Niveau Miracles	Exaltation
6 à 9	5
10 à 13	10
14	20
15	30

Lorsqu'une action particulière est tentée ou que les connaissances du PJ sont sollicitées, le MJ peut demander au joueur de tirer un jet de Résolution pour savoir si l'action entreprise est réussie ou pas. Le joueur lance un dé à dix faces (1D10) et additionne le résultat au score du Domaine (ou de la Discipline) concerné par l'action ainsi qu'à la Voie associée. Pour réussir, le joueur doit faire un score supérieur ou égal à un Seuil de Difficulté défini par le MJ. Le système de résolution est donc le suivant :

1D10 + Domaine (ou Discipline) + Voie doit être supérieur ou égal au Seuil de Difficulté



Le MJ devrait faire appel aux jets de Résolution seulement lorsque cela est vraiment nécessaire, par exemple lors d'une action importante pour la suite d'une aventure. Attention, un tel jet de Résolution ne devrait pas se substituer aux descriptions que le joueur va faire de son action (voir le paragraphe "De l'utilisation du système", pages 175-176).

Exemples de jets de Résolution

Pour déterminer les actions faisant appel à la force physique, l'agilité (le PJ veut enfoncer une porte, sauter d'un toit à un autre, etc.), on utilisera par défaut le Domaine Prouesses associé à la Voie de la Combativité. Lorsque le PJ essaye de convaincre, marchander, ou de manière générale tente d'être persuasif, le MJ demandera un jet de Relation associé à la Voie de l'Empathie, etc. Par défaut, une Voie est associée à chaque Domaine. Son score sera donc utilisé pour chaque jet de Résolution concernant ce champ de compétence.

Niveau 0 dans un Domaine. Si le PJ a un niveau de 0 dans un Domaine, il peut tout de même tenter l'action en utilisant simplement le score de Voie associé au Domaine et son jet de dé.

Autres types de jets de Résolution. Le système de résolution va se décliner sous différentes formes, car il peut être employé dans diverses circonstances impliquant le PJ. À la place du score d'un Domaine ajouté au score d'une Voie, le joueur pourra par exemple utiliser d'autres attributs, comme les scores de Vigueur (pour tester la résistance physique), de Résistance Mentale ou même directement de Voie. Quelques-uns de ces cas particuliers sont décrits dans les chapitres idoines du système, mais utilisent la même mécanique : le résultat du D10 ajouté au score impliqué doit dépasser le Seuil de Difficulté annoncé par le meneur.

Domaines par défaut. Dans les ouvrages des Ombres d'Esteren, lorsqu'un jet de Résolution est requis, il est généralement indiqué par défaut le Domaine nécessaire. Si un PJ possède une Discipline adéquate dans le Domaine en question, il pourra bien sûr l'utiliser (par exemple, une scène demande à un PJ se retrouvant à l'eau un jet de Prouesse pour échapper au courant ; un PJ possédant la Discipline Natation pourra bien sûr l'utiliser).

Lorsque la Discipline est directement mentionnée, cela signifie qu'elle est nécessaire pour ce type d'action (par exemple, obtenir des bonus pour résister à une maladie grâce à la Discipline Médecine). Sauf cas particulier, il sera néanmoins possible de tenter de résoudre l'action en utilisant le score du Domaine associé, à défaut de Discipline.

Règle optionnelle : Choisir une autre Voie

Cette règle optionnelle permet d'utiliser une autre Voie que celle habituellement associée à un Domaine pour résoudre une action. Cette utilisation d'une Voie alternative devra se justifier pendant l'action en cours. Par exemple, un PJ combatif (avec un score majeur en Combativité) tentera sans doute de régler certaines situations par cette Voie. Le Domaine Voyage fait généralement appel à son Empathie, sa capacité à être en éveil, attentif à l'environnement ou à sa monture. Il pourra éventuellement utiliser sa Combativité au lieu de l'Empathie dans un cas où sa survie serait en jeu et où sa pugnacité pourrait être logiquement mise à contribution.

L'utilisation d'une autre Voie ne devrait pas devenir systématique et reste soumise à l'approbation du MJ au cas par cas. Les joueurs devront expliquer la manière dont leur PJ utilise cette Voie alternative pendant l'action concernée.

Si une action est ratée alors qu'une Voie alternative est utilisée, le résultat aura des conséquences plus néfastes qu'un échec classique avec la Voie par défaut. Imaginons un PJ plutôt créatif tentant de convaincre des soldats de le laisser passer. Au lieu d'utiliser la Voie de l'Empathie normalement liée au Domaine Relation, le MJ autorise le joueur à utiliser sa Créativité. En effet, le joueur explique au reste du groupe que son PJ improvise une histoire farfelue pour tromper la soldatesque. En cas de réussite, tout va bien, les soldats se font bernier et obtempèrent. En cas d'échec, on pourra imaginer que les soldats prennent très mal la plaisanterie et décident de le mettre aux fers quelques jours pour lui apprendre les bonnes manières.

Systeme de resolution

Le Seuil de Difficulté

Ce seuil est choisi par le MJ avant un jet de Résolution, il tient compte de la difficulté de l'action envisagée :

Niveau de Difficulté	Seuil de Difficulté
Facile	8
Standard	11
Compiqué	14
Difficile	17
Très difficile	20
Exceptionnel	25
Héroïque	30
Surhumain	35

Réussite et échec automatiques

Il se peut qu'un PJ soit suffisamment compétent dans un Domaine et possède une Voie assez forte pour que l'addition des deux dépasse le Seuil de Difficulté proposé par le MJ sans avoir besoin de tirer 1D10. On estime que la réussite est automatique et il est inutile de lancer un dé.

Sylviane est dotée d'un score de 10 dans la Discipline Équitation et de 5 dans la Voie de l'Empathie. Poursuivie, Sylviane doit franchir un gouffre qui aurait normalement réclamé un jet de Voyage compliqué (14). Or, Sylviane a déjà un score de 15 en additionnant sa Discipline à sa Voie. C'est une réussite automatique et le MJ décrit la manière dont le PJ franchit le ravin.

Il se peut également qu'une action soit clairement hors de portée du PJ, soit parce que le Seuil à atteindre est trop haut pour lui, soit que l'action entreprise est fantaisiste ou dépasse les possibilités humaines. S'il est possible de se surpasser, nul ne peut franchir les limites du corps ou de l'esprit humain sans une aide extérieure, qu'elle soit mystique ou technique. Le MJ indiquera à un joueur si l'action qu'il tente d'entreprendre est impossible. Essayer quand même aboutira obligatoirement à un échec.

Marges de réussite et d'échec

Parfois, il peut être utile de connaître la qualité de réussite (ou d'échec) d'une action. Ceci se mesure par la marge de réussite (ou d'échec), à savoir la valeur qui sépare le résultat du Jet de Résolution du Seuil de Difficulté. Plus cette différence est grande, plus la réussite ou l'échec est important. Cette marge n'a pas d'impact direct en termes de règles, mais aidera le meneur et les joueurs à se représenter la manière dont une action est réussie ou échouée, et à enrichir les descriptions des scènes. On estime que réussir une action avec une marge de 10 ou plus est remarquable alors qu'un échec impliquant une marge de 10 ou plus est catastrophique. Au contraire, rater avec une marge de quelques points seulement aboutira à une action loupée de justesse, et inversement.

Sylviane tente de convaincre les villageois de renoncer à l'usage d'un artefact magientiste. Le meneur estime qu'il s'agit d'une action difficile, car nous nous trouvons en territoire reizhite et l'outillage en question promet des gains de productivité conséquents. Sylviane devra réussir un jet de Relation difficile (17). Possédant 3 points dans le Domaine Relation et un score d'Empathie de 5, Sylviane devra au moins obtenir 9 sur son jet pour atteindre le seuil. C'est loin d'être gagné ! Malheureusement, le dé donne un résultat de 2 (ce qui fait un total de 10 pour cette action). L'échec est cuisant, avec une marge de 7 points : le MJ met en scène l'agacement des villageois qui rabrouent violemment la demorthèn.

Actions hors de portée

Il est possible qu'un Personnage ne puisse théoriquement pas réussir certaines actions du fait d'un score de compétence et/ou de Voie trop faible. Dans ce cas, obtenir un 10 naturel sur son lancer de dé (face " 0 " du dé) assurera une réussite de justesse dans toute action tentée dont le Seuil de Difficulté est de 17 ou moins.

Si le Personnage a un score de 0 dans un Domaine, il peut tenter une action (sauf dans les Domaines nécessitant des études, voir p.195) mais sa réussite sera toujours considérée avec une marge de 0, c'est-à-dire de justesse.

La difficulté théorique d'une action peut être largement influencée par les circonstances. Escalader un mur pendant une journée ensoleillée avec l'aide de ses camarades n'a pas grand-chose à voir avec l'escalade du même mur en pleine nuit, seul et sous une pluie battante.

Voici quelques circonstances typiques qui modifient la chance de réussite d'une action : conditions météorologiques particulières (nuit noire, soleil éblouissant, brouillard, pluie, neige, tempête, etc.), avoir tout son temps ou être très pressé, bénéficier de l'aide d'un Personnage compétent, ne pas posséder le matériel adéquat, etc.

Le MJ peut décider d'augmenter ou d'abaisser le Seuil d'un cran, selon les cas. Si plusieurs facteurs se cumulent, le Seuil pourra éventuellement évoluer de deux crans.

Sylviane est poursuivie par des bêtes. Il fait nuit noire et une pluie battante risque de la faire chuter à chaque instant. En désespoir de cause, elle tente d'escalader un arbre afin d'échapper à la horde affamée. Le meneur estime que c'est une action standard (11) mais que la nuit et la pluie rendent l'action difficile (17). Hélas, Sylviane n'a que quelques bases en escalade ; son score de Prouesses est de 1 et sa Combativité est de 3. Elle devrait obtenir 13 sur son lancer de dé ce qui est impossible ! Sa seule chance est de faire un 10 naturel pour réussir son action...

Réussite critique

Si le Personnage réussit une action en obtenant un 10 naturel, il devra retirer 1D10. S'il obtient de nouveau un 10, il réalise une réussite critique. Tout autre résultat sur ce second jet n'aura aucun effet particulier. Une telle réussite peut être traitée de deux manières différentes. Tout d'abord, elle peut apporter un bonus de 5 points ou un autre effet concret (voir plus bas). Attention, ces bonus ne s'appliquent pas aux actions réussies par ce biais alors qu'elles étaient hors de portée (voir paragraphe précédent). Voici quelques exemples :

Combat :
un coup critique aggrave les dommages occasionnés de 5 points.

Soin :
le patient guérit immédiatement de 5 points de dommage.

Persuasion :
en plus d'avoir convaincu son interlocuteur, le PJ l'a sans doute charmé. Il bénéficie d'un bonus de +5 temporaire avec cet interlocuteur. Certaines situations ou actions, décrites dans les chapitres concernés, provoquent un effet particulier sur un 10 naturel, sans que soit nécessaire de tirer un nouveau dé.

Règle optionnelle :

L'autre manière de traiter une réussite critique est de laisser son effet à l'entière discrétion du meneur, afin qu'il puisse l'adapter à la scène concernée. Le but est de renforcer l'impact dramatique d'une telle réussite, afin d'accentuer l'ambiance et de rendre ce moment inoubliable. Une autre possibilité, réservée à des joueurs expérimentés, est de laisser au joueur qui a accompli la réussite critique, le soin de décrire l'effet produit.

Échec critique

Rater une action en faisant un 1 naturel sur le lancé de dé (face " 1 " du dé) implique que le joueur devra retirer à nouveau 1D10. Sur un nouveau résultat de 1, il obtient un échec critique. Tout autre résultat sur ce second jet n'aura aucun effet particulier. En plus de rater lamentablement, l'action entreprise par le Personnage aura des effets négatifs. Par exemple, un Personnage tente de convaincre un auditoire : un échec critique, en plus de ne convaincre personne, déclenchera une violente émeute dans l'assemblée. Généralement, un échec critique provoque une pénalité de 5 points ou un effet néfaste concret, qui peut être improvisé par le meneur pour correspondre à la scène. Voici quelques exemples :

Prouesses
le PJ se blessera à hauteur de 5 points de dommage.

Artisanat :
l'échec brisera les outils utilisés et entraînera éventuellement 5 points de dommage si des produits dangereux sont utilisés

Soin :
l'état du blessé s'aggrave à hauteur de 5 points de dommage.

Combat :
le combattant brise son arme.

Règle optionnelle : Dépasser les limites

Avec cette règle optionnelle, un 10 naturel pourra permettre au Personnage de se dépasser en réussissant une action d'un Seuil de Difficulté normalement inaccessible pour lui. Ce dépassement des limites ne pourra concerner que le seuil directement supérieur à celui constituant normalement sa limite.

Sylviane tente de traduire un texte ancien très complexe. Le MJ estime que cette traduction est d'une difficulté exceptionnelle (25). Or, Sylviane possède un 9 dans la Discipline Langue ancienne et un 4 dans la Voie de la Raison, ce qui lui permet d'atteindre un score de 23 au maximum (avec un résultat de 10 sur le tirage de son dé). À moins d'une réussite critique, cette traduction est normalement hors de portée. Mais si le MJ utilise cette règle optionnelle, un 10 naturel sur son jet pourra lui permettre d'atteindre le niveau exceptionnel (25) qui est directement supérieur au niveau maximal qu'elle peut atteindre.

Le choix d'adopter cette règle optionnelle donnera à votre jeu un style plus héroïque, où les personnages auront plus de chances de se dépasser dans les moments cruciaux.

Actions en opposition

Quand deux Personnages effectuent des actions qui s'opposent l'une à l'autre, chacun effectue un Jet de Résolution classique. Celui qui fait le plus haut score remporte l'opposition. À nouveau, on peut utiliser une marge de réussite afin d'estimer le degré du succès obtenu ; il s'agit ici de la différence entre les deux scores. Une égalité résulte en un statu quo entre les deux adversaires. La persuasion est un cas particulier : le Personnage qui subit la persuasion (Domaine Relation) peut, s'il le désire, utiliser son score de Résistance Mentale ou sa voie de l'Empathie à la place de son score dans le Domaine Relation.

Mise à l'épreuve

Il n'aura sans doute pas échappé aux joueurs que de hauts scores de Voies apportent des bénéfices dans l'utilisation des Domaines et des Disciplines. Ainsi, un personnage ayant 5 en Créativité pourra user de son inspiration et de sa débrouillardise à chaque fois qu'il fabriquera quelque chose (Domaine Artisanat), tout comme son talent d'improvisation pourra lui servir pendant les combats (la Créativité étant prise en compte dans le calcul du score de Défense). Mais ces hauts scores de Voie pourront devenir de sérieux handicaps dans certaines situations - nommées Mise à l'épreuve - où il sera préférable d'avoir le score le plus bas possible... Ainsi, une haute Combativité est beaucoup plus susceptible d'inciter à la violence, tout comme une haute Créativité pourra favoriser des actes de rébellion. Chaque Voie cache un Travers qui pourra se manifester à des moments critiques.

Les cinq Travers

Passion (combativité) : ce Travers se manifeste par des accès de violence ou de colère, un amour ou une haine incontrôlable, une fougue irraisonnée, un orgueil ou une fierté démesurée, des prises de risques dangereuses, etc. Lorsque quelqu'un ou quelque chose énerve le PJ, que cela touche à ce qu'il aime ou hait avec force, qu'il subit une humiliation ou est amené à prendre des risques, il sera tenté de réagir de manière impulsive si son Travers prend le dessus.

Subversion (créativité) : la subversion se traduit par un anticonformisme marqué ou une excentricité poussée à outrance, l'incapacité à se plier à une règle ou à s'adapter à un système. Lorsque la subversion prend le dessus, le Personnage n'écouterait pas ce qu'on lui dit, désobéira et n'en fera qu'à sa tête, sans se soucier des conséquences.

Influence (empathie) : ce Travers peut se manifester lorsqu'un PJ risque d'être influencé, ému ou d'une manière générale envahi par l'intensité des événements qui l'entourent. Lorsque l'Influence prend le dessus, le PJ se retrouve bouleversé par ce qui le traverse et pourra prendre des décisions étranges ou se comporter de manière déconcertante.

Doute (Raison) : devant un dilemme important, un Personnage peut-être assailli par un doute qui le freinera ou l'arrêtera net dans son élan. Ces situations peuvent être sociales, intellectuelles, mais peuvent aussi concerner des prouesses physiques : trop précautionneux, le Personnage, sous le coup du doute, hésitera, ne sachant que faire.

Culpabilité (idéal) : lorsque le PJ doit trahir, mentir ou accomplir des actes qui bafouent ses codes moraux, il peut être rattrapé par sa culpabilité et ses principes, pris dans une hésitation terrible. S'il accomplit tout de même l'acte en question, le Personnage sera rongé par le remords et le sentiment de culpabilité. Les principes en question peuvent être de toute nature : religieux, sociaux, personnels et dépendent de chaque Personnage.

Jet de Mise à l'épreuve

La Mise à l'épreuve est un jet de Résolution très particulier, impliquant directement les Voies. Pour réussir une Mise à l'épreuve, le joueur tire 1D10 et le résultat doit dépasser un Seuil de Difficulté, incarné ici par le score de la Voie concernée. Selon l'intensité de l'événement ou du contexte, le meneur pourra majorer le Seuil de 1 à 3 points.

1D10 doit être supérieur au Seuil de Difficulté (score de Voie + ajustement)

S'il réussit, le Personnage surpasse temporairement son Travers, mais de nouvelles sollicitations peuvent impliquer une autre Mise à l'épreuve. S'il échoue, il tombe sous le coup du Travers pendant 1D10 minutes. Un 1 naturel est toujours considéré comme un échec. Le joueur est alors invité à interpréter ou décrire du mieux qu'il le peut le Travers qui assaille son Personnage. Si le joueur ne trouve pas d'idée, le meneur pourra raconter à sa place la manière dont se comporte son Personnage.

-Système de résolution-

Quand utiliser Les Mises à l'épreuve

Ces jets de Résolution spécifique ont été conçus pour souligner un moment particulièrement important de l'histoire, où le PJ se retrouve dans une situation critique. Ils devraient rester rares et le meneur pourra se passer de demander un tel jet si les joueurs interprètent d'eux-mêmes correctement leur Personnage.

Voici quelques exemples de jets de Mise à l'épreuve :

Passion : Jos est un lettré doté d'un score de 4 en Combativité. Il est impliqué dans un débat de la plus grande importance où les provocations fusent et la tension est palpable. Malik, le joueur qui l'incarne, interprète l'énervement de son Personnage alors que ses compagnons essayent de le calmer avant que cela ne dégénère... Le meneur n'a pas ici besoin de demander un jet de Mise à l'épreuve pour Jos car son joueur interprète correctement le tempérament combatif de son Personnage. Mais si Malik était resté complètement stoïque, le meneur aurait pu demander un jet de Mise à l'épreuve afin de voir si son Personnage n'aurait pas été submergé par son caractère bouillonnant.

Subversion : Fiona est une combattante aguerrie dotée d'un score de 4 en Créativité. Exténuée, elle arrive enfin aux portes du château et il lui est demandé de se défaire de toutes ses armes avant d'entrer. Le temps presse ! Sachant l'importance de l'enjeu, Céline, la joueuse qui incarne Fiona, confie son équipement aux soldats sans broncher. Le meneur lui demande alors une Mise à l'épreuve, car il est possible que Fiona n'en fasse qu'à sa tête et essaye de garder une dague sur elle, sans réfléchir aux possibles conséquences...

Influence : Rhys est un jeune demorthèn possédant 5 en Empathie. Visitant avec ses compagnons un antique réseau de galeries souterraines, il tombe sur des vestiges datant probablement de l'Aergewin. Les runes et les dessins gravés sur la pierre fascinent le demorthèn. Peut-être ce lieu était-il d'une importance capitale dans les temps anciens ? C'est alors que des grognements inhumains résonnent dans l'obscurité. Il faut fuir et les compagnons d'armes de Rhys le pressent pour quitter les lieux. Le meneur pourra demander une Mise à l'épreuve concernant l'Empathie : l'ambiance très particulière de ce lieu pourrait bien subjuguer le demorthèn au point qu'il reste sur place, hypnotisé par ce qu'il ressent, et prenant par la même occasion des risques insensés...

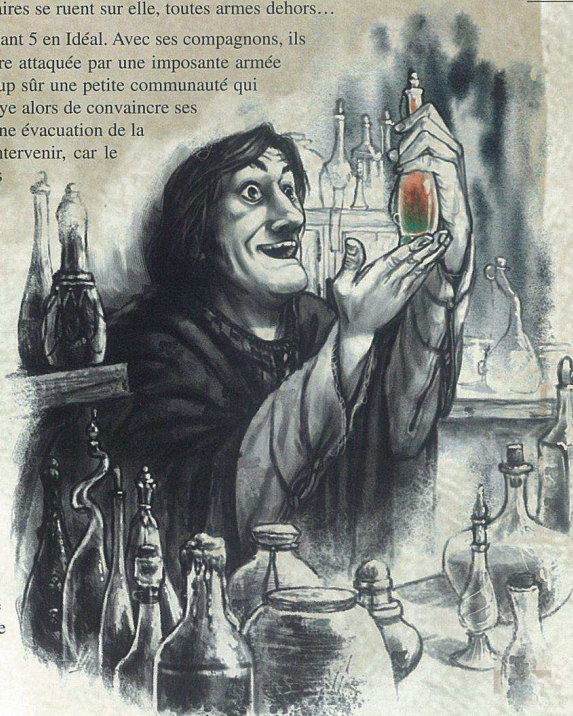
Doute : Seren est une magientiste dotée d'un score de 4 en Raison. Poursuivie par ce qui semble être des mercenaires à la solde d'une Loge magientiste, elle se retrouve acculée sur un balcon. Un véritable cul-de-sac ! La seule solution serait de prendre son élan et de tenter un saut pour rejoindre le toit de la maison lui faisant face... situation peu habituelle pour une jeune femme cultivée habituée aux ambiances studieuses des bibliothèques de la capitale reizhite. D'autant que le risque de tomber dans le vide est grand ! Le meneur demande à la joueuse qui incarne Seren un jet de Mise à l'épreuve lié à la Raison : il se peut que la jeune femme se retrouve paralysée par le doute, hésitant à tenter ce saut dangereux. Mais ces quelques moments d'indécision pourraient bien lui être fatals alors que les mercenaires se ruent sur elle, toutes armes dehors...

Culpabilité : Enor est un prêtre du Temple possédant 5 en Idéal. Avec ses compagnons, ils doivent absolument quitter une région sur le point d'être attaquée par une imposante armée ennemie. Mais en partant directement, ils condamnent à coup sûr une petite communauté qui n'a pas été prévenue... Enor, assailli par ses principes, essaye alors de convaincre ses amis de revenir en arrière, d'aller au village, et d'organiser une évacuation de la population restée sur place. Le meneur n'a pas besoin d'intervenir, car le joueur d'Enor, Alain, interprète correctement la force des principes moraux de son Personnage.

Jet de Chance

Il arrive parfois que le hasard puisse déterminer en grande partie la tournure que pourrait prendre un événement. Par exemple, le PJ est poursuivi et se retrouve dans un cul-de-sac : y trouvera-t-il une échelle ou une plaque d'égoût pour se sortir d'affaire ? Il désire confectionner un antidote et a besoin d'un ingrédient particulier : peut-on le trouver dans l'unique boutique de ce village isolé ? Le MJ peut bien sûr décider arbitrairement, mais il peut aussi s'en remettre à un Jet de Chance que le joueur tirera. Le MJ détermine un Seuil de Difficulté compris entre 2 (très probable) et 9 (improbable). Le joueur tirera alors 1D10 et devra atteindre ou dépasser le Seuil pour être chanceux, son jet pouvant être modifié par un Avantage ou un Désavantage. Un score de 1 traduit toujours une malchance malvenue et 10 une chance inespérée.

-Système de résolution-



Systeme de combat

La Passe d'armes

Pendant une Passe d'armes, chaque protagoniste attaque, se défend, bouge, etc. Une Passe d'armes dure environ six secondes et un combat ne durera généralement lui-même que quelques Passes d'armes. Une Passe d'armes se décompose en plusieurs phases dont l'ordre doit toujours être respecté :

1. Détermination de l'ordre d'action
2. Annonce des Attitudes
3. Résolution de l'action
4. Calcul des dommages

1- Ordre d'action

Pour déterminer l'ordre d'action, il existe deux manières de procéder :

1. Comparer le score de Rapidité. C'est la méthode la plus simple et la plus dynamique.
2. Chaque protagoniste tire 1D10 auquel il ajoute son score de Rapidité. Cette méthode ralentit un peu le déroulement du combat mais offre plus de suspens.

Celui qui obtient le plus haut score à l'initiative et se retrouve premier dans l'ordre d'action. Si plusieurs protagonistes sont engagés dans une même mêlée, on établit ainsi l'ordre de chaque protagoniste. Seule l'Attitude d'Attaque rapide peut être annoncée à ce moment, ce qui a pour effet d'améliorer le score total. Cette Attitude doit être annoncée très rapidement par chaque protagoniste, sans quoi on passe à la phase suivante du combat.

Elen affronte un brigand. Elle possède 7 en Rapidité et obtient un 6 sur son D10, ce qui fait un score total de 13. Le brigand a lui un score de 8 et obtient un 7, ce qui fait 15 au total. C'est donc le brigand le plus rapide ; il est le premier dans l'ordre d'action.

2- Attitudes de combat

Chaque protagoniste annonce l'Attitude qu'il a choisie ; le plus lent - c'est-à-dire celui qui est dernier dans l'ordre d'action - parle en premier et le plus rapide se décide en dernier. Cela retranscrit le fait que le personnage le plus rapide évalue les intentions de ses adversaires et parvient à les précéder.



Le choix des Attitudes doit être annoncé rapidement ; si le joueur hésite, on estime que le PJ est indécis et son Attitude sera standard par défaut.



Les Attitudes sont décrites au chapitre de création de Personnage, p.216

Un combat se déroule en Passes d'armes où chaque protagoniste choisit une Attitude de combat. Les affrontements sont violents et rapides ; il est souvent préférable d'éviter la confrontation ou d'être sûr de vaincre rapidement son adversaire.

Comme Elen est la plus lente (dernière dans l'ordre d'action), le MJ demande à la joueuse qui l'incarne ce qu'elle choisit comme Attitude de combat. Celle-ci décide une Attitude standard. Le MJ décide d'employer une Attitude offensive pour le brigand.

3- Résolution de l'action

Chaque combattant lance alors son Jet de Résolution selon son ordre d'action. On utilisera le score d'Attaque auquel s'ajoute le résultat d'1D10. Le Seuil de Difficulté à battre est ici le score de Défense de l'adversaire. Si le résultat de ce jet dépasse le score de Défense de l'adversaire, il est touché. Les scores d'Attaque et de Défense peuvent être ajustés selon l'Attitude choisie ; ils sont indiqués sur la Feuille de Personnage pour l'arme de prédilection afin de ne pas perdre de temps à les calculer en plein combat.

Le brigand a l'initiative, le MJ obtient 5 sur son dé, ce qui, ajouté à son score d'Attaque en Attitude offensive, donne un total de 15. Elen a un score de défense de 11, elle est touchée.

4- Calcul des points de dommages

Un jet d'Attaque réussi implique qu'au moins un coup ait porté au cours de la Passe d'armes. Si tel est le cas, le joueur va ajouter les dégâts de son arme à son jet d'Attaque. Ce score total sera soustrait à la Défense de l'adversaire ce qui donnera la marge de réussite de l'attaque. Enfin, le niveau de Protection de l'adversaire sera retranché à cette marge de réussite (ces points soustraits représentent les dommages absorbés par l'armure du défenseur) afin de connaître les points de dommages infligés.



Marge de réussite - score de Protection
= points de dommages

Pour chaque point de dommage, le joueur coche une case dans l'encart d'Etat de Santé de sa Feuille de Personnage. Les blessures reçues sont cumulatives et le joueur continuera à cocher des cases au fur et à mesure des dégâts encaissés. Une entaille peut devenir une blessure mortelle si le PJ est déjà en piteux état. Encaisser d'un seul coup 20 points de dommages ou plus entraîne une mort immédiate. Les dommages sont infligés dès la réussite de l'attaque, pouvant immédiatement imposer des malus à l'adversaire. Reportez-vous à la page 239 pour en apprendre davantage sur la gestion de la santé. L'initiative peut donc avoir une importance capitale ; il est tout à fait possible que le combattant ayant l'Initiative assène un coup mettant hors de combat son adversaire, celui-ci ne pourra alors pas riposter.

Le brigand a obtenu un score d'Attaque initial de 15, auquel le meneur ajoute les dégâts provoqués par son arme (2 points). Ce score total est minoré du niveau de Défense d'Elen (17-11) ce qui donne une marge de 6 points de dommages. Heureusement, Elen porte une armure de cuir solide qui encaisse 2 points de dommages. Le brigand lui inflige tout de même 4 points de dommages, lui causant une sérieuse entaille. Camille, la joueuse incarnant Elen, coche 4 cases dans son tableau d'Etat de santé. Son état est encore bon, la blessure ne lui cause pas de malus.

Elen étant encore debout, on joue ensuite son attaque : Camille obtient un score de 8 sur son dé. Additionné à son score d'Attaque en Attitude standard, son jet d'Attaque est égal à 16. Le MJ consulte ses notes et constate que le brigand a une Défense de 10, du fait de son Attitude offensive. Elen touche son adversaire ! Elle peut ajouter les dégâts provoqués par son arme (2). Le meneur soustrait au score total (18) la Défense du bandit (10) ainsi que son score de Protection (2). Elen lui inflige tout de même une sérieuse blessure de 6 points de dommages.

Pendant le tirage des dés et la comparaison des scores, MJ et joueurs pourront décrire la scène afin de la rendre plus vivante : « Elen, le brigand s'est rué sur toi et t'a coupé sur le flanc gauche. Sans ton armure, ce coup aurait pu gravement te blesser ! » Suite à son bon résultat au dé, Camille poursuit la description : « Je riposte et lui entaille sérieusement le bras ! Heureusement pour lui, son armure a en partie dévié mon coup ! »

Fin de la Passe d'armes

Une fois que tout est résolu, la Passe d'armes s'achève et une nouvelle peut alors commencer. Comme cela a déjà été évoqué, les blessures occasionnent des malus qui s'appliquent à tous les jets (attaque, mouvement, etc.) mais également à la Défense. Ces malus s'appliquent à toutes les Passes d'armes suivantes et ceci tant que le personnage n'est pas soigné. Le chapitre traitant de la santé détaille ces malus (Cf. p.239).

Elen est dans un bon état de santé car elle n'a que 4 cases cochées dans son tableau. Elle ne subit donc aucun malus pour la nouvelle Passe d'armes. Si elle encaisse de nouveaux dommages et passe à la ligne suivante dans son tableau, elle subira un malus de 1 point sur sa Défense et sur toutes ses actions.

Conditions de combats particulières

Bien entendu, le combat ne se limite pas à deux adversaires s'affrontant de face sans autre condition particulière. Voici quelques situations typiques et la manière de les gérer.



Combat à distance

Le combat à distance se gère comme un jet d'Attaque normal si ce n'est que le score d'Attaque est déterminé par le Domaine Tir et Lancer. Un malus sera appliqué selon la distance : -2 à distance moyenne et -5 à distance longue. Les portées des armes sont indiquées page 224. Si la cible se déplace en courant, le tireur aura un malus de -2 ou -5 si sa vitesse est égale à celle d'un cheval au galop. Les différentes Attitudes de combat peuvent être utilisées : en Attitude défensive, le Personnage essaiera de se mettre à couvert ou de se concentrer sur les éventuelles attaques dont il pourrait être la cible ; en Attitude offensive, le Personnage se focalise sur sa cible, délaissant sa défense ; en Attitude rapide, aussitôt l'arc bandé, la flèche du PJ est décochée.



Combat à plusieurs

La plupart des combats à plusieurs peuvent se résumer en une série d'affrontements simultanés à un contre un. C'est le cas qui peut être rencontré par un groupe de quatre PJ affrontant cinq adversaires. Chacun affrontera un adversaire, sauf un PJ qui en affrontera deux. La Passe d'armes se déroule normalement et le PJ isolé devra annoncer quel adversaire il attaque. Au corps à corps, un Personnage peut être attaqué au maximum par quatre adversaires (un par direction). Un combattant attaquant son adversaire par derrière obtient dans cette situation un bonus de +2 sur son jet d'Attaque.



Embuscade

Pour qu'une embuscade fonctionne, l'attaquant ne doit pas porter d'armure métallique ou d'équipement bruyant et doit se faufiler sans être remarqué (ce qui implique un ou plusieurs jets de Discrétion de sa part). Une fois à portée, l'assaillant peut passer à l'attaque et bénéficie d'une Passe d'armes gratuite durant laquelle son adversaire ne pourra pas riposter. La victime ne peut bénéficier de la protection de son bouchier ni d'une Attitude lui donnant un bonus de Défense. L'assaillant choisit normalement son Attitude de combat. L'Art de combat Attaque sournoise peut bien sûr être utilisé (p.238) ou le bonus de +2 pour une attaque par derrière.



Quitter un combat

Pour quitter un combat, le Personnage devra au préalable choisir l'Attitude Mouvement. Le Personnage lance un jet de Prouesses (ou Acrobaties) en opposition avec un jet de Combat au Contact de son adversaire. Une réussite indique que le Personnage a réussi à se dégager du combat. Un échec signifie que son ou ses adversaires l'ont bloqué. Pendant cette Passe d'armes, les adversaires peuvent attaquer s'ils ne l'ont pas déjà fait. Un combattant qui parvient à se dégager n'est pas hors de danger. L'adversaire peut tenter de le poursuivre, ce qui se règlera par des jets de Prouesses en opposition. S'il est rattrapé, un nouveau combat a lieu entre lui et son poursuivant. Il est également possible de tourner les talons et de s'enfuir. L'Attitude de combat du fuyard est considérée comme standard. Pendant cette Passe d'armes où un personnage fuit, il ne peut attaquer son adversaire, ne bénéficie pas de son bouclier ni de bonus à sa Défense du fait d'une grande agilité ou autre Avantage. Son adversaire peut l'attaquer avec un bonus de +2 sur son jet d'Attaque, quel que soit l'ordre d'action. Une poursuite peut ensuite s'engager et se régler comme décrit précédemment.

Arts de combat

En plus de se spécialiser dans une catégorie d'armes, un Personnage ayant un score de 5 dans le Domaine Combat au Contact (ou une autre Discipline dans les cas particuliers) peut apprendre des techniques spécifiques de combat. Ces Arts ne sont ni des Disciplines (dans le sens où on les apprend une fois et qu'elles n'augmentent pas), ni des Attitudes (un Art particulier peut cependant imposer l'utilisation d'une Attitude spécifique ; cf. ci-dessous). Il est possible d'apprendre ces techniques au moment de la création de Personnage ou plus tard dans le jeu (Cf. chapitre sur l'Expérience).

Attaque sournoise

Cet art consiste à prendre son ennemi par surprise ou à le frapper dans le dos pour en tirer le plus grand bénéfice. L'assaillant utilisant cette technique doit respecter en tous points les contraintes d'une embuscade (voir plus haut). De plus, il ne pourra utiliser qu'une arme courte (couteau, dague, épée courte). Si l'attaque de la Passe d'armes gratuite touche, l'assaillant ajoutera 5 points supplémentaires aux points de dommages occasionnés, ce qui traduit la précision et l'efficacité de son coup.

Combat à deux armes

Pour user de cet Art, le combattant doit avoir les deux mains libres (il ne peut user de bouclier) et l'arme secondaire doit être facilement maniable (arme courte ou de petite taille, telle que dague, épée courte, hachette, etc.). Grâce à cette technique, le Personnage obtient un bonus de +2 qui accentuera l'Attitude choisie ; c'est-à-dire qu'il sera ajouté au score d'Attaque en cas d'Attitude offensive, ou sera ajouté au score de Défense en cas d'Attitude défensive. Si une Attitude neutre est choisie, le Personnage choisit l'attribution du bonus. Les dégâts les plus élevés entre les deux armes sont utilisés pour calculer le score d'Attaque. En aucun cas, les dégâts des deux armes ne se cumulent.

Parade

Cet Art s'utilise forcément avec une Attitude standard, défensive ou rapide. Il est nécessaire d'avoir l'initiative pour user de cette technique. Le jet d'Attaque du Personnage tentant de parer le coup est utilisé non pas pour attendre l'adversaire, mais en opposition au jet d'Attaque de celui-ci. Si le défenseur remporte l'opposition, il pare l'attaque. Sinon, celle-ci est résolue normalement.

Archerie

Cet Art n'est accessible que pour les Personnages ayant un niveau minimum de 5 en Tir et lancer. Le PJ prend le temps de viser sa cible, ce qui le force à agir en dernier durant cette passe d'armes. Il augmente sa compétence de Tir et Lancer de 2 points pour cette Passe d'armes tout en annulant toute pénalité due à une cible en mouvement. L'archerie peut être utilisée avec une arbalète.

Cavalerie

Un Personnage possédant la Discipline Équitation peut apprendre cet Art. Seule une attaque provoquant 5 points de dégâts ou plus peut avoir une chance de désarçonner le cavalier ; celui-ci devra réussir un jet d'Équitation Difficile (17) sous peine de chuter et d'encaisser 2 points de dommages supplémentaires. Elle donne également au cavalier la possibilité de charger pour sa première attaque dans un combat, ce qui lui confère un bonus de +3 aux dommages pour cette Passe d'armes (+4 si une lance est utilisée). Une charge est obligatoirement accomplie en Attitude offensive avec un destrier au galop.

Combat monté

Un Personnage possédant la Discipline Équitation peut se battre en étant sur le dos d'une monture entraînée pour le combat et bénéficie d'un bonus de 2 points à ses jets d'Attaque.

Cependant, en cas de blessure, il devra réussir un Jet d'Équitation difficile (17), sous peine d'être désarçonné et de subir 2 points de dommages supplémentaires. Face à des adversaires à pieds, le cavalier peut quitter le combat à tout moment, sans avoir besoin de réussir un Mouvement préalable ; cela prend tout de même une Passe d'armes mais la réussite est automatique.

Boucliers

Tant qu'un personnage peut l'interposer entre lui et une attaque, un bouclier lui accorde son score de Protection comme le ferait une armure. Aucun jet n'est nécessaire.

La santé physique des PJ sera mise à l'épreuve dans le monde d'Esteren. Les blessures occasionnées lors des combats sont loin d'être les seuls dangers. Maladies, poisons, chutes... Ce chapitre décrit les différentes manières de se blesser, de mourir mais aussi de se soigner.

Tableau de Santé et Score de Vigueur

La Feuille de Personnage contient un encart "État de santé", spécifiquement réservé à la gestion de l'état physique du PJ. Cet encart se compose de 19 cases et s'échelonne de l'état "bon" à "agonie".

Le score de Vigueur indique la constitution générale d'un PJ. Ce score est utilisé lors des jets de Résolution concernant la santé (Vigueur + 1D10), en particulier pour tester la résistance aux maladies, poisons, etc. Le score de Vigueur est aussi utilisé lorsque le PJ tente une apnée ou est confronté à des températures extrêmes.

Les différents États de Santé

Les blessures et autres affections sont cumulatives, à chaque point de dommage reçu, le joueur coche une case dans le tableau d'État de Santé de son PJ. Le paragraphe "Calcul des points de dommages", de la page 236, vous permet de déterminer la gravité des blessures reçues pendant un affrontement. Lorsqu'une ligne est remplie, on passe à la suivante. À partir de l'état Moyen, le Personnage subit immédiatement une pénalité de -1 sur toute action entreprise, -2 lorsque son état est Grave et -3 lorsqu'il est Critique. Les pénalités ne sont pas cumulatives, ainsi un Personnage dont l'État de Santé est Critique subit une pénalité de -3 sur toutes ses actions. Ces pénalités s'appliquent à tous les jets, en particulier aux jets de Vigueur qui peuvent être demandés.

Pour les PnJ et créatures gérés par le meneur, il sera utilisé un barème simple. Par exemple, pour un brigand, le niveau de Santé sera indiqué comme suit : 19(B)/14(M)/9(G)/5(C). Ainsi, si ce brigand perd des points de Santé et arrive à 14, il sera en état Moyen (pénalité de -1), puis à partir de 9, en état Grave (pénalité de -2), etc.

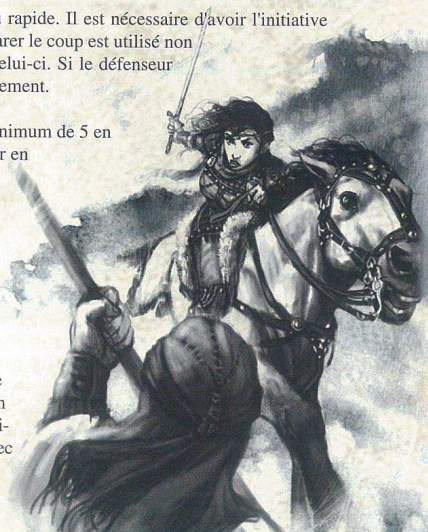
L'Agonie

Lorsque la case Agonie est cochée, le Personnage s'écroule, incapable d'entreprendre la moindre action. Si personne n'intervient dans un délai de 1D10 minutes, le Personnage meurt. Un jet de Premiers soins ou de Médecine difficile (17) est nécessaire pour arrêter ce processus. En cas de succès, le personnage reprend connaissance au bout d'1D10 heures. Il est alors en État Critique (le joueur décoche la case "Agonie"), ne pourra pas marcher sans aide et devra se reposer. Passer une journée dans un état Critique sans soins nécessite un jet de Vigueur compliqué (14). L'échec du jet signifie que le Personnage meurt des suites de ses blessures.

Encaisser d'un seul coup 20 points de dommages ou plus entraîne une mort immédiate.

Garrel a été lâchement attaqué par deux brigands. Son État est Critique ; il a déjà encaissé 15 points de dommages. À cette nouvelle Passe d'armes, il encaisse plusieurs blessures qui occasionnent 9 points de dommages. Le joueur coche la case Agonie du tableau d'État de Santé ; Garrel s'écroule au sol, le corps transpercé. Si personne n'intervient dans un délai de 1D10 minutes et réussit un jet de Médecine ou de Premiers soins difficile, s'en sera fini de Garrel...

Santé



La mort d'un Personnage

Esteren est un univers rude où la mort peut surgir à chaque instant pour l'insouciant. Malgré ce postulat, le MJ devrait être attentif à ne pas provoquer trop brutalement la mort d'un PJ sans donner une chance au joueur de l'éviter. Les Ombres d'Esteren est un jeu d'ambiance où l'évolution des PJs, la découverte des secrets du monde, les transformations de leur personnalité seront autant d'outils qui permettront de donner une ambiance inoubliable à ses parties. La mort d'un PJ ne devrait donc intervenir qu'en ultime recours. Cependant, des PJs trop téméraires ou prenant des risques considérés pourront très rapidement le payer de leur vie. Plus que jamais, la prudence est mère de sûreté dans ce monde menaçant.

Chutes

Une chute inflige 1D10 points de dommages par tranche de 3 mètres. Jusqu'à 6 mètres, le PJ peut soit tenter un jet de Prouesses compliqué (14) pour réduire les dégâts de moitié ou un jet d'Acrobatie difficile (17) pour annuler les dégâts.

Apnée

Un Personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de Passe d'armes égal à deux fois son score de Vigueur (une Passe d'armes valant six secondes). Au-delà de cette durée, chaque Passe d'armes supplémentaire sans reprendre son souffle lui impose de réussir un jet de Vigueur compliqué (14). Un échec signifie la perte de connaissance ; un 1 naturel sur ce jet, la mort par asphyxie ou noyade. Si un Personnage inconscient n'est pas immédiatement mis en situation de respirer, il doit réussir un jet de Vigueur à chaque Passe d'armes suivante avec un Seuil de Difficulté croissant (14, puis 17, puis 20, etc.) sous peine de mourir.

Aveuglement

Être aveuglé inflige un malus de -4 à toutes les actions nécessitant la vision, notamment aux scores d'Attaque et de Défense. Les Disciplines Combat aveugle ou Perception aveugle peuvent réduire ce malus de moitié.

Soins et repos

Un jet en Médecine ou Premiers soins avec un Seuil de Difficulté compliqué (14), appliqué peu après une blessure ou une chute, permet de rattraper un point de dommages. Cela ne s'applique pas aux maladies, asphyxies, etc.



Un Personnage qui se repose peut récupérer jusqu'à 3 points de dommages par tranche de vingt-quatre heures : 1 point par nuit de sommeil, un deuxième s'il se soigne correctement (lui-même, s'il est en état de le faire et possède une Discipline appropriée ou par l'intervention d'un tiers possédant une Discipline dans le domaine). Si le Personnage reste alité ou se contente de gestes calmes pendant la journée, il peut récupérer un troisième point de dommages.

Chaque jour, le Personnage doit réussir un jet de Vigueur standard (11) pour que la récupération soit effective. Les pénalités des États Blessé, Grave et Critique s'appliquent au jet de Vigueur quotidien.

Si un PJ blessé ne reçoit pas de soins appropriés pendant le repos, un échec du jet de Vigueur indique l'aggravation de son état à hauteur de 1 point. Il coche une case supplémentaire dans son tableau d'État de Santé. Si le Personnage continue à agir, se déplacer, voire se battre avec ses blessures, il ne récupérera aucun point.

Maladies

En Tri-Kazel, les maladies constituent la plus grande cause de mortalité. Hélas, les pouvoirs mystiques des demorthèn, les Miracles des prêtres du Temple ou les connaissances scientifiques des magientistes sont loin de toutes les endiguer.

Virulence

Le niveau de Virulence d'une maladie permet de qualifier sa puissance ; plus elle sera virulente, plus il sera difficile d'y échapper ou d'en guérir. Ce niveau indique également le nombre de points de Maladie encaissés par le Personnage souffrant ; il est également utile pour déterminer le niveau des pouvoirs magiques requis pour une guérison (Cf. chapitres sur les pouvoirs demorthèn et les miracles du Temple).

Virulence d'une maladie

Niveau de Virulence	Seuil de difficulté	Points de maladie
Faible	Standard (11)	5 (1 point/jour)
Bénin	Compliqué (14)	10 (2 points/jour)
Malin	Difficile (17)	15 (3 points/jour ou mort)
Mortel	Très difficile (20)	20 (4 points/jour ou mort)

-Santé-

Des maladies en Esteren

Le système de gestion des Maladies n'a pas l'ambition de simuler une quelconque réalité historique ou médicale. En effet, les maladies sévissant dans l'univers d'Esteren sont librement inspirées de la réalité et les règles présentées ici n'ont qu'un seul but : aider joueurs et meneurs à simuler simplement les effets des maladies dans le jeu.

Tomber malade

Au cours de ses périples, un Personnage pourra être confronté à une situation où il risque de tomber malade. Quand cela se produit, le meneur devra estimer le niveau de Virulence de la maladie en se référant au contexte dans lequel le Personnage se trouve. Voici quelques exemples typiques :

Les conditions météorologiques

Tri-Kazel est une péninsule au climat souvent rude. Si le Personnage se retrouve à voyager dans un froid glacial, avec un équipement chaud mais peu suffisant, il risque bien d'attraper un mauvais coup de froid. Le meneur pourra estimer qu'il s'agit d'une maladie bénigne : le Personnage aura de la fièvre, de la toux, etc. Si en plus, le Personnage se retrouve trempé à cause de la pluie par exemple, il risque d'attraper une maladie plus grave, voire de mourir rapidement (Virulence mortelle).

Contracter une maladie :

Lorsqu'un Personnage est en condition pour contracter une maladie, il doit tirer un jet de Vigueur dont le Seuil de Difficulté est déterminé par la Virulence du mal qui le guette. En cas de réussite, il échappe à la maladie. S'il rate, il tombe malade. S'il obtient un échec critique, le mal devient mortel et l'emportera en quelques jours (selon la durée) si aucun soin spécifique ne lui est apporté.

Temps d'incubation :

Certaines maladies, après avoir été contractées, mettent un certain temps à se déclarer ; leur progression peut être :

- ⊗ Lente (1D10 mois)
- ⊗ Rapide (3D10 jours)
- ⊗ Fulgurante (1D10 heures)

Durée :

Généralement, une maladie dure cinq journées, pendant lesquelles le Personnage encaisse un certain nombre de points de Maladie quotidiens (1 point si la maladie est faible, 2 si elle est bénigne, 3 si elle est maligne et 4 si elle est mortelle). Dans le cas de maladie de Virulence maligne ou mortelle provoquant la mort, le décès survient à la fin de ces cinq jours. Certaines maladies peuvent évoluer de manière plus rapide ou lente que la moyenne ; le meneur divise le nombre de points de Maladie par le nombre de jours que dure le mal. Ainsi, une maladie maligne durant seulement 3 jours infligera 5 points de Maladie par jour, par exemple.

Les infections

Un Personnage blessé qui ne reçoit aucun soin peut développer une maladie. La blessure deviendra purulente et pourra même mettre en danger le Personnage. Plus les blessures sont graves, et plus elles risqueront de s'infecter sans soins adéquats. L'environnement peut également très fortement aggraver une situation : crapahuter dans un marécage après avoir été blessé risque de provoquer une maladie à la Virulence bien plus sévère que si le Personnage reste au chaud, dans un endroit relativement propre et sec.

Les contaminations

Évoluer dans un environnement où les autres personnes sont malades fait courir le risque d'une contamination. Ici, tout dépend de la Virulence de la maladie qui touche la population. Par exemple, il est déconseillé de se balader dans Tuaille lorsque celle-ci doit subir les assauts d'insectes venus des marais et répandant ce que les natifs nomment la " Fièvre jaune "...

Points de Maladie :

Les effets d'une maladie se traduisent par des points de Maladie qui vont dégrader l'État de Santé du Personnage. Le joueur noircit le nombre de cases nécessaires dans son tableau d'État de Santé pendant toute la durée de la maladie. Points de dommages et points de Maladie se cumulent, ce qui peut se révéler dangereux pour le PJ. Les maladies de Virulence maligne et mortelle peuvent ne pas infliger de points de Maladie mais provoquer directement la mort. Seul un médecin très qualifié (voir plus bas) ou un pouvoir mystique (demorthèn ou du Temple) pourra alors sauver le malade.

Garrel est atteint d'une fièvre bénigne. Durant une période de cinq jours, il subit 1 point de Maladie par jour, c'est-à-dire que son joueur va noircir (et non pas cocher afin de les distinguer des blessures), au fur et à mesure, 5 cases dans son tableau d'État de Santé. S'il est blessé pendant qu'il est malade, ou s'il était blessé auparavant, ses points de Maladie vont s'ajouter à ses points de Blessure et aggraver son État. À la guérison, il récupère toutes les cases noircies. Ainsi, un Personnage gravement malade aura beaucoup moins de chance de survivre à des blessures graves issues d'un combat ou d'une chute qu'un Personnage en pleine possession de ses moyens.

Diagnostic :

Diagnostiquer un mal demande un jet de Médecine standard (11). Un 1 naturel sur ce jet signifie un mauvais diagnostic alors qu'un simple échec empêche simplement le Personnage d'identifier la maladie. Une réussite permet de connaître la Virulence du mal et d'envisager des soins adéquats (voir plus bas).

-Santé-

Repos et récupération :

Le repos peut souvent permettre à un Personnage de se remettre d'une maladie, même dangereuse. Il faut qu'il reste tranquille tant qu'elle fait effet et il subira les points de Maladie appropriés à sa Virulence. Mais il récupérera la totalité de ces points dès le lendemain du jour où sa maladie prendra fin. Si un Personnage ne se repose pas, la maladie risque de continuer au-delà de sa durée normale de cinq jours ; le sixième jour, le malade devra tirer un jet de Vigueur, selon la Virulence. Un échec signifie que le mal persiste et inflige à nouveau le nombre de points de Maladie journaliers (un nouveau jet de Vigueur sera tiré le lendemain) ; un échec critique conduit à la mort. Une réussite signifie une rémission et une récupération de tous les points de Maladie. Lorsqu'un Personnage est malade et qu'il est blessé, il ne pourra pas récupérer les points de dommages dus aux blessures en se reposant. Seuls des soins pourront le permettre mais au rythme d'un point de Santé récupéré par jour, au lieu de deux en temps normal.

Traitement et guérison :

Si un médecin ou un Personnage compétent s'occupe quotidiennement d'un malade, en plus d'éviter les risques décrits au paragraphe précédent, celui-ci a de bonnes chances de mieux supporter la maladie. Le malade doit rester au calme, si possible alité. Le guérisseur devra connaître le mal qui ronge son patient puis tirer chaque jour un jet de Médecine compliqué (14) ; une réussite réduit de 1 le nombre de points de Maladie que le malade devait encaisser par jour. Pour un mal classique de faible Virulence durant cinq jours, un Personnage n'encaissera donc aucun point ; et seulement 3 par jour s'il s'agit d'une Virulence mortelle. Un échec simple n'a aucun effet mais les échecs et réussites critiques seront pris en compte normalement. Les mêmes effets peuvent être obtenus en consommant des remèdes à base de plantes médicinales sans que de jets de Médecine ne soient requis. Si un PJ n'observe pas le repos, la maladie peut se poursuivre au-delà de sa durée normale, comme décrit précédemment. En ce qui concerne les maladies provoquant la mort, le médecin n'a le droit qu'à un seul et unique jet de Médecine difficile (17) pour sauver le malade.

Remèdes magientistes :

Ils se présentent sous la forme de cartouches de Flux sur lesquelles sont montées des seringues. Ces remèdes sont souvent très chers et chacun correspond à une maladie particulière. Les magientistes sont loin d'avoir découvert des remèdes pour toutes les maladies mais leurs recherches progressent. Pour être efficace, le médecin doit d'abord diagnostiquer la maladie (voir plus haut) et injecter les dosages corrects selon la corpulence du patient, son âge, etc. Cette prescription demande un jet de Magience ou de Sciences compliqué (14).

Si un malade bénéficie d'un traitement de ce type pendant une maladie, il devra tirer un jet de Vigueur compliqué (14). En cas de réussite, il encaissera un point de Maladie en moins par jour ; ce bonus pouvant se cumuler avec d'autres soins. En cas de maladie de Virulence maligne ou mortelle provoquant une mort assurée, le patient encaissera à la place les points de Maladie adéquats et aura une chance de survie.

Quelques maladies

Voici quelques exemples de maux qui pourront toucher les Personnages avec des indications sur leur Virulence et leurs symptômes. Ils permettront d'enrichir les descriptions et d'optimiser l'ambiance des parties. Chaque meneur est bien entendu libre de compléter cette liste avec des maladies de son cru ou inspirées des maux qui ont frappé le monde pendant le Moyen Âge.

Fièvre jaune

Cette maladie typique de la région marécageuse de Tuaille sévit surtout pendant l'été. Elle est colportée par les insectes pullulant dans les marécages. Elle provoque des fièvres et un teint jaunâtre. Sa virulence est bénigne et la maladie dure cinq jours. Le temps d'incubation est rapide.

Catarrhe

Ainsi nommée par les magientistes, cette forme de grippe provoque des fièvres, des toux et des difficultés respiratoires. Elle est de virulence bénigne et dure cinq jours. L'incubation est fulgurante.

Chancreuse

Bien connue des combattants, cette maladie est due aux mauvais soins apportés à une blessure. Celle-ci va suppurer, ne guérira pas et pourra même se généraliser et entraîner la mort. La Virulence peut-être de niveau faible à mortel selon les conditions de contamination. Le temps d'incubation est rapide.

Grippe intestinale

Cette maladie, de virulence bénigne et de temps d'incubation fulgurant, provoque des nausées, des fièvres et des vomissements pendant environ 5 jours. Il en existe des variantes malignes qui peuvent même tuer les malades.

Fièvre chimérique

Ce mal, de Virulence bénigne et de temps d'incubation rapide, va infliger au malade des visions cauchemardesques ainsi qu'une fièvre importante. En plus des points de Maladies classiques, le malade encaissera un nombre égal de points de Trauma, qui s'estomperont avec la guérison de la fièvre.

Poisons

Il existe deux types d'empoisonnement : direct et progressif.

Empoisonnement direct

Les poisons immédiats et autres venins inoculés fonctionnent de la même manière que les maladies. Le meneur estime le niveau de Virulence, ce qui détermine le Seuil de Difficulté pour échapper aux effets de la substance et détermine le nombre de points de Poison que le Personnage va encaisser. Comme les maladies, les effets d'un poison peuvent mettre un certain temps à se déclarer, allant de quelques heures à plusieurs semaines. En revanche, les effets d'un poison se déploient en une seule journée en moyenne (contre cinq pour les maladies). Ainsi, un poison mortel va infliger 20 points de Poison à un Personnage en une seule journée alors qu'un poison de Virulence légère ne lui infligera que 5 points. De plus, certains antidotes (qu'ils soient d'origine magientiste ou autre) permettent d'annuler totalement les effets d'un poison. Ces poisons peuvent avoir diverses origines et des Virulences très variées : venin animal ou végétal, substance chimique, nourriture avariée, etc.

Empoisonnement progressif

Il existe un autre type d'empoisonnement, sur le long terme, qui va miner la santé d'un Personnage. Il peut s'agir d'une exposition à une pollution, à un toxique comme par exemple des vapeurs de teintures. Chaque année d'exposition entraîne un jet de Vigueur compliqué (14) ; un échec occasionne la perte d'un point définitif de Vigueur et l'éventuelle contraction d'une maladie associée.

Drogues

Certains produits peuvent causer une forte accoutumance chez celui qui les consomme. Il en existe de toutes sortes et aux effets très variés. Le terme de drogues sera utilisé ici à des fins de simplification. Leur impact est lié à plusieurs facteurs : la rapidité d'accoutumance, les effets sur la santé et le degré de dépendance induit.

Devenir dépendant

Toutes les drogues n'ont pas la même virulence : certaines provoquent très rapidement un phénomène d'accoutumance alors que d'autres mettront plus de temps. À chaque fois qu'un Personnage consomme suffisamment longtemps pour risquer une accoutumance, il tire un jet de Résistance Mentale standard (11). Un jet réussi signifie que le Personnage n'est pas devenu dépendant mais chaque consommation ultérieure demandera un nouveau jet avec une pénalité cumulative d'un point. Seule une abstinence

d'1D10 mois permettra de relancer ses jets sans les pénalités dues à la poursuite de la consommation. Il existe trois degrés d'accoutumance :

- ⊗ **Lente** : les effets ne se font sentir qu'au bout d'un mois de prise régulière, à raison de 2 à 3 prises par semaine.
- ⊗ **Moderée** : les effets peuvent se faire sentir au bout de deux semaines de prise régulière, à raison de 2 à 3 prises par semaine.
- ⊗ **Rapide** : chaque prise peut déclencher une accoutumance.

Effets sur la santé

Lors d'une consommation régulière, certains produits peuvent se révéler nocifs très rapidement, d'autres plus lentement. Lorsque le produit a une forte nocivité, chaque semaine de consommation entraîne un jet de Vigueur compliqué (14) qui cause la perte d'un point de Vigueur en cas d'échec. Les points perdus sont récupérés à raison d'un par mois sans consommation. Un personnage meurt lorsqu'il tombe à zéro en Vigueur.

En cas de nocivité modérée, le même système s'applique mais les jets de Vigueur seront tirés une fois par mois. Lorsque la nocivité est faible, un jet est tiré tous les ans et seul un résultat de 1 sur le jet de Vigueur entraîne la perte d'un point, mais de manière définitive.

Bien entendu, une consommation particulièrement excessive peut aggraver la nocivité d'un produit. De même, quel que soit le degré de nocivité d'une drogue, un échec critique (ou un résultat de 1) sur un jet cause la perte définitive d'un point de Vigueur. En cas d'échec critique avec une drogue de forte nocivité, le Personnage meurt 1D10 de minutes après la prise. Mélanger les drogues peut avoir des effets désastreux : si une drogue de nocivité modérée ou forte est impliquée, un jet de Vigueur compliqué (14) doit être tiré. Une réussite signifie que les effets des différentes drogues se cumulent sans conséquence néfaste ; un échec signifie que le récipiendaire tombe malade (nausées et maux de têtes qui infligent des malus de -4 à tous les jets) ; un 1 naturel sur le jet entraîne la mort dans l'heure qui suit.

Sevrage et symptômes de manque

Si un Personnage cesse de consommer un produit auquel il est dépendant, il endurera des effets indésirables. Un tel sevrage dure une semaine complète : chaque jour, le sevré tire un jet de Résistance Mentale facile (8) avec une pénalité de 1 point par jour écoulé ; un échec entraîne un effet différent selon le degré de Dépendance à la drogue :

⊗ **Dépendance faible** : s'il n'a pas son produit à disposition, le Personnage va tenter de s'en procurer. Il se sent de mauvaise humeur, irritable et aura des difficultés à dormir. Il souffre d'un malus de -2 sur toutes ses actions pendant tout le temps du sevrage.

⊗ **Dépendance forte** : le Personnage développe des symptômes divers, dépendant de la drogue (maux de têtes, insomnies, tremblements, nausées, etc.). Il devient agressif et près à dépenser de très fortes sommes d'argent ou à commettre des crimes pour obtenir sa drogue favorite. Il sera focalisé sur l'obtention de sa dose, abandonnant tout autre projet. Toute autre action que celles concernant l'acquisition de drogue subit un malus de -4.

Se désintoxiquer

Au bout d'1D10 mois de sevrage, un Personnage intoxiqué et dépendant ne le sera plus. S'il consomme pendant ce laps de temps, il tire immédiatement un jet de Résistance Mentale standard (11) sous peine de redevenir dépendant, quel que soit le degré de dépendance du produit. Chaque nouvelle prise implique un jet avec des pénalités cumulatives comme indiqué dans le paragraphe "devenir dépendant".

Droques de Tri-Kazel

Alcool

Accoutumance : **lente** | Nocivité : **faible**
Dépendance : **forte**

L'alcool est sans doute la drogue la plus largement consommée dans tout Tri-Kazel et ses abus font des ravages : violence, maladie, etc. Un arrêt brutal d'une consommation régulière peut provoquer des tremblements, anxiété et état de tristesse. Être sous alcool permet de moins ressentir la douleur, d'être plus entreprenant et téméraire mais fait perdre en équilibre, en précision et en capacité de concentration. De ce fait, malus et bonus se compensent et il n'y a pas d'ajustement particulier.

Cendreuse

Accoutumance : **rapide** | Nocivité : **modérée**
Dépendance : **forte**

Ainsi nommée à cause de sa ressemblance à de la cendre, cette drogue a la capacité d'accélérer grandement les capacités de réflexion et donne +1 en Raison pendant une heure après chaque prise. Nervosité et maux de têtes se manifestent pendant le sevrage.

Flux M

Accoutumance : **rapide** | Nocivité : **faible**
Dépendance : **forte**

Diminutif pour le "Flux mékône", cette substance n'est pas à proprement parler une drogue mais un produit utilisé par certains magientistes dont le corps est irrigué par des mékônes. De nocivité faible, il provoque une forte et rapide dépendance.

Tabac

Accoutumance : **modérée** | Nocivité : **faible**
Dépendance : **forte**

Le tabac est largement consommé dans certaines régions de la péninsule. Une consommation à long terme peut entraîner de graves complications.

Vieillesse

L'existence est rude dans le monde d'Esteren et la durée de vie souvent courte. À partir de quarante ans, un PJ tire un jet de Vigueur standard (11) par an. Un échec signifie qu'il perd définitivement un point de Vigueur. Dans ce cas précis, un résultat de 1 sur le D10 de ce jet de Résolution est toujours considéré comme un échec. Tous les ans, un nouveau jet est tiré jusqu'à ce que la Vigueur tombe à zéro, ce qui indique la mort du Personnage.

À partir de cinquante ans, un Personnage subit un malus de -2 à toutes les actions physiques. Un nouveau malus de 2 points vient s'ajouter par tranche de 10 ans : -4 à partir de soixante ans, -6 à partir de soixante-dix ans, -8 à partir de quatre-vingts ans, etc.

Opallion

Accoutumance : **modérée** | Nocivité : **dangereuse**
Dépendance : **forte**

L'opallion se présente sous la forme d'une poudre noire légèrement scintillante et son nom évoque tout simplement l'opale noire. C'est une puissante drogue hallucinogène, très chère, que l'on trouve dans les grandes cités. Elle serait synthétisée dans des laboratoires rezhites par des magientistes peu scrupuleux. L'opallion décuple la créativité ; elle confère un bonus de +1 à la Voie de la Créativité pendant 1D10 heures après une prise. Le manque est caractérisé par un teint livide, des nausées et des douleurs physiques aiguës.

Gwylmine

Accoutumance : **rapide** | Nocivité : **modérée**
Dépendance : **forte**

Cette drogue est notamment obtenue à partir de l'essence de la fleur de Gwylmith qui lui a donné son nom. Elle possède un haut pouvoir excitant et énérgisant. Elle se présente sous la forme d'huile épaisse qui peut être fumée ou ingérée. Chaque prise confère un bonus de +1 à tous les jets sollicitant les efforts physiques, jets de Prouesses et d'Attaque pendant une heure. Il n'est pas possible de cumuler ces bonus. Les abus de Gwylmine aboutissent à des problèmes cardiaques alors qu'un sevrage soudain rendra une personne dépendante triste et amorphe.

Tonifiant

Accoutumance : **modérée** | Nocivité : **modérée**
Dépendance : **forte**

Les tonifiants sont des substances conçues à partir de Flux par les magientistes (p.268). Il est déconseillé d'en utiliser plus d'un par semaine et pour cause : un abus peut provoquer une forte dépendance au produit. Le manque se traduit par des maux de têtes et des insomnies. Les tonifiants sont injectés par voie intraveineuse.

Pendant son enseignement, le demorthèn sera initié à un art ancestral nommé "Sigil Rann", basé sur l'utilisation de pierres gravées de symboles mystiques, les ogham.

Art demorthèn

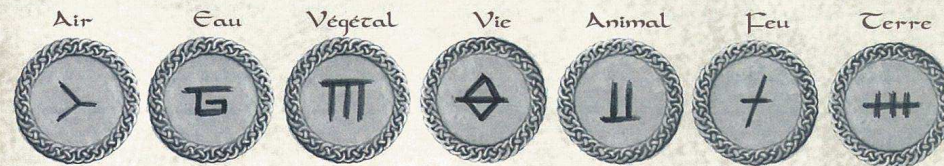
Art ancestral et Discipline : fonctionnement de la magie

La magie demorthèn repose sur l'art ancestral de la Sigil Rann. La connaissance des ogham (Sigil Rann) est une Discipline du Domaine Mystères demorthèn. Globalement, la magie fonctionne selon les mêmes règles que les autres compétences décrites pages 194 à 199 ; elle est basée sur la réussite de jets de Résolution et de Seuils de Difficulté. Cependant, les effets et les modalités de progression de ces Disciplines sont spécifiques et décrits tout au long de ce chapitre.

Lorn Rann et Liadh

Les mythes et légendes demorthèn évoquent deux autres arts ancestraux qui seraient détenus par un nombre très réduit de demorthèn : tout d'abord, la Lorn Rann, qui confère le pouvoir d'écrire les ogham et de créer les réceptacles capables de capter l'énergie essentielle ; ensuite, l'art du Liadh qui concerne la convocation directe des esprits de la nature, les C'maoghs. Ce chapitre se concentre uniquement sur l'art de la Sigil Rann.

Pour utiliser le pouvoir des ogham, le demorthèn puise dans le Rindath des esprits de la nature qui l'entourent. Comme toute chose et tout être, le demorthèn possède lui-même une quantité de Rindath qui sera également en partie utilisée lors de ce processus. L'art oghamique est épuisant et demande au demorthèn une grande empathie avec la nature. Pour tenter de l'utiliser, le demorthèn doit posséder la Discipline de la Sigil Rann (un niveau de 6 suffit).



Ogham majeurs et ogham mineurs

L'art de la Sigil Rann concerne les éléments naturels et se divise en sept ogham majeurs distincts : la Terre, l'Eau, l'Air, le Feu, le Végétal, l'Animal et la Vie. À chaque ogham majeur sont associés une infinité d'ogham mineurs, déclinaisons de l'un des sept oghams majeurs, et qui seront utilisés lors des incantations.

Chaque ogham mineur est lié à un pouvoir particulier qui peut se déployer sur six degrés d'intensité distincts, allant d'un effet anodin à un déchaînement des éléments naturels. Dans la tradition, ces degrés d'intensité sont nommés Cercles de puissance.

Les pierres oghamiques

Les pierres oghamiques se présentent sous la forme de petits galets polis ; on peut aisément en tenir trois dans une main. Ce sont des réceptacles où s'accumule l'énergie Rindath mobilisée par le demorthèn. Très résistantes, elles peuvent être utilisées autant de fois qu'on le souhaite pour concentrer cette énergie. Si un demorthèn tentait d'utiliser son propre corps pour emmagasiner toute l'énergie nécessaire à certaines invocations, il est probable que celui-ci se désagrégerait ou serait violemment altéré. Chaque galet est gravé d'un ogham mineur correspondant à un pouvoir spécifique et constituant une des innombrables

déclinaisons d'un des sept ogham. Pour chaque pouvoir qu'il souhaite utiliser, le demorthèn aura besoin d'une pierre oghamique gravée du symbole correspondant. Au moment de déclencher son pouvoir, il doit tenir la pierre oghamique dans sa main.

Le demorthèn doit se procurer ces pierres ; certaines pierres sont très rares, d'autres nettement plus communes. La liste de pouvoirs proposée dans ce manuel n'est pas exhaustive puisqu'il existe une infinité de déclinaisons des sept ogham majeurs.

Utilisation de la magie dès la création du PJ

Il est possible qu'un PJ puisse utiliser la magie dès sa création ; il lui suffit pour cela d'accéder à la Discipline de la Sigil Rann et de posséder ses premières pierres oghamiques. Si tel est le cas, le PJ disposera d'un nombre de pierres oghamiques égal à son score d'Empathie, choisies par le meneur dans la liste plus loin. Sans ces pierres, il est impossible d'invoquer des pouvoirs avec la Sigil Rann.

Un MJ pourra également choisir de ne pas autoriser l'accès aux pouvoirs dès la création du PJ, réservant l'obtention de la Discipline de la Sigil Rann à un moment ultérieur, au cours d'un scénario ou en mettant l'accent sur la recherche d'un mentor. Le joueur incarnera un ionnthen, un apprenti demorthèn. Ce choix ne l'empêche en rien de s'éveiller plus tard aux pouvoirs oghamiques. Il est conseillé que le MJ discute avec ses joueurs de cette limitation et de l'ambiance qu'il désire donner à ses parties. Plus la magie sera rare et plus elle aura un caractère énigmatique et exceptionnel ; plus la magie sera facile d'accès, plus l'ambiance des parties sera teintée de fantastique.

Les sept ogham majeurs de l'Aergewin

Une légende veut que les demorthèn des temps de l'Aergewin possédaient des pierres oghamiques exceptionnelles sur lesquelles était gravé l'un des sept ogham majeurs. Avec une seule de ces pierres, il leur était possible d'invoquer tous les pouvoirs liés à cet élément. Ainsi l'ogham majeur de l'Eau permettait aussi bien d'invoquer la brume que de créer des tourbillons ou encore de développer des branchies. Les demorthèn de Tri-Kazel utilisent tous des pierres oghamiques mineures et, si les pierres portant les oghams majeurs existent bien, nul n'en a apporté la preuve à ce jour.

Rindath et pouvoirs oghamiques

246



Les pouvoirs liés à la Sigil Rann puisent dans le Rindath, l'énergie vitale. Cette partie détaille les façons de dépenser et gagner des points d'énergie.

Rappel : la quantité d'énergie naturelle d'un Personnage à sa création est égale à l'addition suivante :

Voie de l'Empathie + Voie de la Combativité
+ Voie de la Créativité.



Cercle de puissance et facteurs

Lorsqu'il décide d'invoquer un pouvoir (sous réserve que le demorthèn possède la pierre oghamique adéquate), le demorthèn détermine librement son intensité et choisit le Cercle de puissance. Le meneur ou le joueur qui désire connaître les effets d'un pouvoir à un Cercle donné se reporte à ce tableau :

SIGIL RANN - TABLEAU D'INVOCATION								
Cercle	Seuil de Difficulté	FACTEURS					Coût en Rindath	Temps Invocation
		Cible	Envergure	Persistance	bonus/malus	Dommages		
1	Standard (11)	1	Toucher	1 Passe d'a.	+1 / -1	1D10	3	1
2	Complicé (14)	2	5m	3 Passe d'a.	+1 / -1	1D10	5	2
3	Difficile (17)	3	50m	1 minute	+2 / -2	2D10	10	3
4	Très difficile (20)	4	100m	1 heure	+2 / -2	3D10	15	4
5	Exceptionnel (25)	5	1km	1 journée	+3 / -3	4D10	20	5
6	Héroïque (30)	spécial	spécial	spécial	+5 / -5	spécial	spécial	spécial

Le personnage de Delphine, la demorthèn Armel, désire invoquer un pouvoir du second Cercle. La joueuse se reporte au tableau et constate que ce pouvoir nécessite un jet de Sigil Rann compliqué (14), qu'il pourra atteindre jusqu'à deux cibles à une portée maximale de cinq mètres, pourra durer trois Passes d'armes, donnera un bonus de +1 ou un malus de -1, infligera 1D10 points de dommages, coûtera cinq points de Rindath au demorthèn et aura un temps d'invocation de 2.

Pour plus de fluidité pendant le jeu, il est vivement recommandé que chaque joueur incarnant un demorthèn possède une copie du tableau d'invocation qu'il pourra consulter en partie. Il est possible d'en trouver un exemplaire téléchargeable sur le site Internet du jeu (www.esteren.org).

Voici une définition de chaque terme du tableau d'invocation :

Cercle :

dans les traditions demorthèn, il existe six Cercles de puissance, qui correspondent aux paliers d'intensité croissante de chaque pouvoir. Le sixième Cercle conserve un caractère exceptionnel même pour les demorthèn maîtrisant parfaitement la Sigil Rann.

Au premier Cercle, l'ogham de Rafale permet de créer de simples bourrasques mais déclenchera une véritable tempête au sixième Cercle. Un ogham de Cuirasse offrira une protection légère pour devenir une armure épaisse et robuste au dernier Cercle. Chaque pierre oghamique peut déployer des pouvoirs de six intensités différentes.

Seuil de difficulté :

pour invoquer un pouvoir du premier au cinquième Cercle, un demorthèn doit posséder au minimum un niveau de 6 en Sigil Rann et la pierre oghamique correspondante. En revanche, pour invoquer des pouvoirs du sixième Cercle, il faudra posséder un niveau de 15 en Sigil Rann. Les invocations les plus puissantes sont détaillées plus bas et ne peuvent donc être réalisées que par des demorthèn connaissant parfaitement cet art ancestral.

D'autre part, une invocation n'est pas systématiquement couronnée de succès. À chaque fois que le demorthèn fait appel aux ogham, il devra réussir un Jet de Résolution basé sur son score de Sigil Rann ajouté à la Voie de l'Empathie et franchir un Seuil de Difficulté proportionnel à l'intensité de son pouvoir.

Possédant l'ogham de Foudre, Armel désire invoquer ce pouvoir au troisième Cercle. Elle a un niveau de 7 en Sigil Rann, ce qui est suffisant puisqu'un pouvoir invoqué au troisième Cercle requiert un niveau de 6. D'autre part, la joueuse Delphine, qui interprète Armel, devra réussir un jet de Sigil Rann difficile (17) pour que l'invocation ait lieu. Armel possédant 5 en Empathie, elle a de bonnes chances de réussir ; Delphine devra faire 5 ou plus sur son D10.

Facteurs :

un pouvoir est déterminé par 5 facteurs principaux. Ces facteurs permettent aux joueurs et au meneur de se représenter clairement les effets concrets d'un pouvoir à un Cercle donné. Lorsqu'il invoque un pouvoir, le demorthèn est libre de choisir l'intensité, dans la limite de son niveau de Sigil Rann. Plus l'intensité sera importante, plus le coût en énergie Rindath sera élevé. Il est également possible de mélanger des facteurs de différents Cercles ; ce sera toujours le facteur le plus élevé qui déterminera le niveau du Cercle d'un pouvoir. Par exemple, qu'un pouvoir fasse appel à un seul Facteur du troisième Cercle ou aux cinq Facteurs de ce Cercle ne change rien : il sera considéré comme un pouvoir du troisième Cercle.

Armel possède l'ogham Tourbillon et désire l'utiliser sur une seule cible située à plus de 40 mètres, pour une durée d'une seule Passe d'arme. Un pouvoir visant une seule cible et ne durant qu'une seule Passe d'arme est du premier Cercle. Cependant, la cible se trouve à une portée d'environ 50 mètres ce qui est un Facteur du troisième Cercle. Le Tourbillon invoqué par Armel sera donc considéré comme étant du troisième Cercle : le jet de Sigil Rann sera difficile (17) et son coût en Rindath sera de 10 points.

Voici une description plus précise des facteurs, de leurs interactions et des cas dans lesquels ils devraient être ou non utilisés. Dans tous les cas, c'est au meneur que revient la charge de valider les effets de chaque facteur pour un pouvoir.

Cible :

ce facteur définit le nombre de Cibles touchées par le pouvoir. Par cible, on entend un Personnage ou une créature vivante. Dans le cas de certains pouvoirs, il pourra également s'agir d'un objet ou d'une chose. Pour chaque Cercle, une cible sera concernée. Attention, car les cibles choisies doivent se trouver dans un périmètre équivalent à l'Envergure autorisée par le Cercle concerné. Cela signifie que l'Envergure est un facteur limitant pour le nombre de cibles.

Armel veut utiliser un pouvoir de Cuirasse pour aider trois miliciens du village mais ceux-ci ont fort à faire chacun de leur côté : ils sont dans un cercle de 100m de diamètre et ne peuvent pas se rapprocher. Pour cibler trois personnes, Armel utilise normalement un pouvoir du troisième Cercle mais dans le cas présent, son pouvoir sera considéré comme étant du quatrième Cercle pour que l'Envergure soit suffisante (100m).

Dans le cas, comme ci-dessus, où l'Envergure n'inclut pas toutes les cibles, le demorthèn a le choix entre augmenter le niveau du Cercle pour obtenir une Envergure suffisante ou limiter le nombre de cibles à celles incluses dans l'Envergure correspondant au Cercle choisi. Si les cibles sont hors de vue du demorthèn, celui-ci doit se faire une représentation mentale du lieu et de la cible. Certains pouvoirs, comme Séisme, peuvent atteindre un très grand nombre de cibles sans que ce facteur n'influe sur le Cercle de puissance.

Envergure :

ce facteur concerne la portée, la zone d'effet et le volume. La portée d'un pouvoir détermine la distance maximale entre le demorthèn et l'endroit où le pouvoir se manifeste. La zone d'effet s'entend toujours comme le diamètre d'un cercle et rayonne autour de l'endroit où se manifeste un pouvoir. Ainsi, un pouvoir du troisième Cercle peut intervenir à une portée maximale de 50m et dans un diamètre de 50m. Certains pouvoirs nécessiteront d'interpréter le facteur Envergure pour qu'ils restent cohérents : par exemple, un pouvoir de Foudre, quel que soit son Cercle de puissance, restera une manifestation brève et d'une zone d'effet très limitée. En revanche, l'Envergure pourra servir à déterminer à quel endroit frappe la foudre ; si plusieurs cibles sont touchées, on estimera alors que plusieurs éclairs s'abattent dans la zone d'effet définie par l'Envergure. En revanche, un même pouvoir ne pourra pas s'abattre plusieurs fois sur la même cible sous prétexte qu'il est d'un Cercle suffisant pour atteindre plusieurs cibles. Le meneur devrait utiliser son bon sens pour valider ou pas les interprétations du facteur Envergure. Enfin, ce facteur permet de déterminer le volume atteint par un pouvoir. Le premier Cercle équivaut à 1 kilogramme ou 1 litre ; le second à 5kg / litres ; le troisième à 50kg / litres ; le quatrième à 100kg / litres et enfin le cinquième à 1 tonne ou 1000 litres.

247

⊕ Persistance :

certaines pouvoirs ont un effet instantané et permanent comme les pouvoirs de soins ou de guérison. C'est aussi le cas de nombreux pouvoirs offensifs qui ne durent qu'un instant : Foudre, etc. Pour ces pouvoirs, le facteur Persistance n'est pas pris en compte. Les bonus et malus sont un autre cas particulier décrit plus bas. Pour tout autre pouvoir, ce facteur déterminera sa durée. Notez qu'une minute compte dix Passes d'armes.

⊕ Bonus / malus :

Domaine ou une Discipline, le score d'Attaque, la Défense, la Rapidité, la Santé, etc. Par exemple, un pouvoir de Cuirasse ou de Peau d'écorce pourra avoir des effets sur la Protection de la cible. Si la pierre oghamique le permet, des malus pourront être infligés aux cibles du demorthèn. La persistance des bonus et malus est particulière ; plus un bonus ou un malus est puissant, plus il aura tendance à se dissiper rapidement. Un bonus de +5 ou de +3 ne peut durer qu'une seule Passe d'armes ou une seule action ; un bonus de +2 durera deux Passes d'armes et un bonus de +1 pourra durer jusqu'à trois Passes d'armes.

⊕ Coût en Rindath

L'invocation d'un pouvoir est coûteuse en énergie vitale. Cette colonne indique le nombre de points de Rindath que le joueur devra retrancher à chaque utilisation. Lorsque le score de Rindath arrive à 0, le demorthèn se sent exténué et ne peut plus invoquer de pouvoirs. Un demorthèn ne peut pas invoquer un pouvoir s'il n'a pas le nombre suffisant de points de Rindath à disposition, sauf si la règle optionnelle " puiser dans l'énergie vitale " est utilisée (voir plus loin).

⊕ Temps d'invocation

les pouvoirs de la Sigil Rann sont redoutés car leur exécution est très rapide. Un demorthèn n'a besoin de se concentrer que quelques instants, une pierre oghamique dans la main, pour déclencher son pouvoir. Cependant, plus un pouvoir est puissant, plus il demandera une concentration forte. Ce facteur indique la pénalité appliquée au score de Rapidité du demorthèn pour déterminer son ordre d'action et le moment précis où le pouvoir s'active. Un demorthèn ne devra pas être dérangé avant de finir son incantation au risque de voir son pouvoir échouer (voir plus loin).

Un brigand charge sur Armel. La demorthèn désire le faucher avec un pouvoir de Foudre. Le score de Rapidité d'Armel est normalement de 9 ; le vaurien possède un score de 6. Utilisant un pouvoir du second Cercle, Armel devra retrancher 2 points à son score de Rapidité qui tombe à 7. Elle demeure la plus rapide, de justesse !



⊕ Dommages :

tous les pouvoirs cherchant à infliger des blessures ou à tuer sont concernés. Il peut s'agir d'une Flèche de pierre, d'un ogham de Chaleur, d'un pouvoir d'Étouffement, d'Air empoisonné ou encore de Poison. Les dégâts infligés dépendent du Cercle et servent à quantifier le nombre de points de dommages infligés. Quelle que soit la durée maximale autorisée par le Cercle, un pouvoir offensif n'inflige qu'une seule fois des points de dommages et ne durera généralement que quelques instants. Ainsi, une tempête de glace utilisée pour causer des blessures pourra durer plusieurs Passes d'armes mais n'infligera qu'un nombre de dommages correspondant à son Cercle. Il peut bien sûr exister d'autres cas de figure mais le meneur et les joueurs devraient garder en tête cette règle. Ce facteur sert également à déterminer les effets d'un pouvoir de soin.



⊕ Estimer l'intensité d'un facteur



Les ogham peuvent produire des effets très variés et il est impossible de tous les répertorier dans un tableau. Par exemple, dans le cas de l'utilisation d'un pouvoir créant de la lumière, l'Envergure permet de savoir dans quelle zone celle-ci se répand mais le meneur devra en estimer la puissance. Créer la lueur d'une bougie pourra être estimé comme étant du premier Cercle alors que créer une lumière aussi vive que celle du soleil serait du sixième.

Pour se repérer, le meneur utilisera l'échelle des Seuils de Difficulté. Plus le phénomène sera puissant, plus le Cercle requis sera élevé. Par exemple, un demorthèn utilisant un ogham d'Eau calme essaye d'apaiser une pluie violente. Le vent est puissant, la pluie tombe sans discontinuer ; le meneur estime qu'il s'agit d'une action très difficile ; le pouvoir sera donc du quatrième Cercle. S'il ne s'agissait que d'une pluie fine, le meneur aurait pu estimer qu'il s'agissait seulement d'un pouvoir du premier Cercle.



⊕ Utiliser les tableaux d'invocation

Il est conseillé que le meneur et chaque joueur utilisant les pouvoirs demorthèn aient sous les yeux les tableaux d'invocation pendant la partie afin que leur consultation ne ralentisse pas le rythme du jeu.

⊕ Le sixième Cercle de puissance

Ce Cercle est considéré comme mythique chez les demorthèn et seuls les plus sages et les plus expérimentés sauraient comment concentrer suffisamment d'énergie pour déclencher des pouvoirs de cette intensité. Voici le tableau qui détaille les effets des pouvoirs invoqués au sixième Cercle :

SIXIÈME CERCLE							
Degrés	Facteurs					Coût en Rindath	Temps Invocation
	Cible	Envergure	Persistance	Bonus	Dommages		
1	10	10km	1 semaine	+5	5D10	30	1 Passe d'a.
2	50	50km	1 mois	+5	6D10	40	2 Passes d'a.
3	100	100km	1 saison	+5	7D10	50	3 Passes d'a.
4	200	200km	1 an	+5	8D10	60	5 Passes d'a.
5	300	300km	2 ans	+5	9D10	70	1 minute
6 et +	+100	+100km	+ 1 an	+5	+ 1D10	+ 10	+ 1 minute

L'intensité d'un pouvoir du sixième Cercle n'a virtuellement aucune limite si ce n'est la quantité de Rindath qu'un demorthèn peut concentrer et utiliser pour son invocation. Le tableau ci-dessus fonctionne de la même manière que le tableau d'invocation de la Sigil Rann. Ici, la colonne Degrés remplace celle des Cercles et permet de déterminer l'intensité du pouvoir ; chaque ligne correspondante indique toutes les informations utiles.

Par exemple, un pouvoir du sixième Cercle et du troisième degré pourra atteindre au maximum 100 cibles, avoir une envergure de 100km, durer pendant une saison entière, octroyer un bonus de +5, infliger 7D10 de dommages, coûtera 50 points de Rindath et nécessitera un temps d'invocation de trois Passes d'armes. Tout comme pour les autres Cercles, ce sera le facteur le plus élevé qui déterminera l'intensité finale du pouvoir, son coût en Rindath et son temps d'invocation (le Seuil de Difficulté pour tout pouvoir du sixième Cercle demeure à 30).

Pour un temps d'invocation d'une Passe d'armes, le demorthèn se concentre et le pouvoir fait effet au tout début de la Passe suivante, avant toute action liée à l'ordre d'initiative.

Un vieux demorthèn, grâce à une pierre oghamique de Pluie, désire invoquer une forte averse pour éteindre un immense feu de forêt. Sa cible est unique, les bonus et les dommages inexistantes ce qui en fait à première vue un pouvoir de faible intensité. Cependant, le demorthèn désire que le pouvoir dure au moins une journée entière et couvre une zone d'environ cent kilomètres de diamètre. En se référant aux tableaux d'invocation, le meneur constate que c'est le facteur d'Envergure qui est le plus important (la zone de cent kilomètres) ce qui implique un pouvoir du sixième Cercle et du troisième degré. Le demorthèn devra réussir un jet de Sigil Rann héroïque (30) ; ce pouvoir lui coûtera 50 points de Rindath et nécessitera 3 Passes d'armes d'incantation. Il fera donc effet au tout début de la quatrième Passe d'armes.





Invoyer un pouvoir

Comme cela a été dit précédemment, réussir à invoquer un pouvoir n'est pas forcément automatique. À chaque fois que le demorthèn fait appel aux ogham, il devra réussir un jet de Résolution basé sur son score de Sigil Rann ajouté à la Voie de l'Empathie, tout en franchissant un Seuil de Difficulté dépendant du niveau de Cercle de son pouvoir.

- Si le jet de Résolution est réussi, le pouvoir est invoqué et le demorthèn retranche le coût du pouvoir utilisé de sa quantité de Rindath. Entamer sa réserve d'énergie provoque chez le demorthèn une sensation de fatigue, qui croît au fur et à mesure que sa réserve de Rindath s'épuise. Il est possible qu'un haut score en Sigil Rann assure la réussite automatique de pouvoirs d'un certain Cercle. Dans ces cas-là, le jet de Résolution n'est pas nécessaire, mais le demorthèn consacre toujours autant de temps à invoquer et consomme toujours son Rindath.

- Si un 10 naturel est obtenu sur ce jet, l'invocation est plus puissante que prévue. Le demorthèn augmente un facteur au choix d'un Cercle mais le coût en énergie Rindath reste inchangé.

- Si le Jet de Résolution échoue, le pouvoir ne se déclenche pas mais cet échec n'entame pas la réserve de Rindath du demorthèn. Il devra reprendre son invocation depuis le début.

- Si un 1 naturel est obtenu sur ce jet, l'invocation n'a pas lieu mais le demorthèn consomme quand même le Rindath correspondant. L'énergie gaspillée se disperse dans la nature.



Être dérangé pendant une invocation

Si le demorthèn est brutalement dérangé pendant son invocation (en particulier s'il reçoit un coup ou est poussé), le pouvoir ne sera pas déclenché. Dans ce cas, le demorthèn ne perd aucun point de Rindath mais doit recommencer l'invocation depuis le début.

S'il possède la Discipline Concentration, il pourra tenter de passer au-delà de la perturbation pour réussir à invoquer son pouvoir. Pour ce faire, il devra réussir un jet de Résolution impliquant cette Discipline dont le Seuil de Difficulté sera proportionnel à la perturbation. S'il est poussé ou encaisse de 1 à 4 points de dommages, il devra réussir un jet difficile (17). De 5 à 8 points de dommages, le jet sera très difficile (20) et deviendra exceptionnel (25) pour une blessure de 9 points ou plus.



Règle optionnelle : puiser dans l'énergie vitale

En utilisant cette règle optionnelle, le MJ permet à un demorthèn de faire appel à un pouvoir oghamique même lorsque son score d'énergie est insuffisant ou a atteint 0. Utiliser ses réserves d'énergie vitale va provoquer un épuisement total et peut même aboutir à la mort du demorthèn.

Lorsque le demorthèn désire utiliser un pouvoir qui ferait tomber son score de Rindath en négatif, il doit tirer un jet de Vigueur (score de Vigueur + 1D10).

Le Seuil de Difficulté de ce jet est lié au score négatif que le demorthèn va atteindre :

de -1 à -3 : standard (11)

de -4 à -6 : compliqué (14)

de -7 à -10 : difficile (17)

Si le jet de Vigueur est réussi, le demorthèn parvient à invoquer le pouvoir désiré et reste conscient. Il ne pourra plus invoquer de pouvoir tant qu'il n'aura pas recouvré ses forces (en revenant à un score positif par les moyens normaux de récupération, voir plus bas). Il sera exténué et aura un malus égal à son niveau actuel en Rindath sur tout type d'action pendant toute la période où son score de Rindath restera négatif. Un 10 naturel sur le jet de Vigueur n'a ici aucun effet particulier.

Si le jet de Vigueur est raté, le demorthèn déclenche le pouvoir (qui fera effet normalement) mais tombe dans l'inconscience pour un nombre d'heures équivalent au score négatif auquel l'a mené l'utilisation de son pouvoir. Au réveil, il est exténué et souffre d'un malus égal à son niveau actuel en Rindath sur tout type d'action, jusqu'à récupération normale de son énergie Rindath. Si le demorthèn obtient un 1 naturel sur son jet de Vigueur, il subit également un nombre de points de blessure égal au score de Rindath négatif atteint. Un échec critique entraîne la mort.

Armel ne possède plus que 4 points de Rindath mais désire utiliser son ogham d'Antidote afin de sauver l'un de ses compagnons en train d'agoniser. Vu l'état du malade, ce pouvoir serait normalement du troisième Cercle ; il coûterait 10 points de Rindath, ce qui mènerait notre bienveillante demorthèn au score de -6. Elle devra donc réussir un Jet de Résolution compliqué (14) afin de résister à cette perte d'énergie brutale. Son score de Santé étant 10 et son résultat au dé de 3, la demorthèn parvient à invoquer son pouvoir mais tombe dans un sommeil comateux qui durera 6 heures. Lorsqu'elle reprendra conscience elle aura un malus de -6 à toutes ses actions, jusqu'à ce que son score de Rindath remonte à 0 ou plus.



Résister à un pouvoir



Un être vivant peut tenter de résister aux effets d'un pouvoir, aussi bien au niveau physique que mental. Plus un pouvoir sera de forte intensité, plus il sera difficile d'en éviter les effets. Un 10 naturel est toujours considéré comme un succès même si le Seuil de Difficulté était hors de portée de la cible ; de même un 1 naturel signifie toujours que le jet est raté même si la réussite pouvait être automatique. Selon les cas, différentes compétences ou caractéristiques peuvent être impliquées (voir plus bas).

RÉSISTANCE AU POUVOIR

Cercle de puissance	Seuil de difficulté
Premier	Standard (11)
Second	Compliqué (14)
Troisième	Difficile (17)
Quatrième	Très difficile (20)
Cinquième	Exceptionnel (25)
Sixième	Héroïque (30)



Récupérer et gagner de l'énergie Rindath

Il y a plusieurs moyens pour récupérer ou augmenter son énergie Rindath. Il faut bien distinguer la récupération d'énergie et l'augmentation du score maximal de Rindath. La première consiste à récupérer de l'énergie Rindath pour revenir à son niveau maximal. La seconde consiste à augmenter définitivement ce score maximal de Rindath et sera traitée dans le chapitre sur l'expérience et la progression.

Récupération de Rindath :

⊕ Méditer :

au terme d'au moins une heure de méditation, le demorthèn lance un jet de Méditation (ou utilise le Domaine Mystères demorthèn s'il ne possède pas cette Discipline). Le Seuil de Difficulté dépend du lieu :

⊕ Dans un lieu sacré demorthèn, jet standard (11)

⊕ En forêt ou dans un lieu naturel, jet compliqué (14)

⊕ Dans un village, une maison de campagne, jet difficile (17)

⊕ Dans une cité, une usine magististe, jet très difficile (20)

Chaque heure de méditation octroie un point de Rindath. Le jet de Résolution est tiré à la fin de la période de méditation. Un demorthèn peut obtenir par ce biais au maximum 5 points par jour. S'il obtient un 10 naturel sur son jet, il double le nombre de points qu'il aurait dû récupérer.

Après trois heures passées en forêt, près d'un cours d'eau, Armel lance un jet de Méditation compliqué pour regagner 3 points de Rindath. Elle a un niveau de 6 dans cette Discipline et de 5 en Empathie ; la joueuse doit obtenir 3 ou plus sur son dé. Delphine lance son dé et obtient un 10 ! Elle gagne donc 6 points de Rindath, au lieu de 3.

⊕ Se reposer :

une nuit de sommeil complète permet de récupérer deux points de Rindath.

⊕ Résistance physique :

lorsque la résistance physique est impliquée (encaisser une Flèche de pierre, s'extraire d'une zone rendue marécageuse), la cible a le droit à un Jet de Vigueur pour diviser les effets par deux. Les dommages encaissés seront réduits de moitié, arrondis au chiffre supérieur. Un pouvoir provoquant l'immobilité ne fera aucun effet si la cible réussit un Jet de Vigueur. Une cible immobilisée a le droit à un nouveau Jet de Vigueur par Passe d'armes pour essayer de se dégager. Il en va de même pour les ogham provoquant le sommeil. Être paralysé devant son adversaire peut être fatal : la cible encaissera les coups sans pouvoir riposter, avec un malus de 5 points à sa Défense, l'annulation de tout bonus lié à l'agilité ainsi qu'à un éventuel bouclier. Un pouvoir utilisé pour ralentir provoquera des malus qui seront divisés par deux (arrondi au chiffre supérieur) si le jet est réussi.

⊕ Résistance mentale :

certaines pouvoirs s'attaquent à l'esprit de la cible ou essayent de leurrer ses sens. C'est par exemple le cas du Camouflage. Dans ces cas-là, la cible a le droit à un jet de Résistance Mentale pour éviter totalement les effets. Les malus imposés à une cible par un pouvoir donnent également lieu à un Jet de Résistance Mentale : une réussite réduit le malus de moitié, toujours arrondi au chiffre supérieur.



Léthique demorthèn

Dans les traditions demorthèn, les Trois Arts devraient toujours être utilisés afin de faire respecter l'ordre naturel et l'équilibre de l'environnement. Un demorthèn utilisant ces pouvoirs au service d'ambitions personnelles, par goût du pouvoir ou jalousie, ou encore pour assouvir une vengeance personnelle, va à l'encontre des principes ancestraux. Il est possible que les autres demorthèn, lors d'un Tsioghair, le jugent indigne de son rang et lui retirent ses ogham, de manière définitive ou non, en fonction de la faute commise et de son comportement à posteriori.

Loradh et les morcaills

Les Trois Arts demandent patience et pondération de la part d'un demorthèn. Il doit se montrer humble et respectueux envers la nature et ses esprits, les C'maogh, qui lui octroient une grande part de l'énergie nécessaire aux invocations. On parle cependant de demorthèn déchu qui utilisent leurs pouvoirs au service de leurs ambitions. Certains pensent qu'ils parviennent à tromper, intimider ou même corrompre les C'maogh, afin d'obtenir plus de Rindath et d'employer les arts oghamiques à des fins néfastes. Ces utilisateurs dévoyés des arts ancestraux sont nommés " morcaills " et sont pourchassés par les autres demorthèn. Certains de ces morcaills se seraient rassemblés en cabales afin de pratiquer et de promouvoir leur art de l'ombre, l'oradh.

Pierres oghamiques et pouvoirs

Cette partie s'attache à définir les effets de plusieurs pouvoirs tout en donnant un certain nombre d'exemple de pierres oghamiques.

Nature des pouvoirs

252 Sur chaque pierre oghamique est gravée un ogham mineur, déclinaison de l'un des sept ogham majeurs. S'il existe une infinité de pouvoirs, c'est que la nature peut s'exprimer sous une multitude de formes. Cependant, les pouvoirs doivent s'inspirer de faits naturels. Ainsi, un pouvoir de Foudre provoquera des éclairs et des grondements dans les cieux qui finiront par s'abattre sur la cible du demorthèn. Il n'est pas possible pour le demorthèn de faire partir la foudre de ses mains. Par extension, ce pouvoir ne peut pas être invoqué en intérieur tout comme il risque de n'avoir aucun effet si le temps est radieux et qu'aucun nuage n'est à l'horizon. Il en va de même pour un pouvoir comme Pluie, entre autres.

Effet d'un pouvoir

Comme cela a été décrit précédemment, c'est aux joueurs de définir les effets d'une pierre oghamique, dans la limite de son champ d'action. Plusieurs exemples de pierres oghamiques ci-dessous définissent des champs d'action. Les joueurs demorthèn sont invités à décrire le plus précisément possible leur pouvoir et ce qu'ils désirent exactement obtenir. Par exemple, lors d'une invocation de Source d'eau, le joueur peut expliquer qu'il invoque l'esprit de la source qui coule sous le chemin pour faire jaillir du sol une petite fontaine d'eau pure. Plus la description sera précise et plus le demorthèn obtiendra l'effet désiré. Plus la description est vague, plus l'effet risque d'être surprenant et le MJ doit se sentir libre d'interpréter le pouvoir comme il le désire.

Création ex nihilo

Il n'y a aucune création ex nihilo. La nature forme un tout et même s'il ne le voit pas lui-même, le demorthèn sait qu'il ne crée rien mais emprunte à la nature ce qu'il utilise, avec l'aide des C'maoghs. Lorsque le demorthèn invoque Source d'eau par exemple, le liquide sera prélevé dans un autre endroit, généralement assez proche. De ce fait, les demorthèn sont vigilants à ne pas modifier l'équilibre d'un lieu en abusant de leur pouvoir.

Enchaînement de pouvoirs

Il est possible de créer des enchaînements d'effets. Par exemple, un premier pouvoir va créer de la rosée sur un personnage, et un second va givrer cette rosée, emprisonnant la cible dans un carcan de glace, en la menaçant d'étouffement ou de mourir de froid.

Pierres oghamiques

Voici plusieurs exemples de pierres oghamiques. Cette liste n'est en rien exhaustive ; le nombre de pierres oghamiques est potentiellement infini. Chaque meneur est libre de décider si un ogham existe ou pas ; il peut décider de ne pas utiliser certains ogham pour limiter l'influence de la magie dans ses parties et préserver une ambiance où le fantastique est plus discret. La description de chaque pierre permet de donner un aperçu, non exhaustif, de son champ d'action. Certains ogham sont réversibles ; si tel est le cas, cela est indiqué dans leur description. Ainsi, un ogham d'Humidité peut devenir un ogham d'Assèchement, etc.

Pierres oghamiques de l'Eau

- Eau pure :** permet de purifier un liquide d'un poison ou d'un polluant. La version réversible rend l'eau empoisonnée et elle est susceptible d'infliger des dommages, voire de tuer ceux qui la boivent.
- Brume :** permet de faire naître un nuage de brouillard, de transformer de l'eau en vapeur et inversement.
- Pluie :** permet d'invoquer la pluie.
- Vague :** cet ogham agite l'eau, accélère le courant et peut même créer de véritables lames de fond, provoquant des dommages à partir du sixième Cercle.
- Humidité :** humidifie une zone, crée de la rosée. Assèchement, son effet inverse, inflige des dommages et peut être fatal pour les êtres vivants.
- Source d'eau :** permet de faire apparaître de l'eau. Généralement, celle-ci jaillira du sol. Utilisé au sixième Cercle de puissance, cet ogham peut devenir très dangereux en créant des colonnes d'eau.

- Glace :** transforme l'eau en glace et inversement, peut geler et refroidir des objets mais ne permet pas de créer de chaleur. Cet ogham peut tuer, immobiliser ou ralentir des êtres vivants.
- Eau calme :** cet ogham permet de faire cesser la pluie, d'apaiser une rivière en crue ou encore de calmer des vagues.
- Appel de créatures aquatiques :** un demorthèn pourra convoquer des animaux aquatiques afin qu'ils lui viennent en aide. Il ne les contrôlera jamais totalement ; les animaux répondent à son appel et, suivant son comportement et ce qu'il demande, accepteront éventuellement de lui apporter leur aide, mais il n'y a pas de phénomène de domination. En particulier, les animaux ne se sacrifieront pas pour le demorthèn, sauf si celui-ci a développé des liens très forts et réciproques avec ceux-ci. Pour connaître le nombre de créatures appelées, utilisez le facteur Cibles. La nature exacte des créatures convoquées dépend des animaux présents dans la zone d'action du pouvoir (Envergure).

Pierres oghamiques de l'Air

- Apnée :** permet d'accroître la capacité à tenir en apnée pour un être vivant. La version réversible de ce pouvoir, Étouffement, inflige des dommages et peut être fatale.
- Rafale :** permet de contrôler le vent, de le faire se lever ou au contraire de le calmer. Selon le facteur et le Cercle, des dégâts pourront être occasionnés à cause de la projection d'objets dans les airs : briques, planches, etc.
- Foudre :** permet d'invoquer la foudre et de la faire s'abattre sur une ou plusieurs cibles.

- Air pur :** permet de purifier un air pollué ou empoisonné. La version réversible rend l'air empoisonné et elle est susceptible d'infliger des dommages, voire de tuer ceux qui le respirent.
- Bruissement :** permet de faire parvenir des chuchotements ou un message oral porté par le vent. Les chuchotements peuvent devenir les sifflements d'un vent puissant qui assourdissent ceux qui l'entendent. Cet ogham permet également au demorthèn, si le vent est favorable, d'entendre ce qui se passe loin de là.
- Appel des oiseaux :** fonctionne à l'instar de l'ogham Appel de créatures aquatiques décrit plus haut.

Pierres oghamiques de la Terre

- Pistage :** permet de lire les traces laissées au sol comme dans un livre ouvert. Dans sa version inverse, Passage invisible, cet ogham permet de cacher ses pas.
- Pétrification :** permet de changer un objet ou un être en pierre (pour cela, le nombre de dommages doit être suffisant, voir ci-dessous). Il est possible de redonner à un être ou un objet totalement pétrifié son aspect initial mais tout être sera tué par le processus. Autrement, cet ogham n'est pas réversible.
- Fusion avec la terre :** le demorthèn peut entrer dans la terre (il doit retenir son souffle mais peut respirer normalement à partir du troisième Cercle). Au quatrième Cercle, il est possible de fusionner avec la pierre et de devenir passe-muraille par exemple.

- Flèche de pierre :** des cailloux autour du demorthèn deviennent aiguisés et sont projetés vers une cible.
- Régénération de la terre :** permet de purifier la terre de tout poison ou polluant.
- Sculpture de la terre :** permet de modeler la terre ; au quatrième Cercle, il est possible de modeler la pierre.
- Séisme :** cet ogham peut déclencher des secousses, voire de véritables tremblements de terre selon le Cercle utilisé. On utilise normalement le facteur Dommages selon le Cercle. À l'inverse, cet ogham permet de calmer des secousses ; neutraliser totalement un séisme est toujours considéré comme un pouvoir du sixième Cercle.

Transmutation, Paralysie et Ralentissement

Certains ogham offensifs peuvent être utilisés de plusieurs façons. L'ogham de Glace par exemple, peut être utilisé pour transformer la cible en glace, la paralyser ou encore la ralentir. Le demorthèn doit choisir parmi l'une de ces trois utilisations mais ne peut en cumuler les effets. La cible a une chance de réduire ou d'échapper aux effets comme expliqué page 251.

Transmutation :

Certains ogham mineurs du type Glace ou Pétrification ont la capacité de transmuter un être vivant en glace, en pierre, etc. Utilisé de manière inversée, l'ogham Humidité peut aussi provoquer des effets similaires en asséchant totalement un être contenant de l'eau. Ce genre de pouvoir infligera normalement des dommages selon son Cercle de puissance. Pour que l'effet désiré ait réellement lieu, le demorthèn doit infliger un nombre de dommages suffisant pour que cela provoque la mort. Si tel est le cas, la cible trépassé et la transmutation est définitive. Si le nombre de blessures est insuffisant, la cible sera tout de même blessée (elle sera frigorifiée, ressentira des douleurs atroces du fait de crampes dans ses membres, etc.) mais ne subira pas d'autres effets du pouvoir. Le facteur Persistance n'a pas d'incidence ici.

Paralysie :

un ogham de Croissance végétale pourra être utilisé pour enchevêtrer un adversaire et le paralyser. Un ogham de Glace ou de Pétrification peut être utilisé dans cette optique : la cible sera emprisonnée dans la glace ou la pierre jusqu'à ne plus pouvoir bouger mais pourra essayer de se dégager comme expliqué page 251.

Ralentissement :

le ralentissement se traduit en malus sur la Rapidité, la Défense, les jets de Prouesses, de Combat au contact et globalement, toutes les actions physiques. Les malus dépendent du Cercle de puissance.

Pierres oghamiques du Feu

Lumière :

crée une source de lumière qui ne brûle pas.

Chaleur :

permet de faire monter la température d'un objet ou d'un être et peut entraîner leur embrasement, voire leur fusion. Au sixième Cercle, l'ogham Chaleur permet de faire fondre les plus robustes métaux comme le fer (1500°C) ou les roches comme le zircon (1800 °C).

Flamme :

cet ogham peut créer des flammes, d'une simple flammèche de bougie à de véritables incendies, enflammer des objets, des armes ou des êtres. Elle est inefficace en cas de pluie ou de cible détrempée.

Résistance à la chaleur :

permet de rendre une cible, objet ou être, résistante à la chaleur. Dans les premiers Cercles, la cible ne sera pas incommodée par une canicule alors qu'aux derniers Cercles, elle sera insensible aux plus puissants brasiers.

Sommeil du volcan :

cet ogham permet d'apaiser une éruption volcanique mais demandera généralement un Cercle élevé pour être efficace. Arrêter totalement une éruption est toujours du sixième Cercle. Son inverse, Éveil du volcan, peut attiser un volcan actif et, au sixième Cercle, réveiller un volcan endormi.

Pierres oghamiques Végétales

Arbre animé :

permet d'animer des branches, lianes, racines et autres appendices d'un végétal et de leur faire exécuter des tâches : ramasser un objet, frapper (les dommages infligés dépendant du Cercle) ou immobiliser un adversaire, etc. Plus le Cercle employé est puissant, plus l'arbre ou le végétal aura l'air actif.

Poison :

le demorthèn développe une capacité d'empoisonnement. Il doit mordre ou griffer pour que le poison soit inoculé. Les poisons provoquent des points de dommages selon le Cercle. Cet ogham peut également rendre une plante vénéneuse ou empoisonner un breuvage. L'inverse, Antidote végétal, permet de neutraliser les poisons naturels. Le Seuil de Difficulté pour guérir l'empoisonné, et donc le Cercle requis, dépend de la virulence du toxique. L'intensité requise correspond au niveau de Virulence +1 (par exemple, cinquième Cercle pour une Virulence mortelle, cf. le chapitre Santé).

Baies curatives :

ces fruits ou légumes développent des propriétés curatives (le facteur Bonus donne ici le nombre de points de dommages guéris) mais peuvent aussi devenir des Baies empoisonnées (Cf. l'ogham Poison pour les effets des baies).

Camouflage :

permet de se fondre dans tout type de décor.

Croissance végétale :

permet de faire éclore des plantes, croître des arbres et bosquets à une vitesse stupéfiante. Cet ogham peut par exemple créer des murs végétaux inextricables.

Peau d'écorce :

rend la peau de la cible semblable en apparence et en texture à de l'écorce solide. Cet ogham octroie généralement des bonus à la Défense. L'ogham peut servir à guérir l'écorce abîmée d'un arbre et ce de manière permanente (ce qui ne préjuge en rien de dommages ultérieurs sur le même arbre).

Pierres oghamiques Animales

Appel des animaux :

fonctionne à l'instar de l'ogham Appel de créatures aquatiques, décrite plus haut.

Calmer les animaux :

permet d'apaiser les animaux. Le Cercle requis dépend du degré d'agitation des bêtes. Le demorthèn et ses compagnons devront eux-mêmes être calmes ; toute agitation annule les effets de l'ogham.

Cuirasse :

la peau de la cible devient très résistante, s'inspirant d'un animal précis, chaque ogham étant lié à un animal en particulier : cuir épais, écailles, etc.

Aigle :

permet d'accroître la vue et la vigilance de la cible. L'inverse, Œil de Taupe, inflige des malus et peut rendre presque aveugle.

Endurance :

cet ogham développe l'endurance de la cible ; les bonus concernent la Vigueur, les jets de Prouesses, etc. Cet ogham n'influe pas sur le tableau d'État de Santé.

Calycr :

la cible devient plus agile ; son score de Défense ainsi que son Domaine Discrétion peuvent être augmentés. Dans les cas appropriés, le Domaine Prouesses est aussi concerné (acrobatie, escalade et évaison).

Ours :

cet ogham rend la cible plus forte ; les bonus concernent les Domaines Prouesses, Combat au Contact et Tir et Lancer.

Pierres oghamiques de la Vie

Remède :

cet ogham permet de neutraliser une maladie. Le Seuil de Difficulté pour guérir un malade, et donc le Cercle requis, dépend de la virulence de l'affliction. L'intensité requise correspond au niveau de Virulence +1 (Cf. le chapitre Santé).

Soin :

permet de stopper les saignements et guérir les plaies. Le pouvoir de Soin ne peut pas guérir les membres tranchés, les blessures incapacitantes (yeux crevés, blessure provoquant un boitement, graves brûlures, etc.) ou les blessures ayant causé la mort. Toute plaie guérie par l'ogham Soin laissera les cicatrices ou séquelles normales de la blessure soignée.

Blessure :

cet ogham permet d'infliger des dommages à une cible.

Régénération :

seul ce rare et puissant ogham permet de régénérer les tissus brûlés ou détruits et de guérir les blessures sans laisser de séquelles ni de cicatrices. Le Cercle dépendra de la gravité de l'atteinte corporelle. Un membre tranché ou un organe des sens totalement détruit nécessiteront au moins une invocation du cinquième Cercle.

Flétrissure :

cet ogham mortel fonctionne comme un ogham de Régénération inversée. L'histoire veut qu'elle ait été créée par un morcaïl.

Énergie vitale :

il existe un grand nombre d'ogham vitaux qui permettent d'améliorer un aspect comme la Défense, l'Attaque, la Rapidité, les prouesses (Domaines Prouesses), etc. Chaque ogham améliore un seul aspect du Personnage et peut s'exprimer de manière inverse.

Résistance au froid :

selon le Cercle, cet ogham permet de rendre une cible, objet ou être, résistante aux froids les plus vifs.

Progresser dans Les arts demorthèn

Reportez-vous à la page 230 pour connaître la marche à suivre pour augmenter une Discipline et apprendre de nouveaux ogham. Le score maximal de Rindath peut lui aussi évoluer par la dépense de Points d'Expérience.

Miracles du Temple

Fonctionnement de la magie cléricale

En termes de règles, la magie des Élus du Temple fonctionne sur le même principe que celle des demorthèn décrite précédemment. Ce chapitre va décrire ce qui diffère en termes de jeu pour les utilisateurs de la magie cléricale. Pour tous les autres points, reportez-vous aux règles sur la magie demorthèn. Voici les principes de base :

Foi et Miracles :

la magie cléricale dépend de deux éléments : d'une part, une piété inconditionnelle et d'autre part, la Discipline Miracles (liée au Domaine Prière). Obtenir la Discipline Miracles n'assure pas automatiquement l'obtention de pouvoirs, seule une foi sincère peut le permettre. Même si les Élus sont rares, le meneur pourra autoriser l'accès aux pouvoirs pour les adeptes du Temple incarnés par les joueurs. Dans ces cas-là, le jeune Élu commence avec l'accès à un Miracle choisi par le joueur. L'éveil à ce premier Miracle devrait être un moment important de l'histoire du personnage et relaté dans son historique. Celui-ci pourra ensuite avoir accès aux autres Miracles en suivant la procédure de progression (Cf. chapitre Expérience). Tout comme pour les demorthèn, le meneur peut également décider que l'accession aux pouvoirs se fera dans un second temps, s'il désire par exemple donner à ses parties une ambiance où la magie est rare.

Exaltation :

là où les demorthèn font appel à l'énergie Rindath qui parcourt le monde, les prêtres du Temple se servent de leur foi, traduite par un score d'Exaltation.

Les six Stances :

comme les arts runiques, les Miracles peuvent être d'une puissance variable. Ils sont divisés en six Stances de pouvoir et coûtent un certain nombre de points d'Exaltation selon leur intensité. Un Miracle de la première ou seconde Stance est considéré comme mineur ; au-delà et jusqu'à la sixième Stance, c'est un Miracle majeur.

Certains émissaires du Temple sont capables d'accomplir de véritables miracles. Nul ne peut affirmer si ce don est inné ou provient d'une pratique rigoureuse des ordonnances et des prières quotidiennes. On nomme ces personnes particulières les Élus. Ce chapitre s'attache à décrire le fonctionnement de la magie cléricale et à définir ses principaux pouvoirs.

Les pouvoirs des Élus

Les pouvoirs des Élus correspondent traditionnellement aux douze miracles qu'accomplit le prophète Soustraine pendant son existence terrestre : Guérison miraculeuse, Résurrection, Cantique, Cercle de protection, Purification, Froid divin, Litanie, Courroux divin, Puissance de la foi, Vision des Limbes, Châtiment et Sainte vigueur. Les six ordres du Temple ont accès aux douze Miracles mais pas de la même manière. Ils ne pourront atteindre la troisième Stance et plus (Miracle majeur) que dans six Miracles spécifiques à leur ordre. Pour les six autres, ils ne pourront accomplir que des Miracles mineurs, des premières et secondes Stances.

Prêtres, Moines et Clercs.

Miracles majeurs :

Guérison miraculeuse, Résurrection, Cantique, Cercle de protection, Purification, Froid divin.

Miracles mineurs :

Litanie, Courroux divin, Puissance de la foi, Vision des Limbes, Châtiment, Sainte vigueur.

Lames.

Miracles majeurs :

Guérison miraculeuse, Cercle de protection, Froid divin, Courroux divin, Puissance de la foi et Vision des Limbes.

Miracles mineurs :

Résurrection, Cantique, Purification, Litanie, Châtiment, Sainte vigueur.

Vecteurs.

Miracles majeurs :

Guérison miraculeuse, Purification, Cantique, Froid divin, Litanie, Sainte vigueur.

Miracles mineurs :

Résurrection, Cercle de protection, Courroux divin, Puissance de la foi, Vision des Limbes, Châtiment.

Stigres.

Miracles majeurs :

Cercle de protection, Froid divin, Purification, Puissance de la foi, Vision des Limbes et Châtiment.

Miracles mineurs : Guérison miraculeuse, Résurrection, Cantique, Courroux divin, Litanie, Sainte vigueur.

Miracles et Exaltation

Pour réaliser des Miracles, l'Élu fait appel à l'exaltation créée par sa foi. Cette partie décrit la manière de dépenser et gagner des points d'Exaltation. L'Exaltation d'un Personnage à sa création est égale à l'addition suivante :
Voie de l'Idéal $\times 3$.

Intensité des Miracles

Réaliser un Miracle demande l'utilisation d'un certain nombre de points d'Exaltation. Ce coût dépend directement de la puissance que l'Élu souhaite pour ce Miracle. La gestion de la puissance des Miracles est identique à celle des pouvoirs oghamiques telle qu'elle est décrite page 246, dans le paragraphe Cercle de puissance et facteurs. Meneur et joueurs se reporteront à ce tableau pour connaître le coût en points d'Exaltation d'un Miracle selon sa Stance.

Stances de pouvoir

Plus un Miracle aura une grande intensité, plus il sera d'une Stance élevée. Il existe six Stances de pouvoir. Seuls les Élus les plus sages et les plus dévots pourront accéder à la sixième Stance. L'accès aux Stances, le coût en points d'Exaltation ainsi que les Seuils de Difficulté sont les mêmes que pour les six Cercles des pouvoirs demorthèn. La sixième Stance fonctionne comme le sixième Cercle des demorthèn. Voici une reproduction du tableau d'invocation ; les définitions de chaque élément pourront être trouvées dans le chapitre réservé à la magie demorthèn.

MIRACLE - TABLEAU D'INVOCATION

Stance	Seuil de Difficulté	Facteurs					Coût en Exaltation	Temps Invocation
		Cible	Envergure	Persistence	Bonus	Dommages		
1	Standard (11)	1	Toucher	1 Passe d'a.	+1	1D10	3	1
2	Compliqué (14)	2	5m	3 Passe d'a.	+1	1D10	5	2
3	Difficile (17)	3	50m	1 minute	+2	2D10	10	3
4	Très difficile (20)	4	100m	1 heure	+2	3D10	15	4
5	Exceptionnel (25)	5	1km	1 journée	+3	4D10	20	5
6	Héroïque (30)	spécial	spécial	spécial	+5	spécial	spécial	spécial

Jorn désire invoquer un Miracle de Froid divin afin de balayer ses quatre adversaires d'un souffle glacial ; cette invocation nécessite d'utiliser de la quatrième Stance (quatre cibles). Comme décrit page 254, un tel pouvoir peut transmuter, paralyser ou ralentir les cibles, au choix de Jorn. Celui-ci choisit de transmuter en glace ses adversaires ; le pouvoir infligera donc 3D10 de blessure à chaque cible et ne durera que quelques instants (comme expliqué page 248 au paragraphe « Dommages »). La portée maximale sera de 100 mètres, le coût en points d'Exaltation de 15, le temps d'invocation de 4 et le jet de Miracles à réussir très difficile (20). À l'instar des PJ demorthèn, il sera utile pour ceux incarnant un adepte du Temple de posséder une copie du tableau d'invocation pendant la partie.

Réaliser un Miracle

Réaliser un Miracle n'est pas automatique. Toutefois, posséder un score minimal de 6 dans la Discipline Miracles suffit pour tenter d'en réaliser. Pour cela, il faudra que le prêtre se soit éveillé à un ou plusieurs Miracles (Cf. chapitre Expérience). À chaque fois qu'un Élu fera appel aux pouvoirs divins, il devra réussir un jet de Résolution basé sur la Discipline Miracles ; le Seuil de Difficulté dépend de la puissance du Miracle invoqué. Réaliser un Miracle répond exactement aux mêmes règles que celles décrites au paragraphe " Invoquer un pouvoir " page 250 Les conséquences d'un jet de Résolution réussi ou raté décrites dans ce paragraphe s'appliquent également aux Miracles. Voici les autres aspects à prendre en compte :

Être dérangé pendant une invocation :

Un Élu peut être dérangé pendant qu'il accomplit un Miracle ; le paragraphe " Être dérangé pendant une invocation " page 250 explique comment résoudre ces situations.

Résister à un Miracle :

le paragraphe " Résister à un pouvoir " page 251 décrit les modalités pour une cible de résister aux effets d'un Miracle.

🌀 Récupérer et augmenter son Exaltation

Si l'Exaltation d'un Élu arrive à 0, il ne pourra pas réaliser de Miracles tant qu'il n'aura pas récupéré de points d'Exaltation. Notez que si ce score est insuffisant pour réaliser un Miracle d'une certaine intensité, l'Élu ne pourra pas le déclencher. Un Élu ne peut en aucun cas avoir un score négatif d'Exaltation. Il y a plusieurs possibilités pour un Élu de récupérer ses points dépensés lors de la réalisation de Miracles ou d'augmenter son score maximal d'Exaltation.

🕯 La prière :

les Élus suivent le même principe de fonctionnement que les demorthén avec le Rindath pour récupérer ou gagner des points d'Exaltation (Cf. chapitre Expérience). Les seules différences sont qu'ils utilisent la Discipline Recueillement au lieu de celle de Méditation, et que les Seuils de Difficulté dépendent de la sainteté du lieu plutôt que de son rapport à la nature. D'autre part, prier dans un lieu renfermant une Relique triple la récupération de points par heure avec un maximum de 15 points par jour. Enfin, une nuit de sommeil n'apporte aucun point d'Exaltation ; seule la prière le peut.

🔥 La ferveur :

promouvoir la foi dans le Dieu Unique et accomplir des actes en faveur du Temple augmenteront l'Exaltation de l'Élu. Voici des exemples d'actions : suivre les préceptes de l'ordre auquel appartient l'Élu de manière exemplaire, convertir les populations, faire construire un nouveau lieu de prière, retrouver des reliques sacrées, protéger les intérêts du Temple, etc. L'action sera mineure, significative ou majeure selon son ampleur et la ferveur de l'Élu pour l'accomplir. Convertir un petit groupe de personnes sera une action mineure, convertir un village sera une action significative, convertir une cité sera un acte majeur. Parvenir à accomplir des actions considérées comme significatives et majeures devrait rester exceptionnel.

- **action mineure** : récupération de 5 points d'Exaltation.

- **action significative** : récupération de 10 points d'Exaltation et augmentation du score maximal d'un point.

- **action majeure** : récupération de 30 points d'Exaltation et augmentation du score maximal de trois points.

Augmenter le niveau d'Exaltation est également possible via le système de progression et d'expérience (Cf. chapitre Expérience).

🌀 Respecter la foi

Un Élu devra se montrer exemplaire dans le respect des préceptes du Temple, notamment en appliquant rigoureusement les six Ordonnances.

Enfreindre les préceptes de sa foi, réaliser des Miracles pour servir ses ambitions personnelles ou tout autre acte sacrilège pourra mener le prêtre devant un Tribunal religieux gwidrite. Ces actes pourront également lui faire perdre des points d'Exaltation, de manière temporaire ou définitive. Il est possible que l'Élu perde sa capacité à réaliser des Miracles jusqu'à ce qu'il fasse pénitence. La pénitence dépendra de l'ampleur des fautes commises. Elle pourra se traduire sous la forme de pèlerinage, d'actes de contrition ou de châtiments corporels (cilice, knout, etc.). En plus d'être considérés comme des fautes graves, certains actes aboutiront à la révocation de l'ordre et seront passibles de la peine de mort (meurtre, etc.). Voici les peines généralement appliquées en fonction des fautes commises :

- Miracles du Temple -

🌀 Faute mineure :

perte de 5 points d'Exaltation. Ceux-ci pourront être récupérés normalement. Exemples : manquer volontairement une prière (si le personnage est malade ou en situation de danger - en voyage ou en mission par exemple - il ne sera pas sanctionné), commettre un manquement mineur aux Ordonnances, etc.

🌀 Faute significative :

perte de 10 points d'Exaltation (qui pourront être récupérés) et diminution du score maximal d'Exaltation d'un point, impossibilité de réaliser des Miracles pendant un mois ou jusqu'à pénitence imposée par un supérieur. Exemples : boire jusqu'à l'ivresse, se laisser aller aux plaisirs de la chair de manière provocante, commettre un manquement significatif aux Ordonnances, être insolent ou irrespectueux envers un supérieur hiérarchique, etc.

🌀 Faute grave :

perte de 30 points d'Exaltation (qui pourront être récupérés) et diminution du score maximal d'Exaltation de trois points, impossibilité de réaliser des Miracles jusqu'à pénitence. Exemples : bafouer lourdement et volontairement les Ordonnances, utiliser les Miracles pour sa gloire personnelle au mépris du Créateur, commettre un meurtre gratuit ou agresser un membre du Temple, etc.



🌀 Les douze Miracles

Chaque Miracle couvre un champ d'action précis décrit ci-dessous. Sauf mention contraire, les pouvoirs ne sont pas réversibles.



Guérison miraculeuse

Ce Miracle permet de guérir les blessures, arrêter les hémorragies, réparer les os brisés, etc. Le nombre de points de dommages guéris est lié au facteur Dommages. Aucune cicatrice ni séquelle ne sera visible. À partir de la cinquième Stance, ce Miracle permet de régénérer les membres mutilés. Il permet également de guérir toutes sortes de maladies, de neutraliser les effets des poisons naturels ou artificiels. L'intensité nécessaire ne sera pas la même pour une maladie ou un poison bénin que pour une affliction particulièrement mortelle ; le Seuil de difficulté imposé par la Virulence détermine la Stance minimale requise (Cf. le chapitre Santé). En aucun cas ce Miracle ne peut ramener un mort à la vie.



Résurrection

Ce Miracle permet de ramener un mort à la vie. Le facteur de Persistance indique le temps maximal depuis le décès dont le prêtre dispose pour réaliser ce Miracle. Par exemple, à la troisième Stance, l'Élu dispose d'une minute (10 Passes d'armes) depuis la mort de la personne visée pour accomplir le Miracle. Ce Facteur ne peut en aucun cas être supérieur à 20 jours. Le miraculé devra réussir un jet de Vigueur compliqué (14) pour revenir parmi les vivants. Une réussite signifie qu'il revient à la vie dans un État de Santé Critique mais cette opération lui fait perdre définitivement un point de Vigueur. Un échec sur le jet de Vigueur indique que son âme est devenue errante dans le royaume des morts ; sa mort est définitive et plus aucun Miracle de Résurrection ne pourra être tenté. Un 10 naturel sur ce jet signifie que le miraculé ne perd aucun point de Vigueur et qu'il revient à la vie dans un état de santé bon (aucune case cochée dans le tableau d'État de Santé). Dans tous les cas, revenir d'entre les morts inflige un point de Trauma permanent. Si le score de Vigueur de la cible tombe à 0, la mort est définitive. Il est impossible d'utiliser ce Miracle pour ressusciter quelqu'un mort de vieillesse. Si le corps du miraculé est dans un très mauvais état, il devra d'abord bénéficier d'un Miracle de Guérison Miraculeuse afin de réparer les organes vitaux détruits.



Cantique

Grâce à ses chants, l'Élu peut instiller la ferveur lors d'une célébration ou durant le combat. Aux heures des saintes prières, les cantiques résonnent dans les cathédrales dédiées au Dieu Unique. Utilisé en combat, le cantique protège l'Élu et ceux qu'il désigne en améliorant leur score de Défense.



Cercle de protection

Les ennemis de l'Élu subissent un malus à toutes leurs actions (Attaque et compétences) entreprises contre le prêtre et ses alliés. À la cinquième Stance, le Cercle devient infranchissable pour les ennemis de l'Élu. Si un adversaire se trouve dans la zone au moment de l'invocation, il devra la quitter. Le prêtre peut user de ce pouvoir pour faire reculer un adversaire de sa foi en brandissant son symbole sacré. Si l'adversaire se retrouve acculé et que le prêtre continue à avancer, son pouvoir se disperse. Coincé, l'adversaire pourra également tenter de traverser une partie du Cercle pour s'échapper, mais jamais pour attaquer.

- Miracles du Temple -

❄ Purification

Grâce à ce Miracle, l'Élu peut purifier des objets, des zones ou des personnes. Une purification réussie est définitive mais ne préjuge pas d'une future profanation. Ce pouvoir permet de rendre l'eau croupie claire, la nourriture avariée comestible, un arbre pourrissant sain, etc. Ce pouvoir est également utilisé pour exorciser des personnes possédées ou des lieux hantés par des esprits malins.

Il permet également de sanctifier les zones pourrissantes d'où émergent les feondas. En réussissant un tel Miracle, l'Élu bannit les esprits corrompus d'un lieu et empêche tout nouveau feond d'en sortir. Dans tous les cas, le niveau de la Stance est déterminé par l'intensité de la corruption présente et reste à l'entière discrétion du meneur.

❄ Froid divin

Ce Miracle peut transformer l'eau en glace, refroidir un objet et même le geler, déclencher des tempêtes de neige, congeler les adversaires du prêtre, etc.

Cette dernière utilisation est vue comme une purification de l'ennemi, afin qu'il rencontre dans la mort la pureté du Dieu créateur.

Reportez-vous page 254, au paragraphe " Transmutation, Paralysie et Ralentissement ", pour connaître les modalités d'utilisation de ce Miracle.

Pour les autres types d'utilisation, la Stance dépend de l'intensité du Miracle voulue par le prêtre.

❄ Litanie

Ce Miracle est capable de subjuguer ceux qui écoutent l'Élu. Dès la première Stance, le prêtre capte l'attention ; à partir de la troisième Stance, il peut calmer ses adversaires (la volonté d'apaisement doit être sincère, ce Miracle ne peut pas être utilisé dans un but tactique ; le moindre signe d'agressivité du prêtre ou de ses alliés brise le pouvoir) ; la quatrième et cinquième Stance lui permet de subjuguer son auditoire qui sera bien disposé envers lui (dans le cas de fidèles du Temple, ceux-ci seront galvanisés et suivront les ordres du prêtre).

La dernière Stance permet d'induire la foi dans le Dieu unique si un jet de Résistance Mentale est raté par la ou les cibles. Cette foi reste vivace tant que la cible se trouve auprès d'un représentant du Temple ou d'une église et devient sincère au bout d'une année. Sinon, elle se dissipe au bout de quelques mois si le nouvel adepte est éloigné d'une source de foi (un nouveau jet de Résistance Mentale est tiré chaque mois sans contact).

❄ Courroux divin

L'Élu et ses alliés bénéficient d'un bonus au Combat au Contact. La Stance détermine normalement le nombre de cibles, la persistance, le degré du bonus, etc.

❄ Puissance de la foi

Ce Miracle permet au prêtre et à ses alliés d'ignorer la peur et la terreur. Les croyants qui bénéficient de ce Miracle peuvent prétendre à un bonus aux jets de Santé Mentale dépendant de la Stance pendant toute la durée du Miracle. À partir de la troisième Stance, ce Miracle permet également à tous les bénéficiaires d'ignorer la douleur en réduisant les malus dus à un état de santé dégradé d'un nombre de points équivalent au bonus octroyé par le Miracle selon sa Stance.

❄ Vision des Limbes

Ce puissant Miracle induit une vision de l'enfer qui attend la ou les cibles du prêtre lorsqu'ils mourront. Toutes les fautes commises par la cible lui sont reprochées ; un terrible sentiment de culpabilité l'envahit ainsi que la terreur indicible de croupir pour l'éternité dans les profondeurs des Limbes. Plus la Stance sera importante, plus il sera difficile d'échapper aux effets de la Vision des Limbes. Un échec sur le jet de Résistance Mentale inflige un nombre de points de Trauma équivalents au bonus qu'aurait conféré ce Miracle selon la Stance choisie. De plus, la cible, dont l'esprit est envahi par la peur, subit un malus à tous ses jets d'Attaque contre le prêtre pendant toute la durée du Miracle. Si le jet de Résistance Mentale donne un 1 naturel, les points de Trauma sont définitifs et la ou les cibles fuient.

❄ Châtiment

Le Châtiment peut causer de grandes douleurs pouvant conduire à la mort. Le corps des victimes sera meurtri comme si des knouts s'abattaient sur leur chair nue et des cilices enserraient leurs membres. Les dommages, le nombre de cibles et tous les autres facteurs sont déterminés normalement selon la Stance.

❄ Sainte vigueur

Ce Miracle permet d'ignorer la fatigue, d'avoir un sommeil réparateur (4 heures suffisent alors pour être en pleine forme), d'ignorer la douleur ainsi que d'obtenir un bonus à tous les jets de Vigueur et de compétence impliquant l'endurance. Ignorer la douleur permet de réduire les malus dus à un état de santé dégradé d'un nombre de points équivalent au bonus octroyé par le Miracle. À partir de la cinquième Stance, ce Miracle permet d'ignorer la mort pendant quelques instants. Si le bénéficiaire reçoit une blessure mortelle, il pourra tenir encore 1d10 minutes ou jusqu'à ce que sa dernière action soit accomplie (achever un combat, porter une relique en lieu sûr) ; le bénéficiaire succombe alors à ses blessures mortelles. Il n'est pas possible de soigner naturellement les blessures mortelles pendant le temps d'effet de ce Miracle ; seul une Guérison miraculeuse ou autre pouvoir magique peut sauver le bénéficiaire.

3 Progresser dans la foi

Au fil de l'expérience et du chemin vers le Dieu Unique, l'Élu pourra acquérir de nouveaux points d'Exaltation et augmenter son score dans la Discipline Miracles. Celle-ci évolue comme toutes les autres Disciplines (Cf. chapitre Expérience). Pour progresser dans cette Discipline, l'Élu doit se rendre dans un lieu sacré et prier, étudier les écrits sacrés ou discuter longuement théologie avec un supérieur de son ordre.

Le meneur pourra décider que l'augmentation de la Discipline et du niveau d'Exaltation devra s'accompagner de quêtes mystiques : retrouver un objet sacré, délivrer une terre tenue par les infidèles, etc.

Magience

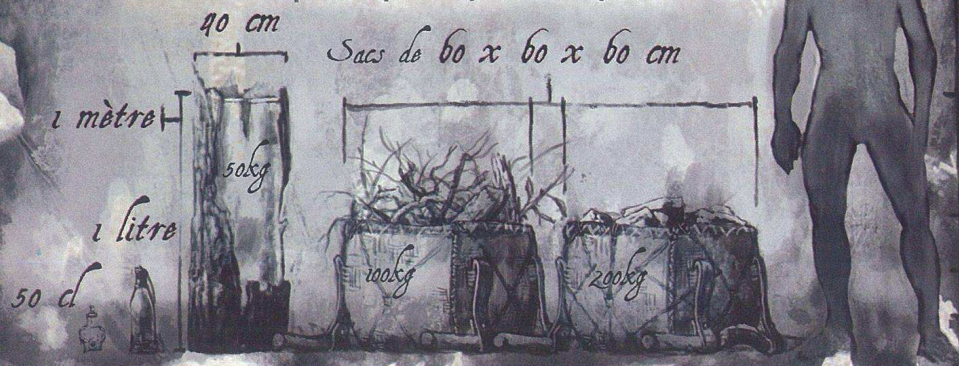
Extraction de Flux brut

Seuls les magientistes savent comment extraire le Flux brut et le raffiner. Théoriquement, tout le monde peut accéder aux Disciplines magientistes ; en pratique, il faut étudier dans les universités ou auprès de spécialistes des domaines en question et les magientistes contrôlent la diffusion de leur savoir. Si un Personnage accède à la Discipline " Extraction de Flux brut ", cela signifie qu'il a appris les théories et les techniques spécifiques pour extraire le Flux de la matière. Le Flux brut ainsi extrait se présente généralement sous la forme d'un liquide épais et gras.

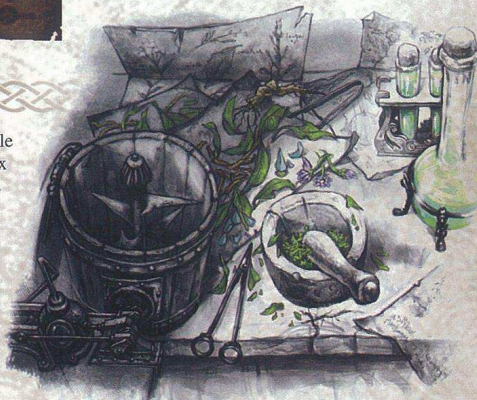
La matière première

Pour réaliser une opération d'extraction, le magientiste doit être en possession de matière première. Chaque matière animale, végétale ou minérale possède une concentration spécifique en Flux. Le tableau suivant indique quelques exemples de propriétés du Flux selon sa source ainsi que la quantité de matière première nécessaire pour obtenir une dose standard de Flux prêt à être raffiné.

Type de matière	Qualité	Rareté	Type de matière	Quantité pour 1 dose
Rocaille, roche, caillou, sable	médiocre	commun	minéral	200kg
Arbres, plantes et matières végétales	moyenne	commun	végétal	100 kg (1 arbre pesant entre 1 et 2 tonnes)
Arbre très ancien ou essence végétale riche en Flux	bonne	rare	végétal	10 kg
Chair, ossements, peau, fourrure	médiocre	commun	organique	50 kg
Sang ou matière organique vivante	moyenne	commun	organique	1 litre
Flux fossile	excellente	très rare	spécial	spécial



Pour la plupart des gens, la magience demeure une discipline mystérieuse. Pourtant, c'est une science répondant à des principes précis. Elle repose sur l'utilisation du Flux qui permet d'alimenter différentes machineries et d'obtenir des effets dépassant bien souvent les capacités humaines.



L'extraction

Avant de réaliser une extraction, il est nécessaire de prendre en compte 5 facteurs : le temps passé pour l'extraction, les doses de Flux brut que le magientiste souhaite extraire pour cette période, la qualité des installations techniques et du matériel utilisé, la qualité de la matière première ainsi que le type de matière première qui définira le type de Flux raffiné. Lorsque le magientiste aura déterminé les différents facteurs, il devra réussir un jet d'Extraction de Flux brut très difficile (20) en prenant en compte les ajustements du tableau suivant. Les malus et bonus sont cumulatifs et un magientiste débutant aura tout intérêt à prendre son temps et utiliser un bon outillage. En effet, chaque facteur peut rendre plus facile ou plus compliqué le processus d'extraction :



Une dose de Flux brut pèse 500 grammes. Pour le Flux fossile brut, directement récolté dans la nature sous forme liquide, une dose correspond à 50 centilitres..

Le magientiste Alaric souhaite extraire 1D10 doses de Flux brut minéral de rocaillles récoltées. Il souhaite y consacrer 1 semaine entière dans un petit laboratoire de campagne assez bien équipé pour cette opération :

- Qualité de la matière médiocre : malus de -6 - Temps passé d'une semaine : bonus +6
- Dose de flux brut 1D10 : bonus +3 - Installations techniques moyennes : aucun bonus

Au final, Alaric bénéficie d'un bonus de +3 sur son jet d'Extraction qui devra atteindre un total de 20. S'il réussit, il obtiendra 1D10 doses de Flux brut sous réserve qu'il possède la quantité de matière première correspondante (200 kg de roche par dose de Flux brut souhaitée).



Dose de Flux brut et quantité de matière engagée

La quantité de matière engagée est annoncée au début de l'opération. Notre magientiste visant 1D10 doses pourra annoncer utiliser de 200 kg à 2 tonnes de rocaillles. Admettons qu'il utilise 2 tonnes de roches. Si son résultat au D10 est de 3, cela signifie qu'il aura utilisé 2 tonnes de rocaillles (soit environ 1m³) pour obtenir 3 doses de Flux brut minéral.



Tout surplus de matière première engagée est donc perdu dans une opération d'extraction mais il est en revanche impossible d'obtenir plus de doses que la masse engagée ne le permet. Par exemple, s'il n'avait utilisé que 1000 kg de rocaillles et avait fait un tirage de 8 sur son D10, il n'aurait eu que 5 doses de Flux brut (car il faut au minimum 1600 kg pour obtenir 8 doses).



Échec des opérations d'extraction

Un échec de l'opération a pour résultat de gâcher la matière première. Un 1 naturel sur le jet peut provoquer un accident. Tirez 1D10 ajusté selon la qualité de l'installation utilisée (mauvaise (+3), médiocre (+1), bonne (-1) et excellente (-3)) et consultez la table suivante :

1	Surchauffe, étincelles, fumée... mais pas d'accident pour cette fois...
2-5	L'installation tombe en panne.
6	Dysfonctionnement ! Les installations sont abîmées, le travailleur concerné subit 1D10 blessures.
7	Un brouillard toxique se forme dans un rayon de 3D10 mètres et provoque la mort si les êtres vivants ne sortent pas à l'air libre.
8	Projection acide ! Dans un rayon de 1D10 mètres, les personnes atteintes subissent 1D10 blessures.
9-10	Un incendie se déclare et ravage tout dans un rayon de 2D10 mètres.
11-13	Explosion ! Dans un rayon de 2D10 mètres, chaque personne encaisse 2D10 blessures et les installations dans le périmètre sont détruites. Un incendie peut également se déclarer.

Un résultat entre 2 et 10 dans la table ci-dessus implique que les installations tombent en panne. Un technicien possédant la Discipline de réparation adéquate doit intervenir pendant un nombre d'heures égal au résultat pour les remettre en route.



Le Flux fossile brut n'a pas besoin d'être extrait, il se récolte tel quel dans la nature. C'est un liquide dont la densité peut grandement varier (Cf. lexique).

Ajustements sur le jet	Temps passé	Doses de Flux brut	Installations techniques	Qualité matière première
- 9	-	4D10	mauvaise	/
- 6	une 1/2 journée (6 heures)	3D10	médiocre	médiocre
0	une journée (12 heures)	2D10	moyenne	moyenne
+ 3	3 jours	1D10	bonne	bonne
+ 6	1 semaine	1	excellente	excellente



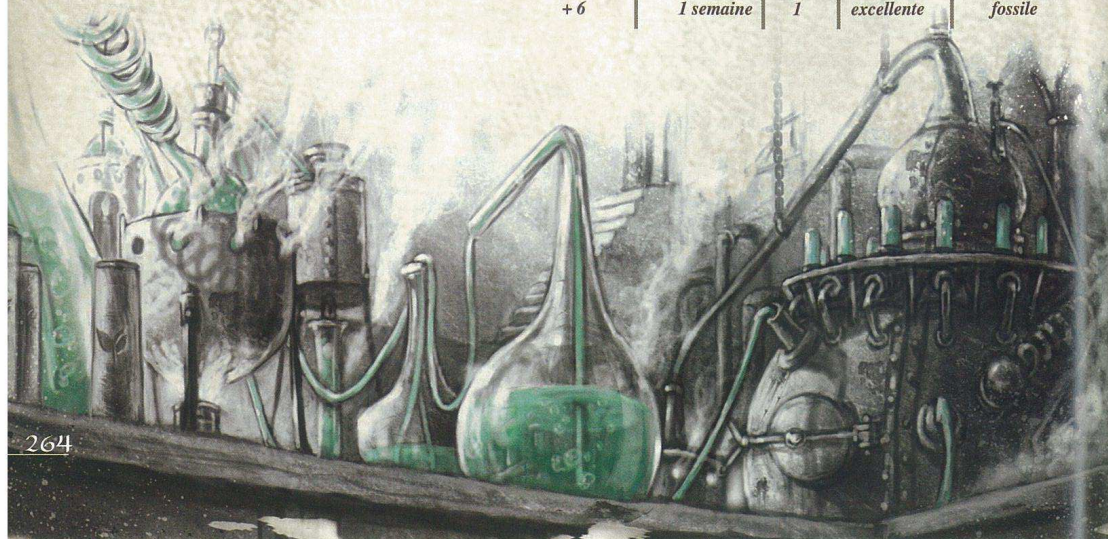
Installations d'extraction et ouvriers

L'extraction de Flux brut est toujours réalisée avec un matériel et des installations techniques appropriées. La Discipline Extraction de Flux brut réservée aux magientistes intègre les compétences pour manœuvrer et utiliser ces installations. Souvent, des ouvriers sont formés par les magientistes afin d'utiliser ces machines et extraire le Flux brut ; ils doivent pour cela posséder un minimum de 1 en Magience ainsi qu'une Discipline dans le Domaine Artisanat ou Sciences (les machineries d'extraction étant alors considérées comme un type particulier d'artefact) et avoir accès à des installations au moins de qualité moyenne.

Raffinage du Flux brut

Le Flux brut ne peut pas être utilisé tel quel. Une fois extrait, il doit être raffiné, distillé et subir toutes sortes d'opérations pour devenir un matériau utilisable sous sa forme de carburant. Seuls les magientistes formés à la Discipline Raffinage de Flux peuvent tenter d'exécuter cette opération complexe. Pour réussir correctement un raffinage, il faut réussir un jet de Raffinage de Flux très difficile (20) basé sur cette Discipline en prenant en compte les ajustements du tableau suivant :

Ajustements	Temps passé	Doses de Flux	Installations techniques	Type Flux brut
- 9	/	30	mauvaise	/
- 6	une 1/2 journée (6 heures)	15	médiocre	organique
0	une journée (12 heures)	10	moyenne	végétal
+ 3	3 jours	5	bonne	minéral
+ 6	1 semaine	1	excellente	fossile



Tout comme pour l'extraction, les modificateurs sont cumulatifs. En cas d'échec, tout le Flux brut engagé est irrémédiablement perdu. En cas de 1 naturel, reportez-vous au tableau du paragraphe précédent "Échec des opérations d'extractions".

Au bout d'une semaine de travail, le processus d'extraction de Flux brut d'Alarie est couronné de succès. Son résultat sur le D10 a donné 5 : il est donc en possession de 5 doses de Flux brut minéral. Il désire à présent raffiner l'ensemble du Flux brut obtenu. Prudent, il choisit d'y consacrer trois jours pleins de travail :

- Temps passé 3 jours : bonus + 3
- Cinq doses de flux à raffiner : bonus + 3
- Installations techniques moyennes : aucun bonus
- Type de Flux brut : bonus + 3

Au final, Alarie bénéficie d'un bonus de +9 et devra réussir un Jet de Raffinage de Flux ayant un Seuil de Difficulté de 20. S'il réussit, ses cinq doses de Flux brut auront été raffinées en autant de doses de Flux prêtes à l'emploi.

Les résidus de l'extraction et du raffinage

Le processus d'extraction produit une masse importante de résidus. Par exemple, pour obtenir 500 grammes de flux brut minéral, il ne faut pas moins de 200 kg de roches. Les résidus se présentent généralement sous la forme d'une pâte incolore grumeleuse, dont l'origine (minérale, végétale...) est vaguement reconnaissable à l'odeur. Durant le processus de raffinage, toute la matière qui n'est pas traitée avec succès se transforme en une sorte de substance poudreuse et noire, aux senteurs de métal. Ce résidu s'avère toxique si on l'ingère ou le mélange à de l'eau. Il peut également nuire à la fertilité des sols.

Flux raffiné

Il se présente sous une forme liquide, d'une couleur vive qui varie selon l'origine (bleuté pour le minéral, pourpre pour l'organique, verdâtre pour le végétal et ambré pour le fossile). Une dose de Flux raffiné équivaut environ à 10 centilitres, soit une centaine de grammes.

-Magience-

Les Artefacts

Le terme d'artefact désigne un mécanisme ou appareil employant le Flux. Cette dernière partie du chapitre vise à préciser qui peut se servir d'un artefact et comment. Une définition de chaque Discipline liée aux artefacts ainsi que plusieurs exemples de ces machines seront également proposés.

Artefacts et disciplines associées

Certains artefacts sont très complexes, d'autres ont été conçus pour être utilisés par le plus grand nombre. Voici les grands principes permettant au MJ et aux joueurs de savoir ce que leur PJ peut faire en présence d'un artefact.

- Complet néophyte

Avoir un niveau de 0 en Magience signifie que le Personnage ignore tout de cette science. Il ne sait que très vaguement ce qu'est le Flux, n'a sans doute jamais vu d'artefact et serait bien ennuyé pour l'allumer et encore plus pour le faire fonctionner. Dans beaucoup d'endroits isolés ou hostiles aux magientistes, nul ne pourrait se servir du plus simple artefact sans assistance.

- Artefacts populaires

Se servir des artefacts de la vie courante, comme par exemple éteindre ou allumer un nébulaire, ne demande pas de savoir-faire particulier ; ils sont même spécialement étudiés pour avoir une ergonomie optimale et être utilisés par le peuple. Même quelqu'un ayant un niveau de 0 en Magience peut l'allumer et s'en servir, sous réserve qu'il sache au moins ce qu'est un artefact.

- Novice

Un Personnage qui n'est pas magientiste mais ayant au moins un niveau de 1 en Magience, a déjà entendu parler des artefacts et en comprend le principe dans les très grandes lignes : ces engins fonctionnent au Flux, ils doivent être allumés avant d'être utilisés, nécessitent des cartouches, etc. Un tel Personnage pourra accéder à des Disciplines particulières, spécialement dédiées aux non-magientistes, et liées aux Domaines Artisanat (Outil magientiste et Machinerie magientiste), Sciences (Artefact de combat, Réparation d'artefacts, Outil magientiste et Machinerie magientiste), Combat au contact (Artefact de combat), Occultisme (Outil magientiste et Artefact de combat) et Tir et lancer (Artefact de combat). S'il ne possède aucune de ces Disciplines particulières, il fera appel à son niveau dans le Domaine lié.



À l'exception de Réparation d'artefacts, chacune de ces Disciplines ne donne accès qu'à la maîtrise d'un seul et unique artefact. Il faudra apprendre une nouvelle Discipline pour connaître un nouvel artefact. Cette restriction traduit la complexité des artefacts pour ceux qui ne sont pas familiers avec la science magientiste. Utiliser un artefact sans Discipline est possible mais accroît grandement les risques d'accident (voir paragraphe "Allumage et utilisation d'artefact").

Elvoz est un bûcheron reizhite. Il possède un niveau de 5 en Artisanat, plusieurs Disciplines dans ce Domaine, ainsi qu'un niveau de 1 en Magience. Il aimerait apprendre à se servir correctement de la Scie mécanique activée au Flux. Pour cela, il peut apprendre la Discipline « Outil magientiste » et choisir cet artefact. Il aura donc un niveau de 6 quand il se servira de cet outil. En revanche, s'il essaye d'utiliser une Marteleuse-foreuse sans une Discipline adéquate, il ne pourra utiliser que son niveau d'Artisanat, à savoir 5 et risquera un grave accident.

-Magience-

- Discipline Artefact de combat :

cette Discipline permet à des non-magientistes d'apprendre à se servir d'un artefact conçu pour le combat.

- Discipline Outil magientiste :

cette Discipline concerne tous les artefacts portatifs tels que la Scie mécanique ou les Lunettes de vision.

- Discipline Machinerie magientiste :

cette Discipline concerne l'utilisation de plus gros artefacts comme les monte-charges, métiers à tisser et autres moteurs. Ce sont généralement des artefacts de grande taille, fixes.

- Discipline Réparation d'artefacts :

Les magientistes demeurent les plus à même de correctement réparer un artefact. Cependant, grâce à la Discipline Réparation d'artefacts du Domaine Sciences, certains techniciens peuvent apprendre à se servir et à réparer ces machines ; c'est le cas de nombre de réparateurs ayant pignon sur rue dans les grandes cités. Contrairement aux autres Disciplines, celle-ci permet de réparer tous les artefacts.

- Magientistes et Discipline

Utilisation des artefacts



Cette Discipline, réservée aux seuls magientistes et seulement accessible par le Domaine Magience, leur confère un énorme avantage. Grâce à elle, ils peuvent se servir de tous les artefacts qu'ils rencontreront, que ce soit des outils, armes, etc. Cependant, à partir du niveau 10 (expert), le magientiste devra choisir un seul et unique artefact dans lequel il deviendra expert. Par la suite, il lui sera possible de devenir expert dans plusieurs artefacts s'il dépense les points d'expériences nécessaires.

Le magientiste Kravan possède un niveau de 8 dans la Discipline « Utilisation des artefacts ». Qu'il soit en présence d'une arme comme le gantelet énergétique, d'un Tonifiant, d'un outillage tel que la Pince broyeuse ou encore d'une machinerie comme les Métiers à tisser, il pourra utiliser ce niveau de 8 pour se servir de ces artefacts.

Allumage, utilisation et réparation d'un artefact

Se servir correctement d'un artefact implique deux choses : le mettre en route et s'en servir. Il est également possible de le réparer en cas de dommages.



Allumage

La majorité des artefacts doivent être activés avant de pouvoir être utilisés.



Un jet d'Allumage compliqué (14) est nécessaire lorsqu'un Personnage rencontre pour la toute première fois un artefact. Ce jet dépend du Domaine Magience (ou Discipline Utilisation des artefacts) ou du Domaine lié à l'artefact pour ceux qui ne sont pas magientistes (par exemple : Artisanat, Occultisme ou Sciences si c'est un outil magientiste, etc.). L'Ergonomie (Cf. plus bas, paragraphe "Ergonomie") ajuste ces jets de mise en route. Tout dépend de la personne qui essaye d'allumer l'artefact :

- Complet néophyte :

si un Personnage ne possède aucun point en Magience, il lui sera impossible de mettre en route l'artefact seul. Si un personnage a accès à une notice d'explication qu'il étudie avec soin, ou que quelqu'un de compétent lui explique comment faire, un jet d'Allumage compliqué (14) lui permet de l'activer.

- Novice :

face à un nouvel artefact, un Personnage ayant au moins 1 en Magience peut tenter de le mettre en route en une Passe d'armes en utilisant le niveau du Domaine approprié. Attention, car tout échec demande un jet de Résistance immédiat (Cf. plus bas, paragraphe " jet de Résistance "). Une notice ou une aide extérieure fait baisser le jet d'Allumage à 8.

Le guerrier Rob est en présence d'une Lunette de vision dont il aimerait se servir. Il possède un niveau de 1 en Magience mais aucune Discipline particulière. Il pourra tout de même tenter d'allumer cet artefact en faisant appel à son Domaine Artisanat où son niveau est de 3...

- Artefacts populaires :

ils ne nécessitent aucun jet de mise en route.

- Magientiste :

il doit réussir un jet d'Allumage compliqué (14) avec la Discipline Utilisation des artefacts ou le Domaine Magience s'il ne la possède pas. Cette action prend une Passe d'armes. Si ce premier jet est un échec, il pourra être retenté aux prochaines Passes d'armes jusqu'à sa réussite. Un artefact allumé avec succès ne demandera plus jamais ce type de jet au magientiste, on estime qu'il sait l'activer. Une notice ou des explications lui assurent une réussite automatique.

Utilisation d'un artefact

Après avoir mis en route l'artefact, il est possible de s'en servir. La Discipline appropriée sera utilisée. En cas d'échec avec un 1 naturel, l'artefact risque d'être abîmé. Il est également possible pour un novice de se servir d'un artefact, sans Discipline appropriée ; le Domaine adéquat sera alors utilisé mais les risques d'accident sont très fortement accrus. (Cf. plus bas, paragraphe " jet de Résistance ").

Elvoz a mis en route la Marteleuse-foreuse. Comme il n'a aucune Discipline pour cet artefact en particulier, il continuera à utiliser son niveau dans le Domaine Artisanat. Attention, car un échec sur un jet pourrait provoquer un grave accident...

Les artefacts qui n'ont pas besoin de jet d'Utilisation une fois activés portent la mention "auto" dans la rubrique Ergonomie.

Réparation d'un artefact

Lorsqu'un artefact est endommagé ou tombe en panne, il est possible d'utiliser la Discipline Réparation d'artefacts. Cela prend une heure et nécessite un jet de Réparation compliqué (14), majoré du nombre de points de résistance déjà perdus par l'artefact. Plus il est en mauvais état, plus il est difficile à réparer. Un jet de Réparation réussi permet de le remettre en marche. Si, et seulement si, on dispose des matériaux adéquats, cela permet également de lui rendre ses points de Résistance, au prix d'une journée entière de travail par point à réparer. Pour connaître le coût de réparation d'un point de Résistance, on divise le prix d'origine de l'objet par le nombre maximum de points de Résistance.

Une lunette de vision coûte généralement 1 daol de givre et possède 2 points de Résistance. La réparation d'un point coûte donc la moitié du prix de base : un demi-daol de givre soit 5 daols d'azur.

Les cartouches de Flux

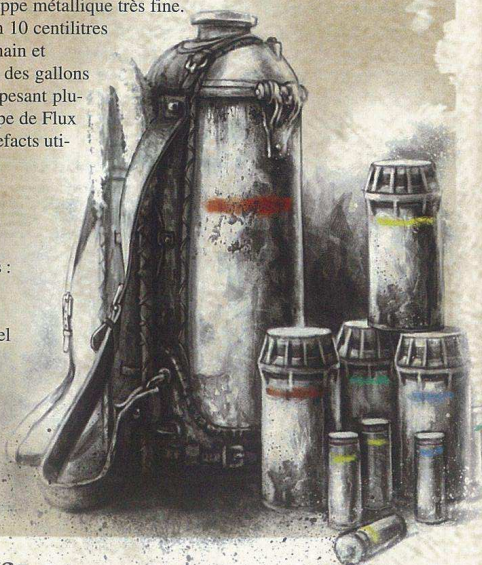
Le Flux est souvent conditionné sous forme de cartouches à l'enveloppe métallique très fine. Une cartouche standard contient une unique charge de Flux (environ 10 centilitres de Flux raffiné). Il existe des cartouches "medium", tenant dans la main et renfermant 3 charges (environ 30 centilitres). Enfin, on trouve aussi des gallons de Flux, des bonbonnes blindées renfermant 30 charges chacune et pesant plusieurs kilogrammes. Sauf indication contraire, une cartouche d'un type de Flux (minéral, végétal...) est universelle et permet d'alimenter tous les artefacts utilisant ce type de Flux.

Le Flux fossile

Aussi rare que précieux, le Flux fossile possède trois qualités essentielles :

- Il n'a pas besoin d'être extrait et peut être directement raffiné.
- Il est plus riche en énergie que les autres Flux.
- À de rares exceptions près, il fonctionne avec tous les artefacts quel que soit le Flux qu'ils emploient normalement.

En termes de rendement énergétique, une charge de Flux fossile est l'équivalent de trois charges des autres types de Flux. (Un artefact fonctionnera donc trois fois plus longtemps avec du Flux fossile, ou dépensera trois fois moins de charges quand il est activé, arrondi à l'inférieur près).



-Magience-

Caractéristiques techniques des artefacts

Chaque artefact est défini par les caractéristiques techniques suivantes :

- Type de Flux :

chaque artefact fonctionne avec un type de flux spécifique. Employer un autre type de Flux peut provoquer une panne, voire une explosion.

- Consommation :

la quantité de flux utilisée quand l'artefact fonctionne.

- Réservoir :

on peut alimenter un artefact en le branchant directement à une cartouche ou à une bonbonne de Flux. Certains disposent également d'un réservoir interne. Il faut une Passe d'armes pour changer une cartouche, brancher une bonbonne ou verser dans un réservoir l'équivalent de deux charges de Flux. Les artefacts avec un réservoir sont généralement plus volumineux et sont plus susceptibles d'exploser si on les endommage.

- Résistance :

les artefacts sont susceptibles de tomber en panne ou d'être endommagés par un mauvais usage. Un jet de Résistance est demandé dans les cas suivants :

- un magientiste ou tout Personnage se servant d'un artefact avec la Discipline appropriée obtenant un échec avec un 1 naturel en essayant d'employer l'artefact.
- un Personnage ne possédant aucune Discipline adéquate obtenant un échec en se servant d'un artefact.
- l'artefact est exposé à une de ses Vulnérabilités (voir ci-dessous).
- on alimente l'artefact avec le mauvais type de Flux.

- Jet de Résistance :

il se calcule en additionnant le résultat d'1D10 au score de Résistance de l'artefact. Pour obtenir un succès, le porteur de l'artefact devra réussir un jet standard (11). En cas de réussite, l'artefact fonctionne normalement mais sa Résistance diminue tout de même de 1 point. Si c'est un échec, il tombe également en panne et doit être réparé pour pouvoir fonctionner à nouveau. Il est possible d'utiliser la Discipline Réparation d'Artefacts pour le remettre en route en urgence ; un jet difficile (17) est nécessaire et cette opération prend une Passe d'armes. Une réussite signifie que l'artefact repart ; un échec inflige de nouveaux dommages et la Résistance baisse d'un point. Un artefact alimenté avec le mauvais type de Flux tombe obligatoirement en panne ; le jet de Résistance est inutile. Sur un résultat de 1 au jet de Résistance ou si le niveau de Résistance atteint 0, le mécanisme d'alimentation en Flux subit un court-circuit ou devient instable : l'artefact explose et provoque 1D10 points de dommages dans un rayon de 3 mètres, 2D10 s'il contient plus de six charges de Flux.

- Vulnérabilité :

un artefact peut être vulnérable à une ou plusieurs conditions comme l'humidité, la chaleur, le froid, les chocs, la foudre, etc. À chaque fois qu'il est exposé à une Vulnérabilité sans protection adéquate (à la discrétion du MJ), l'artefact doit effectuer un jet de Résistance.

- Ergonomie :

est-il simple ou très compliqué de se servir de cet artefact ? Est-il léger et maniable ou au contraire lourd et très encombrant ? Des bonus ou malus à l'ergonomie se traduisent par des ajustements lorsque l'on essaye de se servir de l'artefact. Une arme fonctionnant au Flux peut donc donner des bonus ou malus à chaque jet d'Attaque. Le bonus à l'ergonomie est au maximum de 3 points ; le malus peut monter jusqu'à 6 points.

Liste d'artefacts

Voici les caractéristiques d'artefacts typiques ou plus curieux. Certains artefacts offensifs sont considérés comme des armes et doivent toucher leur cible en utilisant la Discipline appropriée comme décrit dans les paragraphes précédents. Les dommages sont calculés normalement en ajoutant les dégâts de l'arme à la marge obtenue.

Les " artefacts populaires " qui ne nécessitent pas de connaissances particulières pour être mis en route et utilisés, sont indiqués par le symbole ☒

☒ Allumeur

Type de Flux : végétal
Consommation : 1 charge / 2 heures
Réservoir : 1 charge
Résistance : 2
Vulnérabilité : humidité, foudre
Ergonomie : auto

Un lourd briquet à flamme verte, bien plus efficace et rapide que les modèles à silex. La durée de vie d'une charge, utilisée de manière modérée (trois ou quatre utilisations de 5 secondes à chaque fois), est d'environ 3 mois. Utilisé en continu, une charge se consomme en 2 heures.

Foreuse-marteleuse

Type de Flux : organique
Consommation : 1 charge / 2 heures
Réservoir : 10 charges
Résistance : 7
Vulnérabilité : humidité, foudre
Ergonomie : -1

Malgré un bruit infernal, son épaisse mèche d'acier martelé la roche et permet de creuser à même le granit.

Extracteur de Flux mobile

Type de Flux : aucun
Consommation : aucune
Réservoir : aucun
Résistance : 3
Vulnérabilité : chocs, feu, foudre
Ergonomie : 0

Il n'est pas toujours possible d'employer une des énormes machineries d'extraction ou de raffinage, surtout en pleine nature. L'extracteur de Flux mobile est donc particulièrement apprécié par les magientistes de Tri-Kazel.

Activé par une manivelle, il tire son énergie du processus même d'extraction, miracle magientiste s'il en est. Cet appareillage complexe est généralement désassemblé et entassé dans une malle. Il pèse une vingtaine de kilogrammes. Seuls les magientistes possédant les Disciplines Extraction et Raffinage de Flux peuvent s'en servir. L'extracteur mobile est considéré comme un matériel de qualité moyenne et peut extraire ou raffiner une dose de Flux brut par jour.

-Magience-

Gantelet énergétique

Type de Flux : végétal
Consommation : 1 charge / décharge
Réservoir : 1 charge
Résistance : 3
Vulnérabilité : chocs, feu, foudre
Ergonomie : 0
Dégâts : 2

Cette invention extravagante se présente sous la forme d'un gantelet relié à une cartouche de Flux médium sur l'avant-bras ou une bonbonne dans le dos. Il provoque 2 points de dégâts par décharge d'énergie, les armures et boucliers n'offrant aucune protection.

Nébulare portatif

Type de Flux : variable
Consommation : 1 charge / 12 heures
Réservoir : 1 charge
Résistance : 2
Vulnérabilité : chocs, feu
Ergonomie : auto

Cet artefact rappelle fortement une lanterne. Il dégage une belle lueur dans un rayon de 3 mètres. Il en existe différentes variétés mais celle alimentée au Flux minéral est la plus populaire : ses cartouches sont les moins onéreuses et sa lueur bleutée n'est pas trop dérangeante.

Pince broyeuse

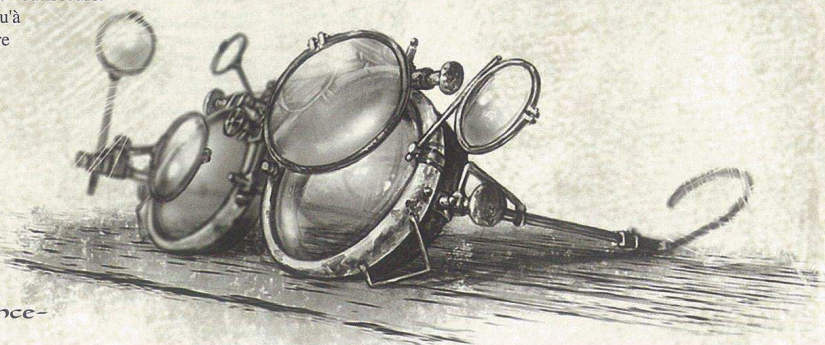
Type de Flux : minéral
Consommation : 1 charge / 2 heures
Réservoir : 10 charges
Résistance : 7
Vulnérabilité : eau, chaleur
Ergonomie : +3 (0 en combat)
Dégâts : 3

Cet appareil encombrant (près de 20 kilos) est généralement employé par les mineurs. Il se présente comme un harnachement autour du dos et des bras de l'utilisateur. Ces pinces peuvent être utilisées en combat.

Poulie magicienne

Type de Flux : minéral
Consommation : 1 charge / 2 heures
Réservoir : 1 charge
Résistance : 4
Vulnérabilité : chocs, humidité, feu, foudre
Ergonomie : +1

Mécanisme ingénieux, de plus en plus utilisé par les mineurs et bâtisseurs. Permet de tracter jusqu'à 100 kg sans le moindre effort.



-Magie-

Scie mécanique

Type de Flux : végétal
Consommation : 1 charge / 2 h
Réservoir : 10 charges
Résistance : 4
Vulnérabilité : chocs, humidité, feu
Ergonomie : 0
Dégâts : 4

Très prisée par les bûcherons, bien qu'elle soit encombrante et que ses lames nécessitent beaucoup d'entretien. Elle peut être utilisée en combat et inflige 4 points de dégâts.

Tonifiant

Type de Flux : organique
Consommation : 1 charge
Réservoir : 1 charge
Résistance : 7
Ergonomie : +3

Le Tonifiant est contenu dans une seringue spéciale. Aucun jet de mise en route n'est nécessaire.

En se l'injectant, le bénéficiaire guérit de 1D10 points de blessures précédemment encaissés.

Si le Jet d'Utilisation est raté (Seuil de Difficulté standard (11) dans un environnement serein, plus élevé en cas de turbulences ou conditions difficiles), le procédé d'injection échoue, la cartouche est gâchée, aucune blessure ne guérit et il encaisse un point de Dommages. Utiliser de manière régulière ou trop souvent le Tonifiant peut créer une accoutumance (Cf. chapitre Santé).

Cet artefact utilise des cartouches de Flux organique spéciales, avec des additifs secrets.

Il existe d'autres types de médicaments aux effets divers qui se présentent sous cette même forme de seringue à usage unique, notamment des remèdes permettant d'aider à contrer certaines maladies ou des Tonifiants spéciaux utilisés dans le traitement des folies.

Lunettes de vision

Type de Flux : organique
Consommation : spéciale
Réservoir : 1 charge
Résistance : 2
Vulnérabilité : chocs, feu
Ergonomie : +2

Un étrange assemblage de lentilles autour d'une monture frontale, qui permet de déceler des détails microscopiques et de voir dans la nuit.

La vision nocturne a une portée d'une quinzaine de mètres et montre un paysage en tons grisâtres.

La vision microscopique consomme une charge par heure d'utilisation, alors que la vision nocturne consomme une charge par tranche de dix minutes.

Passer d'un mode à l'autre nécessite la réussite d'un jet d'Utilisation d'artefact standard (11).

Santé mentale

Dans les Ombres d'Esteren, les PJ vont être amenés à vivre des événements exceptionnels qui pourront avoir une incidence sur leur personnalité. Cette partie du système sert à simuler l'évolution de leur santé mentale.

Préambule

Bien que fortement inspiré par la psychopathologie, le système de santé mentale présenté dans cet ouvrage a été avant tout pensé pour s'intégrer à l'univers des Ombres d'Esteren, et n'a pas l'ambition d'être réaliste ni exhaustif.

Son existence n'a d'autre but que de donner aux meneurs et aux joueurs des outils simples pour optimiser l'ambiance du jeu.

Cependant, l'utilisation de ces règles n'est pas obligatoire pour pouvoir jouer aux Ombres d'Esteren. Joueurs et meneurs devront en discuter afin de savoir s'ils veulent introduire cette dimension dans leurs parties. Plus généralement, l'utilisation de ces règles est réservée à des joueurs expérimentés et matures.

Les travaux d'Ernst Zigger

L'éminent professeur Ernst Zigger est bien connu sur le Continent pour ses travaux sur la folie. Il aurait ouvert un asile où il essaie de soigner les plus graves désordres mentaux. En Reizh, il est possible de se procurer son ouvrage "Les désordres mentaux". Les pathologies décrites dans ce chapitre ainsi que l'ensemble du vocabulaire spécifique ("conscience", "instinct", "aspects" etc.) font référence aux recherches de ce fameux personnage continental. En Tri-Kazel, les fous sont le plus souvent considérés comme des dévils ou comme habités par les esprits de la nature. Pour les croyants du Temple, les fous sont des victimes possédées par les forces du mal. Tel n'est pas le cas du professeur Ernst Zigger qui pense que la folie est la manifestation d'un désordre de la personnalité, le plus souvent dû à des traumatismes importants.

Évolution de la Santé Mentale

La personnalité d'un Personnage est définie par ses scores de Voies. Il en résulte des Aspects (conscience, instinct et trauma), une Orientation (rationnelle ou instinctive) et des Traits de caractère. Tous ces éléments sont déterminés à la création de chaque Personnage. Chaque PJ possède également deux jauges graduées pouvant témoigner à tout moment de sa santé psychique. L'une de ces jauges comptabilise les points de Trauma et l'autre les points d'Endurcissement. Le meneur possède lui aussi une feuille avec une jauge pour chacun des PJ, qu'il complètera au fur et à mesure du jeu.

Les jauges de Santé Mentale

Par défaut, c'est au meneur que revient le rôle de gérer l'évolution de la Santé Mentale des PJ. Ceci sera un très bon outil d'ambiance : les joueurs n'auront qu'une idée floue de l'état psychique de leur alter ego. Ainsi, quand un PJ aura un début d'hallucination, le joueur ne saura pas vraiment si ces visions sont réelles ou pas... le meneur trouvera ci-contre la feuille lui permettant de gérer cette évolution. Pendant les parties, il gardera cette feuille cachée et la complètera sans en révéler le contenu aux

joueurs. À certains moments du jeu, les joueurs auront peut-être l'occasion de connaître exactement l'état de Santé Mentale de leur Personnage et de mettre à jour leur propre jauge (voir plus bas).

Toutefois, le meneur peut décider de se simplifier la tâche en confiant aux joueurs le soin de suivre l'évolution de la Santé Mentale de leur PJ directement sur leur Feuille de Personnage, surtout dans les premières parties. Il sera toujours possible pour le meneur d'intégrer plus tard ce suivi dans sa maîtrise, lorsqu'il sera complètement à l'aise dans les Ombres d'Esteren.

SANTÉ MENTALE

Feuille du meneur

Les Ombres d'ESTEREN

PJ : _____	TRAUMA : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○	Equilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
	Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○				
	Désordre : _____	Séquelles : _____			
PJ : _____	TRAUMA : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○	Equilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
	Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○				
	Désordre : _____	Séquelles : _____			
PJ : _____	TRAUMA : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○	Equilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
	Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○				
	Désordre : _____	Séquelles : _____			
PJ : _____	TRAUMA : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○	Equilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
	Endurcissement : ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○				
	Désordre : _____	Séquelles : _____			

Points de Trauma et points d'Endurcissement

Les jauges évoluent lorsque le PJ encaisse des points de Trauma ou des points d'Endurcissement. En ce qui concerne les premiers, on distingue les points de Trauma temporaires (case cochée) des points de Trauma permanents, plus graves (cases noircies).

Les jets de Résistance Mentale

Lorsque le PJ est confronté à des scènes émotionnellement trop fortes, le meneur peut demander au joueur de tirer un jet de Résistance Mentale (Cf. p.211 pour le calculer). Le Seuil de Difficulté est déterminé en secret par le meneur selon l'intensité de la situation. Son niveau ne sera donc pas indiqué au joueur ; le meneur lui demandera simplement de tirer un jet et d'indiquer le résultat. Le joueur ne saura donc pas s'il a réussi ce jet, ou échoué, ni le nombre éventuel de points de Trauma encaissés.

Réussite

en cas de réussite, la solidité de l'esprit du PJ est mise à l'épreuve mais il résiste et ne subit généralement pas de points de Trauma. Certains chocs peuvent occasionner du Trauma même en cas de réussite du jet de Résistance Mentale ; ces points sont indiqués entre parenthèses dans le tableau ci-dessus.

JET DE RÉSISTANCE MENTALE	
Seuil de Difficulté	Points de Trauma
11	1
14	2
17	3 (1)
20	5 (2)
25	10 (3)

Endurcissement mental

un esprit peut également s'endurcir à force d'être confronté à l'horreur. Lorsqu'un joueur obtient un 10 sur le D10 de son jet de Résistance Mentale, on estime que son PJ a très bien résisté au choc. Il ne montre aucun signe d'émotion et en retire même un certain endurcissement. Le joueur coche une case dans la jauge d'Endurcissement à chaque fois qu'il obtient un tel score. Pour chaque état atteint dans cette jauge (Symptôme, Syndrome et enfin Folie), le PJ aura un bonus de +3 à tous ses futurs jets de Résistance Mentale. Par exemple, un PJ qui a 6 points d'Endurcissement est dans un état de Symptôme et a donc +3 à tous ses jets. Cela traduit une capacité à surmonter les chocs psychiques de plus en plus forts. Cependant, l'Endurcissement peut atteindre un tel degré qu'il devient à son tour un trouble psychique. L'esprit se ferme de plus en plus au monde extérieur pour s'en protéger ; la jauge d'Endurcissement est ainsi divisée en quatre états allant jusqu'à la folie. Le professeur Ernst Zigger a défini cette pathologie spécifique qu'il nomme la " forteresse vide ".

Échec

le PJ encaisse un certain nombre de points de Trauma temporaire. L'effet immédiat de l'échec est laissé à l'appréciation du joueur et du meneur en fonction de la situation et du caractère du PJ. Au minimum, celui-ci se sentira mal, envahi par un sentiment de peur ou d'angoisse.

Séquelles

Une séquelle survient à chaque fois que le joueur obtient un 1 sur le D10 d'un jet de Résistance Mentale. Si le personnage souffre d'un état de santé mentale dégradé (Syndrome ou Folie), la séquelle peut venir se cumuler à une Crise. Il est possible de cumuler plusieurs séquelles à la suite de plusieurs tirages de 1 naturels. Chaque séquelle est déterminée en lançant 1D10 sur la table suivante :

Cauchemar :

à partir de la nuit suivant la scène traumatique, le PJ fera un horrible cauchemar. Ses nuits seront entrecoupées de scènes horribles durant lesquelles il revivra les événements traumatiques. La fatigue induite par ces cauchemars récurrents provoque un malus de -1 sur toutes ses actions. Au bout d'une semaine, le PJ tire à nouveau un jet de Résistance Mentale (avec le même Seuil de Difficulté que la scène ayant provoqué les cauchemars). En cas de réussite, les cauchemars cessent ; en cas d'échec, ils continueront pendant une semaine supplémentaire au terme de laquelle un nouveau jet sera tiré. Chaque semaine de cauchemar augmente cumulativement de -1 le malus aux actions, jusqu'à un maximum de -5. Les cauchemars peuvent perdurer indéfiniment tant que le jet de Résistance Mentale hebdomadaire est un échec. Le malus n'est pas pris en compte pour le jet hebdomadaire de Résistance Mentale.

Phobie :

très rapidement après la scène traumatique, le PJ va se rendre compte qu'il a développé une phobie : que ce soit le lieu ou/et le type de créature impliquée, le PJ fera tout pour se tenir éloigné de la source de son angoisse. S'il y est confronté à nouveau, il devra réaliser un nouveau jet de Résistance Mentale dont le Seuil de Difficulté sera égal à celui ayant provoqué son trouble. Au bout d'un mois, le PJ lance à nouveau un jet de Résistance mentale (avec là encore le même Seuil de Difficulté que celui de l'événement traumatique). En cas de réussite, la phobie disparaît ; en cas d'échec, elle persistera pendant un mois supplémentaire au terme duquel un nouveau jet sera tenté.

Se cacher :

épouvanté, le PJ fera tout ce qui est en son pouvoir pour se cacher. Il ne bougera pas de sa cachette pendant au moins 1D10 minutes.

Séquelles

un résultat de 1 sur le D10 d'un jet de Résistance Mentale a plusieurs effets. Tout d'abord, un des points de Trauma est permanent (les autres sont temporaires) et le meneur noircit la case sur la jauge du personnage qu'il garde cachée. D'autre part, le PJ souffre d'une séquelle (voir plus bas).

SÉQUELLES

1. Cauchemar	6. Nausée
2. Phobie	7. Fuite
3. Se cacher	8. Stupeur
4. Cri	9. Évanouissement
5. Angoisse	10. Obsession

Cri :

surpris et horrifié, le PJ hurle. Il est désorienté pendant 1D10 minutes, tremblant, sanglotant ou simplement médusé par la scène. Il est incapable d'entreprendre une action mais se défendra s'il est attaqué.

Nausée :

la scène rend le PJ malade, il se sentira nauséux pendant 1D10 heures. Pendant toute cette période, il subira un malus de -1 sur toutes ses actions.

Fuite :

le PJ lâche immédiatement ce qu'il a dans les mains et fuit dans la direction opposée à la source de sa frayeur. Il courra pendant 1D10 minutes sans que rien ne puisse l'arrêter si ce n'est une contention physique ou un obstacle infranchissable. Un Personnage ainsi épouvanté pourra prendre des risques inconsidérés pour franchir un gouffre béant ou escalader un obstacle très difficile.

Stupeur :

le PJ reste tétanisé par la scène qu'il vient de voir. Il ne bougera pas et n'essayera pas de se défendre pendant 1D10 minutes. Seul un coup violent, une claque ou de l'eau glacée pourront lui faire regagner ses esprits.

Évanouissement :

le PJ s'écroule au sol, inconscient, et ne reprendra pas ses esprits avant 1D10 minutes à moins qu'on ne le secoue ou l'asperge d'eau.

⊗ Angoisse :

petit à petit, le PJ va devenir angoissé, sans qu'il puisse réellement dire d'où provient cette angoisse. Il subira un malus de -1 à toutes ses actions traduisant son état général. Au bout d'une semaine, le PJ fait à nouveau un jet de Résistance Mentale. En cas de réussite, les angoisses cessent ; en cas d'échec, elles continueront pendant une semaine supplémentaire (avec un malus cumulatif de -1 à -5 au maximum) au terme de laquelle un nouveau jet sera tiré, et ainsi de suite de semaine en semaine. Le malus est ignoré pour ce jet hebdomadaire.

⊗ Quand demander un jet de Résistance Mentale ?

Il ne sera pas toujours évident pour le MJ de décider à quel moment la psyché du PJ est mise à l'épreuve au point de requérir un jet de Résistance Mentale. Tout dépend du contexte, mais aussi de la personnalité du PJ. Globalement, les situations inquiétantes survenant par surprise et prenant au dépourvu le PJ peuvent être à l'origine d'un tel jet. C'est particulièrement le cas s'il se retrouve seul face à une situation horrifique ou si celle-ci concerne quelqu'un qui lui est proche. Esteren est un univers recelant de terribles secrets : comprendre brutalement certains d'entre eux pourra être source d'un jet de Résistance Mentale. Être témoin d'un spectacle surnaturel également. Le MJ pourra aussi s'appuyer sur les personnalités de chaque PJ. Un guerrier aguerri sera beaucoup moins choqué par des scènes sanglantes qu'un érudit tout juste sorti de son université pour qui un carnage pourra être traumatisant. Un croyant sera profondément affecté par une remise en cause de sa foi. Plus généralement, les personnalités d'Orientalisation rationnelle seront déstabilisées face à l' inexplicable et le surnaturel. Les personnalités instinctives pourront être mises à mal par des émotions trop vives mettant l'organisation de leur personnalité à dure épreuve.

⊗ Éviter les jets de Résistance Mentale

Les Ombres d'Esteren est un jeu d'ambiance où les joueurs sont invités à interpréter du mieux possible les réactions de leur PJ. Les règles de Santé Mentale sont là pour aider les joueurs à s'impliquer dans l'interprétation de leur PJ et apporter du sel au jeu, pas pour les punir.

Si un joueur interprète de lui-même une réaction de peur ou d'horreur face à une scène ou une situation éprouvante, le MJ pourra se passer de lui faire tirer un jet de Résistance Mentale.

À la discrétion du MJ, et en prenant soin d'éviter tout abus, le joueur échappera ainsi à des points de Trauma ou séquelles éventuelles. En effet, on estime que son interprétation traduit concrètement dans le jeu les effets d'une scène horrifique sur son Personnage (le joueur peut mimer la terreur, dire que son alter ego se cache ou décrire son comportement en s'inspirant des séquelles décrites plus haut). Au niveau technique, le MJ considérera que l'éventuel jet de Résistance Mentale est réussi, ce qui peut tout de même impliquer des points de Trauma (voir plus haut le tableau " Jet de Résistance Mentale ").

Au contraire, un joueur restant complètement stoïque alors que son PJ endure des moments pénibles se verra sans doute invité à lancer un jet de Résistance Mentale afin de constater comment réagit son alter ego dans le jeu. Chaque cas est à évaluer individuellement car il ne s'agit pas de désavantager les joueurs moins démonstratifs ou plus réservés dans leur façon de jouer. Le MJ devra ainsi faire preuve de discernement. Il est également possible qu'une excellente interprétation entraîne tout de même un jet de Résistance Mentale afin de refléter l'impact sur le PJ.

⊗ Obsession :

à l'inverse de la phobie, le PJ va développer une fascination morbide pour ce qui a provoqué le trauma. Il cherchera à en savoir plus, pensera uniquement à ça, etc. Au bout d'une semaine, le PJ tire à nouveau un jet de Résistance Mentale. En cas de réussite, l'obsession disparaît peu à peu ; en cas d'échec, elle continuera pendant une semaine supplémentaire au terme de laquelle un nouveau jet sera tiré, etc.

⊗ Équilibre, Symptôme, Syndrome et Folie

La jauge de chaque PJ est graduée par tranche de cinq points. Cette graduation correspond aux travaux d'Ernst Zigler qui envisage quatre états spécifiques de la psyché d'une personne.

TRAUMA :	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
Endurcissement :	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

La première graduation correspond à un état d'Équilibre. Le PJ a une bonne santé psychique. La seconde correspond à un état de Symptôme, la troisième à un Syndrome et la quatrième à la Folie. Notez que l'état de Folie ne traduit pas un état démentiel continu et systématique. Le fou n'est pas en permanence en train d'éruer, de se morfondre ou encore d'avoir un regard halluciné. Ces phénomènes les plus spectaculaires correspondent aux Crises, qui restent temporaires.

⊗ Crises

Chacune des douze pathologies définies par Zigler se manifeste par des états et des crises particulières. Lorsqu'un PJ déjà secoué est confronté à des scènes éprouvantes, il risque de déclencher une Crise. On considère toujours l'état de la jauge avant d'avoir comptabilisé d'éventuels points de Trauma supplémentaires.

- Si la jauge du PJ correspond aux états d'Équilibre ou de Symptôme, un échec sur un jet de Résistance Mentale ne déclenche pas de Crise.

- À partir d'un état de Syndrome (+11 et plus), chaque échec sur un jet de Résistance Mentale entraînera une Crise en rapport avec sa pathologie. En cas de 1 naturel sur le jet, la Crise se cumulera avec une séquelle (voir plus haut). Si la Crise et la séquelle sont contradictoires, la séquelle sera ignorée et c'est la Crise qui prendra le dessus.



Sauf indication contraire, une Crise dure 1D10 journées avant de s'estomper.

-Santé Mentale-

⊗ Folie, Crise et interprétation du Personnage par Le joueur

Le but de ces règles, on ne le répètera jamais assez, est de donner des outils aux MJ et aux joueurs pour optimiser l'ambiance de leurs parties. Elles devraient rester des aides et ne jamais devenir des carcans étroits ou encombrants. Tout cela dépend en grande partie de la bonne volonté des joueurs à interpréter avec soin leur PJ, et à la modération du MJ quant à leur utilisation dans le jeu. Un bon indicateur est l'amusement de chaque participant pendant le jeu ; si les joueurs ou le meneur ne s'amuse plus, il est nécessaire de changer quelque chose.

Le joueur devrait pouvoir interpréter son PJ le plus longtemps possible : souvenez-vous que même en état de Folie, un PJ peut aller relativement bien et devrait être jouable. Il pourra évidemment être considéré par les autres comme étrange et avec une personnalité marquée par ses troubles (forte tristesse pour un mélancolique, méfiance accrue pour un paranoïaque, etc.). C'est véritablement dans l'état de Crise que la gravité de son état va se révéler, d'autant qu'un PJ en état de Folie sera beaucoup plus susceptible que les autres d'en subir.

Interpréter de telles Crises peut être délicat. Il sera alors préférable que le MJ prenne le joueur à part et qu'ils conviennent ensemble de la manière dont va se comporter le PJ pendant sa Crise. Si le joueur s'en sent capable, il pourra lui-même décrire ou mimer la Crise que vit son alter ego en prenant en compte les instructions du MJ. Dans le cas contraire, le MJ décrira ce qui se déroule et les actions du PJ en Crise. Souvenez-vous que la folie reste l'un des grands dangers qui guettent un PJ. Il est donc normal qu'elle soit invalidante pour un PJ dont la psyché est lourdement blessée.

⊗ Les désordres mentaux

Le système de Santé Mentale propose douze désordres mentaux qui sont l'exacerbation de traits de caractère classiques. Dix d'entre eux sont directement associées aux Voies.

- Dès la création, le joueur, en accord avec le meneur, pourra choisir le désordre susceptible d'affecter son Personnage.

- Le désordre sera obligatoirement choisi dans une Voie dotée d'un score majeur (4 ou 5) ou mineur (1 ou 2). Seule la phobie peut être choisie indifféremment par tous.

- La forteresse vide n'est pas un désordre qui peut être choisi ; il peut affecter chaque PJ, quel que soit son désordre initial, et traduit un excès dans la jauge d'Endurcissement.

- L'Orientalisation de la personnalité du PJ et les Traits de caractère pourront aider à choisir un désordre pertinent. Chaque désordre présente des Symptômes, des Syndromes, des états de Folie et des Crises particulières.

Voici un tableau récapitulatif des troubles pour chaque Voie :

Voie	Désordre (Voie majeure)	Désordre (Voie mineure)
Combativité	Frénésie, Exaltation	Mélancolie
Créativité	Hallucination, Confusion mentale	Mimétisme, Obsession
Empathie	Hystérie, Mysticisme, Hallucination	Paranoïa
Raison	Obsession, Paranoïa	Confusion mentale
Idéal	Mélancolie, Mysticisme	Exaltation

Marc a créé son PJ : Johan, un varigal. Ce dernier a un score de 5 en Empathie, 4 en Combativité, 3 en Raison, 2 en Créativité et 1 en Idéal. Johan peut lui choisir un désordre lié à une Voie majeure (Empathie ou Combativité) ou lié à une Voie mineure (Créativité ou Idéal). Estimant que Johan a été baigné dans les croyances demorthèn, qu'il a un esprit méditatif et inspiré, il choisit le désordre Mysticisme. Son métier de varigal pourrait alors devenir une véritable vocation à caractère mystique...

⊗ Altération des Voies et Aptitudes spéciales

Lorsqu'un PJ développe un Syndrome ou sombre dans la Folie, sa personnalité et ses aptitudes vont être altérées par ses troubles mentaux :

⊗ Accentuation :

l'une des Voies du PJ, spécifique selon le désordre mental, sera accentuée d'un point lorsqu'il développera un Syndrome puis d'un nouveau point lorsqu'il tombera dans la Folie. Obtenir un score de 6 dans une Voie par un moyen artificiel ou mystique aboutit au même résultat : un syndrome se développe. Il en va de même pour un personnage atteignant par d'autres biais le score de 7. En aucun cas le score d'une Voie ne pourra dépasser 7.

⊗ Affaiblissement :

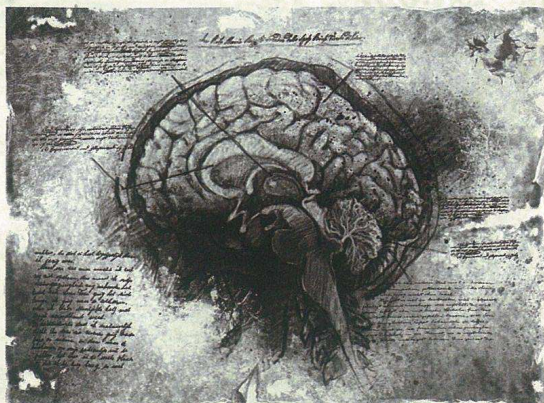
l'une des Voies du PJ sera affaiblie successivement d'un point pour un Syndrome puis d'un nouveau point pour une Folie. Une Voie peut atteindre 0 mais ne peut descendre en dessous. Dans ce cas-là, c'est une autre Voie, à la discrétion du meneur, qui sera affaiblie.

⊗ Aptitudes spéciales :

un PJ atteint d'un grave désordre psychique va développer des aptitudes particulières. Les fous sont souvent des personnes exceptionnelles possédant des capacités hors norme. Elles seront cumulatives et décrites dans chaque désordre. Ces Accentuations, Affaiblissements et Aptitudes sont temporaires et seront susceptibles de changer si l'état psychique du Personnage évolue.

-Santé Mentale-

Dans les cas de Mélancolie décrits par le professeur Zigger, l'Accentuation va porter sur la Voie de l'Idéal alors que la Combativité deviendra déficitaire. Le malade sera de plus en plus critique à l'égard de lui-même, torturé par des idéaux qu'il n'arrive pas à suivre et développant une très mauvaise image de lui-même. A contrario, sa volonté et son énergie ne feront que baisser. Il développera une aptitude spéciale se traduisant par l'absence totale de peur de mourir.



Les 5 désordres rationnels

Ces désordres traduisent une forte domination de la Raison ou de l'Idéal ou encore un grave déficit de l'une des Voies instinctuelles.

Mélancolie

Ce désordre est typiquement associé à un score mineur en Combativité. Abattu, manquant d'énergie, le sujet est assailli par le pessimisme, la tristesse et une sensation de fatalité qui pourront le mettre en danger. Ce désordre peut également être choisi par un PJ ayant un score majeur en Idéal : il sera tiraillé par ses idéaux qu'il ne parvient pas à accomplir, sombrant dans une auto-dépréciation féroce et le sentiment coupable de ne pas être à la hauteur.

● **Symptôme de déprime :**
le sujet se sent fatigué, il manque de motivation.

● **Syndrôme dépressif :**
le sujet est triste, sans énergie, il pourra même avoir du mal à se lever. Il parle peu ou au contraire se plaint en permanence. Une Crise se traduit par des insomnies et par des crises de larmes sans raison apparente. Aptitude spéciale : le sujet a moins peur de la mort, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Résistance Mentale lorsqu'il se trouve lui-même en danger.

● **Mélancolie :**
le sujet devient désespéré et développe une très mauvaise image de lui-même. Il peut devenir prostré et sans réaction. La Crise mélancolique aboutit généralement à une tentative de suicide. Aptitude spéciale : le sujet n'a peur de rien et surtout pas de mourir. Il réussit automatiquement tout jet de Résistance Mentale en lien avec un danger le concernant. A contrario, son instinct de survie est complètement étouffé et il pourra même se laisser mourir dans certaines situations. L'Accentuation porte sur la Voie de l'Idéal alors que l'Affaiblissement porte sur la Voie de la Combativité. Le mélancolique deviendra de plus en plus dur vis-à-vis de lui-même, son Idéal se retournant contre lui et l'accablant de tous les maux. En parallèle, il sera marqué par une perte d'énergie et de motivation.

Paranoïa

Ce désordre est typiquement associé à un score mineur en Empathie : le sujet paranoïaque en manque cruellement. Il interprète de travers ce qu'il voit ou entend et aura tendance à attribuer aux autres ses propres pensées. Par ailleurs, tout ce qui sera dit ou fait sera vécu comme une persécution, ce qui peut aboutir à des réactions violentes de la part du paranoïaque. Un score majeur en Raison peut également déboucher sur une paranoïa.

● **Symptôme de méfiance :**
le sujet se méfie, il soupçonne un complot ou se sent en danger. Il peut devenir suspicieux à l'égard de ses amis ou alliés. En outre, il devient très susceptible et rancunier.

● **Syndrôme d'interprétation abusive :**
le sujet se sent potentiellement menacé par tout ce qui se passe autour de lui. Il sera très vigilant et de plus en plus suspicieux. Une Crise se traduit par une interprétation délirante d'un signe ou d'un son : les soldats qui passent par là viennent le chercher, les rires à la table voisine sont des moqueries qui lui sont directement adressées, etc. Le sujet réagira à ce signe : il se cachera, défiera ceux qui se moquent de lui, etc. Aptitude spéciale : le sujet sera très difficilement surpris ; il bénéficie d'un bonus de +2 à tout jet de compétence concernant la vigilance.

Délire organisé :

le sujet structure un délire autour d'une personne ou d'une entité. Il se sent recherché, persécuté, menacé. Il devient imperméable aux critiques, enfermé dans un raisonnement logique mais comportant des éléments erronés ou inventés. Une Crise peut se traduire par des actes de protection extravagants (le sujet se calfeutre entièrement chez lui, s'arme de manière massive) ou des passages à l'acte violents. Par exemple, il tentera d'assassiner son voisin de table qu'il pense être un sbire à la solde de son ennemi imaginaire... L'idée que les amis ou la famille du sujet ont été remplacés par des doubles créés par sorcellerie, ou encore qu'ils sont des imposteurs ou des sosies sont d'autres exemples de délires organisés. Aptitude spéciale : le paranoïaque est impossible à surprendre. À moins d'être totalement silencieux et parfaitement caché, il est impossible de le prendre à revers. L'Accentuation porte sur la Voie de la Combativité car à mesure que le désordre s'accroît, le sujet se sentira de plus en plus persécuté, épié ou menacé et aura tendance à réagir violemment. L'Affaiblissement porte sur la Voie de l'Empathie ; le sujet devient de plus en plus hermétique aux critiques.

Mimétisme

Ce désordre est typiquement associé à un score mineur en Créativité. Le sujet aura tendance à prendre exemple sur des personnes influentes ou charismatiques jusqu'au point de complètement les copier et de devenir incapable de prendre une initiative ou d'imaginer quelque chose de nouveau.

● **Symptôme de référence :**
généralement peu spontané dans ses actes et pensées, le sujet aura un groupe de personnes lui servant de référence et auquel il aura tendance à toujours demander conseil : l'armée, les prêtres, les universitaires, etc. Lorsque sa capacité à prendre une décision sera sollicitée, il sera perdu dans le doute, trouvant difficilement par lui-même le choix à faire.

● **Syndrôme mimétique :**
très dépendant de l'avis des autres et surtout du groupe de référence, le sujet élira une personne en particulier qui deviendra son "modèle". Systématiquement, l'exemple choisi aura une ressemblance physique ou psychique forte avec le sujet. Le sujet cherchera à copier ce que fait la personne, idéalisant ses actes et paroles et éprouvant à son sujet une grande fascination. Ce modèle peut être vivant ou mort, voire même un personnage fictif. En situation de Crise, le sujet ressentira une curiosité frénétique à son propos, cherchant à en savoir toujours plus quels que soient les moyens utilisés : s'endetter lourdement pour obtenir des informations, l'espionner pour connaître sa vie privée, etc. Une Crise peut aussi provoquer une impossibilité à prendre une décision sans l'avis de son modèle. Le sujet se retrouve paralysé, incapable de réagir et de penser par lui-même. Aptitude spéciale : le sujet obtient un bonus de +2 à chaque jet de compétence impliquant l'imitation ou le leurre : imitation vocale, déguisement, ventriloquie, etc.

● **Identification :**
le sujet en arrive à se croire lié à son idole et imagine être son fils ou sa fille caché, son frère jumeau oublié ou toute autre lien "vraisemblable". Ses croyances délirantes pourront en arriver à lui faire croire qu'il est peut-être lui-même son modèle et que celui-ci n'est qu'un sosie, ayant usurpé sa vie. En effet, en cas de Crise, le sujet est persuadé être victime d'une machination dans laquelle son modèle serait un sosie lui ayant volé sa place. Le sujet nie sa propre histoire et son nom, assurant à l'appui de nombreux détails être la personne qu'il vénérerait auparavant. Dans ces moments de Crise, il fera tout pour "reprenre sa place auprès des siens", en allant jusqu'à assassiner celui qu'il pense être son double. Aptitude spéciale : le sujet obtient un nouveau bonus de +2 à chaque jet de compétence impliquant l'imitation. L'Accentuation porte sur l'Empathie à mesure que le sujet devient de plus en plus sensible à son "modèle". L'Affaiblissement concerne la Créativité qui prive le sujet de toute spontanéité et de capacité d'initiative.

Obsession

Ce désordre est typiquement associé à un score majeur en Raison ou mineur en Créativité. Le sujet pense trop et ses réflexions peuvent s'enliser rapidement et tourner à l'obsession. Il manque de plus en plus de créativité à mesure que son champ de pensée se focalise sur son obsession.

● **Symptôme d'idée obsédante :**
le sujet aura tendance à se focaliser sur un thème ou une idée

fixe, ce qui peut l'enraver dans ses autres activités. Il pourra devenir inquiet s'il n'a pas l'occasion de respecter les actions appropriées (rituel religieux, vérification, etc.). L'obsession peut avoir une connotation phobique ; il a tout le temps peur d'avoir une maladie, peur de rencontrer telle ou telle créature partout où il va. Il aura tendance à être prudent et méticuleux à l'excès, ce qui lui fera perdre du temps.

● **Syndrôme obsessionnel :**
en plus de penser tout le temps à son thème de prédilection, le sujet aura tendance à se sentir angoissé. Il développe de nouveaux rituels, qu'il devra exécuter sous peine de se sentir envahi par l'angoisse (par exemple : vérifier son équipement en sortant d'un lieu, faire une prière après une certaine action, compter ses doigts, etc.). En cas de Crise, il se sentira violemment oppressé et accomplira le même rituel à plusieurs reprises, en lien avec son sujet de prédilection. Aptitude spéciale : à force de faire tourner son esprit et de réfléchir sans cesse, le sujet bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets concernant son obsession.

● **Ritualisations :**
chaque action ou pensée du sujet est contaminée par son obsession. Une culpabilité diffuse et écrasante l'envahit s'il ne se consacre pas totalement à son thème privilégié. Menacé par l'angoisse, il peut connaître de graves moments de déprime. En cas de Crise, il sera complètement absorbé par son obsession et usera de tous les moyens pour arriver à ses fins, ayant même recours à la violence si nécessaire. Aptitude spéciale : le sujet obtient un nouveau bonus de +2 à tous ses jets concernant son obsession.

L'Accentuation porte sur la Voie de la Raison : le sujet aura tendance à s'empêtrer de plus en plus dans ses obsessions. L'Affaiblissement concerne la Créativité qui, à mesure qu'elle s'effrite, le prive du ressort nécessaire pour sortir de ses pensées tourbillonnantes.

Mysticisme

Ce désordre est typiquement associé à un score majeur en Idéal (par exemple chez les fidèles du Temple) mais peut aussi l'être avec un score majeur en Empathie. Les croyances, qui peuvent être de toute nature, risquent de prendre une place de plus en plus importante dans sa vie au point de le faire sombrer dans des délires mystiques.

● **Symptôme de mysticisme :**
sur un premier versant, les convictions du sujet se durcissent au point qu'il devient obsédé par la bonne observance des rites propres à ses croyances. Sur un autre versant, il apparaîtra continuellement à l'écoute des "signes" de son environnement, plongé dans un état méditatif. Il pourra apparaître comme un mystique, voire un marginal aux yeux des autres. Ce regard dépend grandement du contexte social et des croyances du PJ : un prêtre du Temple passant son temps seul à prier ne sera pas vu comme "bizarre" dans une cité où cette religion est dominante. Il en va différemment pour quelqu'un ayant des croyances plus ésotériques...

● **Syndrôme de fanatisme :**
le discours et les pensées du sujet seront principalement tournés vers ses croyances. Il supporte de moins en moins les remises en question de ses convictions et réagira de manière imprévisible par rapport à ceux qui ne les partagent pas. Une Crise provoquera un moment mystique pendant lequel le sujet semblera tantôt coupé du reste du monde,

absorbé dans ses pensées, tantôt exalté au point que cela devienne gênant pour ses voisins. Il pourra également avoir des mouvements agressifs et incontrôlés. Aptitude spéciale : le sujet obtient un bonus de +5 à son score maximal d'Exaltation ou de Rindath.

☉ Délire mystique :

le sujet se pense en contact direct avec des entités supérieures ou est persuadé d'être investi d'une mission spéciale qu'il devra accomplir coûte que coûte. Ses convictions deviennent pratiquement impossibles à remettre en question. Une Crise se traduira par des moments intenses d'exaltation ; il pourra abandonner ce qu'il est en train de faire, persuadé d'être témoin d'un " signe ". Il pourra prendre des risques inconsidérés, devenir violent ou encore entamer un voyage dangereux dans un but mystique improbable.

Aptitude spéciale : le sujet obtient 10 points supplémentaires à son score d'Exaltation ou de Rindath.

L'Accentuation porte sur la Voie de l'Idéal ou sur celle de l'Empathie. Les croyances du sujet deviennent de plus en plus envahissantes jusqu'à ce qu'il devienne imperméable aux remises en question. L'Affaiblissement concerne la Raison qui traduit une perte de rationalité et d'accrochage à la réalité.

Les 5 désordres instinctuels

Selon Ziggar, ces désordres traduisent une forte domination de l'une des trois Voies instinctuelles ou un déficit de l'une des Voies rationnelles.

☉ Frénésie

Ce désordre est typiquement associé à un score majeur en Combativité. Agressif et téméraire, le frénétique aura tendance à réaliser des actes violents et impulsifs sans éprouver ni remords, ni culpabilité.

☉ Symptôme agressif :

le sujet devient irritable et agressif pour un rien. Il aura tendance à essayer de contrôler et de dominer les autres.

☉ Syndrome impulsif :

d'humeur instable, sa combativité se traduit le plus souvent par la violence et l'agressivité. En cas de Crise, il pourra se montrer violent, outrepasser ouvertement l'ordre établi ou prendre soudain un risque inconsidéré. Si c'est un chef, il sera perçu comme tyrannique et d'humeur lunatique. Aptitude spéciale : le nombre maximal de points de Survie augmente d'un point.

☉ Furie :

le sujet sera en permanence sous tension et réagira de manière violente à pratiquement toutes les situations. La confrontation à la loi, l'autorité et l'interdit pourra se traduire par une Crise durant laquelle le frénétique entre dans une furie destructrice pouvant facilement aller jusqu'au meurtre de celui se trouvant sur son passage. Parallèlement, les processus de pensée seront très affaiblis et la capacité à éprouver des émotions émoussée. Certains rois sanguinaires seraient dotés d'une telle personnalité. Aptitude spéciale : le nombre maximal de points de Survie augmente d'un nouveau point.

L'Accentuation porte sur la Voie de la Combativité qui renforce le caractère agressif et impulsif du sujet. L'Affaiblissement porte sur la Voie de la Raison à mesure que les actes violents ou dangereux remplacent la pensée.

☉ Hallucination

Ce désordre est typiquement associé à un score majeur en Créativité. Il peut aussi être associé à un score majeur en Empathie (notamment chez les fidèles d'un culte ou d'une

religion). Dépassé par son imaginaire foisonnant et envahissant sa réalité extérieure, le sujet croit percevoir des choses qui n'ont pourtant aucune existence concrète. Les hallucinations peuvent concerner les cinq sens mais l'audition est privilégiée. La vue peut être touchée et mettre en scène des personnages, des formes étranges ou des créatures hideuses. Plus rarement le toucher, l'olfaction et le goût seront atteints. Le vécu hallucinatoire pourra être sur un versant mystique ou persécutif. Dans ce dernier cas, il sera lié à des scènes ou souvenirs traumatisants revenant hanter le sujet.

☉ Symptôme d'illusion :

le sujet a l'impression que ses sens lui jouent des tours. Une ombre au coin de la ruelle ou dans un bosquet, un chuchotement dans les allées sombres d'une cité...

☉ Syndrome de fausses perceptions :

assailli par des perceptions qu'il ressent comme étranges, le sujet commence à construire une théorie autour d'un thème précis. Il ne s'agit pas d'hallucinations directes mais plutôt de symptômes d'illusion marqués, accompagnés d'un sentiment diffus de mysticisme ou d'angoisse. En cas de crise, le sujet sera victime d'hallucinations directes mettant en jeu l'un des cinq sens. Il sera intimement persuadé de la réalité de ses visions ou ressentis. Aptitude spéciale : sur le versant mystique, le sujet obtient un bonus de +5 à son score de Rindath ou d'Exaltation. Sur le versant persécutif, le sujet est attentif à tout " signe extérieur ". Il sera très difficilement surpris ; il bénéficie d'un bonus de +3 à tout jet de compétence concernant la vigilance.

☉ Hallucinations :

le sujet est harcelé par ses hallucinations qui prennent clairement une dimension mystique (Cf. " délire mystique ") ou une dimension paranoïaque (Cf. " délire organisé "). Son rapport au monde est profondément distordu car pratiquement toutes ses interactions sont contaminées par des éléments hallucinatoires qu'il croit réels. En cas de Crise, le sujet devient imperméable au monde extérieur, pris dans des visions et des sensations qui envahissent totalement sa pensée. Il pourra se mettre gravement en danger sans s'en rendre compte. Aptitude spéciale : sur le versant mystique, le sujet obtient 10 points supplémentaires à son score de Rindath ou d'Exaltation. Sur le versant paranoïaque, en permanence à l'affût, le sujet devient impossible à surprendre. L'Accentuation porte sur la Créativité qui amplifie l'imaginaire du sujet. L'Affaiblissement concerne la Raison qui traduit la perte progressive de capacité d'analyse et la difficulté de tenir une réflexion cohérente sans qu'elle soit parasitée par des hallucinations.

☉ Hystérie

Ce désordre est typiquement associé à un score majeur en Empathie. Plutôt désinhibé et à l'aise en société, le sujet hystérique sera très expressif et très sensible à l'attention qu'on lui porte. La part de séduction dans ses relations quotidiennes est forte. D'une nature plutôt capricieuse et d'humeur changeante, passant rapidement du rire aux larmes, l'hystérique se démarque par son immaturité et sa tendance à dramatiser.

☉ Symptôme d'agitation :

le sujet est très sensible, pouvant passer d'une émotion à l'autre en quelques instants. Ses caprices s'accroissent autant que sa propension à dramatiser et à théâtraliser le moindre événement de la vie quotidienne, ce qui le rend très difficilement supportable.

☉ Syndrome hystérique :

le sujet vit dans une agitation émotionnelle pratiquement permanente, sensible à tout ce qui peut se dérouler autour de lui et réagissant toujours à l'excès. En cas de Crise, cette agitation se transforme en crise de nerfs violente. Une Crise peut également déboucher sur une phase dépressive. Dans les cas les plus rares et les plus intenses, la Crise se traduira par un déchaînement épileptique aussi violent que soudain. Aptitude spéciale : le sujet aura une capacité accrue à séduire ses interlocuteurs. En cas de réussite sur un jet de Relation, le résultat sera toujours meilleur que ce qu'il aurait dû être : des soldats bourrus deviendront aimables, un convive aimable sera charmé, etc.

☉ Erotomanie :

en phase terminale, le trouble hystérique peut se construire sur un mode paranoïaque où l'hystérique sera follement amoureux d'une personne et persuadé d'être aimé en retour en secret (le plus souvent, une personne très influente ou charismatique). Cet amour délirant à sens unique peut déboucher sur des actes fous tel que le harcèlement continu, la séduction outrancière, l'intrusion progressive dans la vie privée et le cercle d'amis de l'objet aimé. Lorsque le sujet hystérique se rend compte que ses tentatives sont vaines, il pourra vivre de grands moments de tristesse pouvant aller jusqu'au suicide. Plus rarement, cette tristesse se retournera en haine contre l'objet aimé et pourra aller jusqu'au meurtre et à la destruction de son entourage. Aptitude spéciale : le sujet aura une capacité à littéralement ensorceler ses interlocuteurs sur un jet de Relation réussi. Charmées, les cibles auront tendance à tout faire pour être aimable, aider, etc. En revanche, un échec sur un jet de Relation aura des effets dévastateurs : les interlocuteurs trouveront le sujet insupportable et auront tendance à éprouver de l'agressivité à son égard. Notez qu'un interlocuteur précédemment charmé peut voir son humeur se renverser et inversement.

L'Accentuation porte sur la Voie de l'Empathie alors que l'Affaiblissement porte sur la Voie de l'Idéal traduisant la baisse de l'inhibition progressive amenant à des comportements de plus en plus extravagants.

☉ Confusion mentale

Ce désordre est typiquement associé à un score mineur en Raison. Il peut être lié à un haut score de Créativité. Ce trouble perturbe gravement les fonctions mentales et entrave le travail de la pensée à mesure que le sujet s'enfonce dans un

univers intérieur étrange et fantasmagorique.

☉ Symptôme d'écoulement :

le sujet est atteint de troubles de l'attention. Il aura tendance à avoir du mal à rester concentré, oubliera souvent ce qu'on lui a dit plus tôt et pourra montrer des troubles du sommeil. Il se montrera lunatique, tantôt méditatif, tantôt très expansif.

☉ Syndrome confusionnel :

en plus de montrer des signes de plus en plus inquiétants d'inattention, de troubles de la mémoire et du sommeil (qui aggravent son état d'inattention en journée et le rendent somnolent), le sujet subira une désorientation spatio-temporelle doublée d'une désorganisation de la pensée pouvant se traduire par des propos incompréhensibles. S'il est artiste ou de nature créative, il apparaîtra excentrique et doté d'une imagination débordante. En état de Crise, le sujet semble incapable de suivre ce qui se passe autour de lui, confus et absorbé dans un monde onirique. Il pourra se montrer prostré ou au contraire exalté, étrange, obnubilé par un monde interne fantasmagorique. Aptitude spéciale : le sujet n'a besoin que de dormir six heures par nuit et bénéficie d'un bonus de +2 à toute compétence artistique.

☉ État crépusculaire :

le plus souvent perdu dans un syndrome confusionnel grave, le sujet finira par sombrer dans un état où ses troubles de la pensée vont provoquer des mauvaises interprétations de la réalité. De plus, il aura tendance à vivre la nuit. Une Crise se traduira par un " délire du rêve " : cet état se traduit par la production d'images visuelles parfois effrayantes qui surgissent dans la conscience du sujet alors que celui-ci apparaît somnolent et incapable de penser dans la réalité. La Crise pourra entraîner des passages à l'acte somnambulique et se finir par une amnésie totale de l'épisode. Aptitude spéciale : le sujet ne dort que trois heures par nuit et obtient un nouveau bonus de +2 à toute compétence artistique, puisant l'inspiration dans ses visions.

L'Accentuation porte sur la Voie de la Créativité : la confusion apportera son lot d'images incohérentes et chaotiques et l'aggravation de l'état se traduira par une intensification de la production imaginaire perturbant la concentration, le sommeil, etc. D'un autre côté, cette Accentuation offrira au sujet une inspiration artistique accrue. L'Affaiblissement concerne la Raison qui traduit l'altération de plus en plus grave des capacités de concentration, de réflexion et de repérage dans le temps et l'espace.

☉ Exaltation

Ce désordre est typiquement associé à un score mineur en Idéal ou à un score majeur en Combativité. Désinhibé, le sujet se sent en pleine forme, capable de tout, et exprime ses idées de grandeur sans aucune retenue. Il pourra devenir impulsif et irritable tout en se dispersant dans ses projets.

☉ Symptôme du trouble de l'humeur :

le sujet se montre avenant et désinhibé, il est excité, parle vite et fait preuve d'un enthousiasme pouvant paraître exagéré. Un rien pourra le contrarier, l'irriter, voire le mettre en colère.

☉ Syndrome d'exaltation :

perdant la notion des convenances sociales, l'exalté se montrera très extraverti, négligeant son langage et sa tenue dans des circonstances inadaptées. Un langage très familier avec un haut dignitaire mettra sans doute tout le monde mal à

l'aise... Hyperactif, le sujet aura aussi toutes sortes de projets et d'idées. Il changera souvent d'avis, se montrant impatient et irritable. Lors d'une Crise, il pourra se mettre en danger en concrétisant l'un de ses projets de manière impulsive et irraisonnée. Une Crise peut également provoquer une violente colère si un tiers, ami ou inconnu, entrave le sujet ou le contrarie. Aptitude spéciale : le sujet obtient un bonus de +2 à chaque jet de Prouesses.

☉ Délire mégalomane :

le sujet se pense réellement capable de tout. Il fait de grands projets qui sembleront irréalistes ou délirants à ses compagnons : il désirera entrer au conseil du roi afin de le prévenir de la menace planant sur son royaume ou encore pour redresser l'économie qu'il juge vacillante ; il exigera de rencontrer un haut émissaire du Temple, pensant avoir découvert la piste d'une sainte relique ; etc. Passant d'une familiarité exubérante avec un étranger à une colère injustifiée, l'humeur du sujet posera de gros problèmes au quotidien. Il aura également tendance à réaliser des achats compulsifs, dépensant tout ses daols et pouvant même lourdement s'endetter.

Une Crise se traduira par une mise en acte de l'un des projets délirants ou par une colère pouvant devenir violente et meurtrière. Sur un 1 naturel lors d'un jet de Résistance Mentale, l'humeur de l'exalté s'inverse complètement. En l'espace de quelques heures, il sombre dans une profonde mélancolie qui aura toutes les chances d'aboutir à une tentative de suicide en cas de nouvelle Crise. Un 10 naturel sur un jet de Résistance Mentale retourne à nouveau l'humeur de l'exalté qui redeviendra exubérant et désinhibé. Aptitude spéciale : le sujet obtient un nouveau bonus de +2 à chaque jet de Prouesses.

L'Accentuation porte sur la Voie de la Combativité. Le sujet deviendra de plus en plus entreprenant et désinhibé à mesure que son trouble s'aggrave. L'Affaiblissement concerne l'Idéal, en particulier l'aspect de cette Voie qui porte les valeurs morales et la capacité à se conformer à la norme tout en exerçant sur soi une capacité de contrôle.

Autres désordres

☉ Phobie

Ce désordre est particulier dans le sens où il n'est pas associé à une Voie en particulier. Tout sujet peut s'orienter vers une personnalité phobique, conséquence de craintes irrationnelles ou de traumatismes réels. Tout d'abord peur vivace d'un objet ou d'une créature en particulier, la phobie pourra devenir grave au point d'empêcher le sujet de vivre correctement.

☉ Symptôme de peur :

le sujet répugne à se trouver en présence de son objet phobique ou dans une situation précise pouvant provoquer l'angoisse (comme pour la claustrophobie par exemple). Il fera tout pour se dégager de cette situation ou pour s'éloigner de sa némésis. S'il est obligé d'être en contact physique ou à proximité et de manière prolongée avec la créature ou la situation qu'il abhorre, il devra tirer un nouveau jet de Résistance Mentale pour éviter une dégradation immédiate de sa psyché. En dehors de ces moments de confrontation, le sujet ne ressent pas de gêne particulière dans sa vie quotidienne.

☉ Syndrome phobique :

le phobique va tout le temps prendre en considération la possibilité qu'il puisse rencontrer son objet phobique ou la situation source d'angoisse. Il se montrera anxieux et il sera difficile de le calmer. Toujours sur le qui-vive dès qu'une situation est jugée dangereuse, le phobique refusera obstinément de se confronter à sa némésis. S'il y est contraint, cela déclenche une Crise immédiate. Une Crise peut également éclorre dans toute autre situation et aboutir à la croyance délirante que la némésis du phobique est là, quelque part, tout près. Le sujet fera tout pour s'éloigner des lieux, quitte à se mettre en danger ou à user de violence pour arriver à ses fins. Aptitude spéciale : le sujet développe une connaissance précise de son objet phobique. Il obtient un bonus de +2 à tout jet de compétence impliquant les connaissances le concernant ou les actions pour s'en éloigner.

☉ Délire phobique :

le sujet est envahi par ses angoisses. Il se montre anxieux et apeuré en permanence, craignant d'être piégé dans une situation où sa phobie le terrasserait. En cas de Crise, le sujet vivra de véritables hallucinations au cours desquelles il sera aux prises avec sa némésis : par exemple, face à des images irréelles montrant ses compagnons prenant une apparence monstrueuse, le sujet fera tout pour s'échapper et survivre, n'hésitant pas à recourir à la violence. Aptitude spéciale : le sujet est un expert au sujet de sa némésis. Il obtient un bonus supplémentaire de +2 à tout jet de compétence impliquant les connaissances la concernant ou les actions pour s'en éloigner.

L'Accentuation concerne la Voie de la Raison et traduit le fait que l'objet phobique prend de plus en plus de place dans la vie psychique du sujet jusqu'à accaparer complètement toutes ses pensées. L'Affaiblissement porte sur la Voie de la Combativité à mesure que le sujet se sent écrasé par l'angoisse et la menace que représente l'objet phobique, sans espoir de pouvoir résister.

Forteresse vide

Ce désordre particulier est associé à la jauge d'Endurcissement. À force d'affronter l'horreur et les traumatismes, l'esprit se replie et se rigidifie, pouvant aller jusqu'à se couper complètement du monde extérieur. Mais derrière cette forteresse, se cache bien souvent un esprit dévasté qui n'est plus qu'une coquille vide.

☉ Symptôme d'émoussement :

le sujet aura des phases de démotivation pendant lesquelles il ressentira une grande fatigue, aussi bien intellectuelle que physique. À d'autres moments, il apparaîtra sur le plan émotionnel peu réactif par rapport à ce qui se déroule autour de lui, même lorsque cela aurait dû déclencher des émotions chez un sujet équilibré. Aptitude spéciale : le sujet obtient un bonus de +3 à tous ses jets de Santé Mentale.

☉ Syndrome apathique :

décrit comme froid et distant, le sujet devient de moins en moins sensible aux émotions. En cas de crise, il sera prostré, insensible aux sollicitations extérieures et presque incapable de mouvement (mais pourra se défendre s'il est attaqué). Sur un autre versant, il niera complètement les traumatismes qu'il a subis ou ce qu'il a vu, prétendant que cela n'a jamais existé. Aptitude spéciale : le sujet est beaucoup moins sensible aux

influences sociales, il bénéficie d'un bonus de +3 pour résister à toute tentative de charme, persuasion, etc. Le sujet obtient un nouveau bonus de +3 à tous ses jets de Santé Mentale.

☉ Forteresse vide :

le sujet ne montre plus aucune émotion. De plus en plus apathique, il ne fait preuve ni de motivation ni d'enthousiasme, sans pour autant paraître triste à son entourage. Sa créativité est fortement émoussée. Passif, il aura tendance à suivre les autres. Une Crise se traduira par une prostration totale pendant laquelle son esprit et son corps seront complètement fermés à toute sollicitation extérieure, même s'il est attaqué. Le sujet ne garde aucun souvenir de ces épisodes de repli. Aptitude spéciale : fermé, l'esprit du malade ne peut être possédé ni touché par la manipulation, les charmes, les envoûtements, etc. le sujet obtient un troisième bonus de +3 à tous ses jets de Santé Mentale.

L'Accentuation porte sur la Raison et traduit le manque de spontanéité du discours et de la pensée à mesure que l'émoussement affectif progresse. Le Personnage aura de plus en plus tendance à rationaliser froidement ce qu'il vit. L'Affaiblissement porte sur la Voie de la Créativité.

Soigner et guérir les troubles mentaux

Si de nombreux événements ou situations peuvent endommager la psyché de PJ, il existe plusieurs moyens pour guérir de ces blessures.

☉ Le diagnostic

La Discipline Connaissance des troubles mentaux et Phénomènes mentaux, disponible à partir des Domaines Sciences ou Occultisme, permet d'analyser l'état mental d'un Personnage en se référant aux travaux d'Ersnt Zigger. Un Personnage ne peut en aucun cas utiliser cette Discipline sur lui-même. Le diagnostic peut avoir plusieurs visées et se déroule en trois étapes. Chaque étape réclame un jet de Connaissance des troubles mentaux. Un résultat de 10 sur le D10 de ce jet permet au praticien d'obtenir un diagnostic complet (général, d'état et complémentaire) d'un seul coup.

- Diagnostic général :

un entretien d'une demi-heure permet de déterminer le désordre mental dont souffre un patient. Le jet de Résolution est compliqué (14). Si le jet est réussi, le praticien détermine quel désordre affecte le Personnage.

- Diagnostic d'état :

on ne peut entreprendre cette tentative de diagnostic qu'avec un Diagnostic général préalablement réussi ou des informations provenant d'un tiers. Un jet de Résolution très difficile (17) permet de déterminer si le Personnage ausculté est dans un état d'Équilibre, de Symptôme, de Syndrome ou de Folie.

- Diagnostic complémentaire :

si le praticien a réussi préalablement les deux premiers diagnostics ou possède des informations suffisantes sur son patient, il peut tenter un diagnostic complémentaire. Il se réalise par un jet de Résolution très difficile (20) et permet d'affiner le diagnostic de l'état du Personnage. Par ce moyen, un joueur peut apprendre précisément le niveau de la jauge de Santé Mentale de son PJ. Le meneur pourra alors indiquer le nombre exact de cases de Trauma cochées ou noircies et le joueur pourra mettre à jour sa Feuille de Personnage.



Le MJ devrait faire tirer ces jets en secret, sans que le joueur qui les tente ne puisse savoir s'il a réussi ou pas. Un échec simple sur un jet de Résolution se traduit par le fait que le praticien doute sur le diagnostic à porter. Un échec obtenu avec un 1 naturel aboutit à une erreur de diagnostic. Plus les symptômes d'un sujet sont marqués, plus il est aisé de réussir, ce qui se traduit par un bonus aux jets de diagnostic général et d'état : Symptôme (+2), Syndrome (+4), Folie (+6).

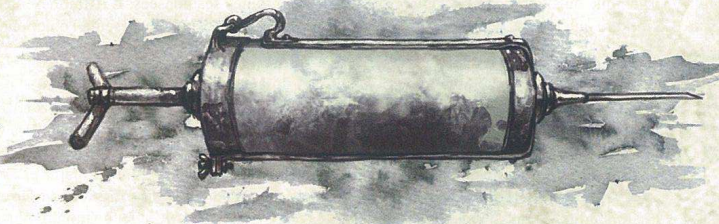
Rétablissement naturel



Dans une situation de calme, les points de Trauma temporaires se résorbent au bout d'une semaine. Se reposer dans une auberge, être revenu au pays ou se sentir protégé par ses amis dans un lieu à l'abri de tout danger sont autant de situations permettant un bon rétablissement. Ce type de rétablissement n'est d'aucun effet contre les points de Trauma permanents.

Potions et médicaments

Les demorthèn, les alchimistes et les magientistes ont mis au point des potions et des médicaments à même de soulager en partie la souffrance psychique. Il existe des produits permettant de calmer l'humeur et d'autres permettant de la stimuler. Une dose d'un tel produit aura généralement les effets suivants :



Calmer une Crise :

L'administration d'un calmant stoppe généralement une Crise. Le récipiendaire tire un jet de Résistance Mentale dont le Seuil de Difficulté correspondra à la puissance de la dose. Plus la dose est forte, plus le jet sera facile à réussir. Un échec du jet signifie que la dose n'a pas eu d'effet. Attention, car un 10 naturel sur ce jet indique un surdosage qui entraîne des effets amplifiés. Un calmant va littéralement séduire le Personnage alors qu'un excitant va le rendre nerveux. Déterminer le bon dosage réclame un jet de Médecine ou Potions et onguents compliqué (14). Les magientistes ont développé une version particulière de leur Tonifiant utilisé dans ce cadre ; ces médicaments risquent d'induire une accoutumance.

Limiter les effets d'un désordre :

administrés quotidiennement et aux bonnes doses, des potions ou médicaments peuvent limiter les effets d'un désordre. La réussite ou l'échec du traitement se vérifie une fois par mois. Tout comme pour les Crises, le Seuil du jet à réussir est défini selon la puissance de la dose. En cas de réussite, le traitement permet de résorber 1D10 points de Trauma permanents et d'annuler les points de Trauma temporaires. Ceci peut rendre un traitement de l'esprit plus simple ; le nouvel état est pris en compte en ce qui concerne le Seuil de Difficulté des jets de compétence et de Résistance Mentale mensuels. Le jet déterminant les effets du traitement est tiré une fois pour toutes en début de traitement et pour pouvoir faire un nouveau jet, il faut changer de traitement, donc employer des produits différents. À l'arrêt total de la médication, les points de Trauma temporaires et permanents non traités en profondeurs reviennent en 1D10 semaines.



Les Disciplines Connaissance des troubles mentaux et Phénomènes mentaux traduisent une très bonne connaissance en psychopathologie mais ne donnent pas de capacité à soigner ces maladies. Seuls Traitement de l'esprit, Spiritualité et Hypnose le permettent. A contrario, ces trois Disciplines ne permettent pas de faire de diagnostic.

Traitement de l'esprit

Certaines pratiques sont reconnues pour pouvoir soulager les souffrances psychiques lourdes. C'est le cas des Disciplines Traitement de l'esprit en Sciences et d'Hypnose en Occultisme. Bien que cette dernière soit déniée par les adeptes de la science, elle peut être utilisée de la même manière que celle du Traitement de l'esprit. En Tri-Kazel, de tels occultistes sont rares et souvent suspectés de sorcellerie. On en trouve quelques-uns en Reizh mais pratiquement nulle part ailleurs.

Les ecclésiastiques et les demorthèn, grâce à la puissance de la foi, peuvent également être d'une grande aide pour les personnages traumatisés partageant leurs croyances (Discipline Spiritualité). C'est la voie thérapeutique la plus communément utilisée en Tri-Kazel.

Pour être efficace, le suivi thérapeutique devra durer un nombre de mois équivalent au nombre de points de Trauma permanents encaissés. Le PJ devra consulter son thérapeute au moins deux fois par semaine dans un environnement calme et sécurisant. Chaque mois, le praticien ou le guide spirituel doit réussir un jet de Traitement de l'esprit, d'Hypnose ou de Spiritualité compliqué (14) si le patient est dans un état d'Équilibre ou de Symptôme, difficile (17) en cas du traitement d'un Syndrome et très difficile (20) pour une Folie. En parallèle, le patient doit réussir un jet de Résistance Mentale qui varie selon son état : standard (11) lorsqu'il est dans un état d'Équilibre ou de Symptôme, compliqué (14) pour les Syndromes et difficile (17) lorsqu'il est dans un état de Folie. Une réussite permet la résorption d'un point de Trauma permanent, un 10 naturel sur cette réussite résorbe deux points, une réussite critique trois points. Il est possible de résorber les points d'Endurcissement de la même manière.

Si ce jet est un échec, il faudra attendre un mois de plus pour faire une nouvelle tentative. Si le PJ obtient un résultat de 1 naturel sur son jet mensuel ou est confronté à des situations traumatiques pendant le traitement (qui aboutissent à l'échec d'un jet de Résistance Mentale), cela provoque une rechute et il récupère 1D10 de points de Trauma permanents (sans pour autant dépasser son maximum en début de traitement).

Les Ombres d'Estheren

Feuille de PERSONNAGE

Nom :

Joueur :

Sexe :

Âge :

Peuple :

Métier :

Description :

Voies

Combativité :

Empathie :

Créativité :

Raison :

Idéal :

Avantages

Désavantages

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur :

Survie :

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magie

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mys Demorthèn

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Armes

dom :
dom :
dom :
dom :
dom :

⊗ Standard
Att: Def: Rap:
⊗ Offensive
Att: Def: Rap:
⊗ Défensive
Att: Def: Rap:
⊗ Rapide
Att: Def: Rap:
⊗ Mouvement
Att: Def: Rap:

Potentiel :

Attitudes de combat

Défense :

00000 00000

Rapidité :

00000

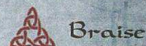
Armure :

Prot. :



⊗ Équipement

⊗ Trésor



Braise



Azur



Givre

Objets précieux

⊗ Ressources

00000 00000 00000

00000 00000 00000

00000 00000 00000

Rindach

Score :



Ogham :



Exaltation

Score :



❄ Miracles majeurs :

❄ Miracles mineurs :

Flux



Flux minéral

00000 00000 00000

Flux végétal

00000 00000 00000

Flux organique

00000 00000 00000

Flux fossile

00000 00000 00000



-Feuille de personnage-

⊗ Histoire

Lieu de naissance :
Revers :

Classe sociale :

⊗ Santé mentale

Résistance mentale :

TRAUMA : ^{Équilibre} 00000 ^{Symptôme} 00000 ^{Syndrome} 00000 ^{Folie} 00000

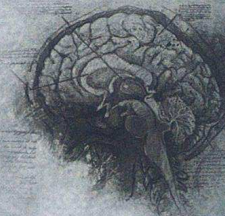
Endurcissement : 00000 00000 00000 00000

Désordre :

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



⊗ Personnalité

Conscience :

Instinct :

Orientation :

Traits de caractère :

⊗ Travers

Passion :

Subversion :

Émotivité :

Doute :

Culpabilité :

⊗ Points d'Expérience :

Faits marquants :



-Feuille de personnage-

-Lexique-

La prononciation la plus répandue de certains mots est indiquée en italique et entre parenthèses. Il y a cependant suffisamment d'accents toniques locaux pour que d'autres prononciations soient possibles.



Adept : personne suivant une formation de six années en vue d'intégrer l'un des six ordres du Temple.

Adhar : l'esprit primordial de l'air dans le Lan-an-Saol, le mythe central des demorthèn. Membre de la Triade créatrice d'Arbre-Vie. (25, 58, 142)

Aeletzhal : alliage de trois parts d'argent pour une part d'or, de teinte bleutée. Il sert exclusivement à fabriquer les daols d'azur. (126)

Aergewin (a-air-gé-ouine) : époque mythique durant laquelle les hommes affrontèrent des feondas sans nombre, dont certains particulièrement gigantesques. Pour les demorthèn, l'Aergewin résulte de la colère de l'esprit primordial Aingeal, ainsi que de celle de Sníomh, rejeton d'Adhar, et aurait pu se conclure par Saoghla-Dheir, la fin du monde. (20, 26, 35, 37, 142)

Agaceann (aga-cé-ane) : célébration de l'équinoxe d'automne dans les traditions demorthèn. On s'y recueille en souvenir des morts et les soldats de métier se livrent souvent à diverses compétitions d'adresse et de courage. (103)

Aingeal (a-ine-gé-al) : l'esprit primordial du feu des mythes demorthèn. Contrairement à ses frères des autres éléments, il n'a pas participé à la création d'Arbre-vie et incarne les forces de la mort et de la destruction. (35, 142)

Albanite : roche dense et dure d'un blanc remarquable, qu'on ne trouve que dans les carrières d'Arden, en Gwidre. Le Temple y voit un signe de faveur divine et fait grand usage de ce minéral pour bâtir ses églises. (73, 75)

Angarde : bastions stratégiques isolés et postes avancés, réputés pour la discipline de fer qui y règne. Leur garnison est formée d'un mélange de conscrits accomplissant leur service d'ost, de soldats condamnés à des peines disciplinaires, de petits criminels et de mercenaires attirés par la solde conséquente. (19)



Breithan (bré-i-tane) : novice dans l'ordre des chevaliers hilderins. Bénéficie d'une formation de base et doit accomplir les corvées avant d'être confirmé au rang d'osfei. (170)



Caernide : animal de monte possédant de magnifiques bois rappelant ceux du cerf. (20, 130)

Anró : rite de passage permettant à un osfei de devenir chevalier hilderin et de recevoir sa monture. Au cours d'une patrouille ou mission de routine, il est abandonné par son mentor dans une zone dangereuse et doit en revenir vivant. (170)

Ansailéir (an-saí-lé-ir) : " gardien " dans l'ancienne langue de Tri-kazel. Titre porté par les chefs des clans osags. Avec le temps, il en est venu à désigner les chefs de village et ceux qui sont nommés par un roi à la tête d'une ville. (19, 62, 67)

Aothbas (a-o-té-basse) : la " lumière des morts ", une faible luminescence vibrante que l'on peut parfois observer au dessus des cairns, tumulus et tombeaux les nuits de pleine lune. (102)

Arbre-vie : arbre mythique des croyances demorthèn, nommé Corahn-Rin dans l'ancienne langue. Créé par les esprits de la Triade, il recouvre le monde d'Esteren et représente l'ensemble des phénomènes de la nature. Dans ses branches et son feuillage coulent le Rindath, la sève primordiale de l'existence. (25, 142)

Arenthel (a-renne-thèle) : barde renommée, fondatrice des Varigaux, elle aurait accompagné et aidé les Trois Frères. (26, 27, 136, 137)

Artefact : appareil ou machine magientiste, qui fonctionne grâce à l'énergie du Flux. (158, 165)

Ast : esprit aérien des mythes demorthèn, qui donne son nom à un vent d'est sec, responsable de nombreux incendies en Gwidre. (17)

Boernac : grand animal de bât, apparenté à la vache, massif et particulièrement lent. (20, 43, 100)

Botaniste : l'une des trois écoles de pensée magientiste, spécialisée dans le Flux d'origine végétale. (160)

Calyre : cousin de la chèvre et du bouquetin, natif de Tri-kazel. Doté d'une unique corne frontale. (20)

Carath (ka-rate) : bâton de marche ferré des varigaux. (166)

Cercles : regroupements des enfants par classe d'âge sous la tutelle des damàthair. Il existe trois cercles de cinq années chacun, le passage à l'âge adulte étant traditionnellement fixé à seize ans. (97)

Chevaliers hilderins : ordre de chevalerie voué à la lutte contre les feondas. Il fut créé en 467 par le frère du roi Hild, peu après la mort de celui-ci contre les monstres. (30, 52, 54, 168)

Chevaliers lames : ordre chevaleresque du Temple. Il a pour rôle de défendre par les armes les adeptes de l'Unique. (153)

Chevaliers ronces : le plus ancien ordre chevaleresque de la péninsule. Ses membres sont des chevaliers errants voués à protéger ceux dans le besoin et à défendre les traditions. Ils prêtent également de l'argent et ont institué l'usage des lettres de change. (128)

Cinhareid (sine-ta-réide) : sanctuaire naturel, lieu de pouvoir demorthèn où naissent et se rassemblent les C'maogh. (143, 145)



cademorthys (da-é-dé-mor-tisse) : terme tri-kazélien désignant les magientistes, en mettant l'accent sur leur irrespect des forces de la nature. (21, 80, 156)

Damàthair (da-ma-ta-ire) : " seconde mère " dans la langue antique. Personne, le plus souvent une femme, chargée d'instruire et protéger un groupe d'enfants, libérant ainsi leurs parents pour qu'ils contribuent à la survie de la communauté. (14, 97, 123)



Earrach Feis (é-a-rac fé-isse) : fête de l'équinoxe de printemps dans les traditions demorthèn. On y accueille dans l'âge adulte les jeunes âgés de seize ans. Elle marque la nouvelle année et dure cinq à six jours. Voir aussi " Tiraine ". (98, 102, 103)

Elu : religieux du Temple qui a reçu de l'Unique le don de faire des miracles (150)



Famine Blanche : période de souffrances durant l'Age de Glace (360-450), ainsi surnommée car le froid provoqua la décimation de nombreuses communautés isolées par la neige. (29, 82)

Feond (fé-onde) : créature hostile à l'humanité (feondas au pluriel) dont le nom signifie "ennemi " dans l'ancienne langue. De formes variées, les feondas peuvent être animaux, végétaux, voire un mélange improbable de plusieurs règnes naturels. Certains seraient même capables de posséder des cadavres ou des gens vivants. (20, 26, 32, 34, 35, 42, 57, 69, 74, 75, 83, 115, 151)

Clascadh (classe-kade) : petits abris de granit hémisphériques, bâtis autrefois dans le nord de la péninsule par les anciennes tribus montagnardes. (87)

C'maogh (sma-ogue) : manifestation des esprits de la nature dans les mythes demorthèn, apparaissant comme des lueurs ou des feux-follets. C'est en se conciliant les C'maogh que les demorthèn peuvent invoquer leurs pouvoirs magiques. (144)

Confédération : nation continentale dans laquelle les magientistes ont énormément d'influence. (89)

Continent : territoire qui se trouve à l'est des Monts Asgeamar. Ses dimensions exactes restent inconnues. (11, 14, 18, 21, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 38, 41, 89, 102)

Corahn-Rin (co-rane-rine) : le nom de l'Arbre-vie dans la langue antique de la péninsule. (142)

Creaq : le nom antique de la péninsule de Tri-Kazel, avant les Fondations. (26)

Daol : unité monétaire commune aux royaumes de Tri-kazel. Il existe trois types de daols qui se présentent sous la forme de pièces triangulaires réalisées avec des alliages spécifiques. Un daol de givre (en trekann) vaut dix daols d'azur (en aeletzhal), chacun de ces daols d'azur valant quant à lui dix daols de braise (en orekal). (126, 127)

Demorthèn (dé-mor-taine) : "guide" dans la langue ancienne. Gardien des traditions sacrées en Tri-kazel, intercesseur entre les hommes et les forces de la nature. (26, 32, 35, 42, 52, 53, 57, 71, 72, 97, 98, 107, 117, 140)

Esprits Primordiaux : les êtres élémentaires qui seraient à l'origine d'Esteren d'après les demorthèn. Adhar, Roimh et Usgardh (qui forment la Triade), ainsi que l'esprit Aingeal. (142)

Exaltation : l'énergie de la foi, utilisée par les Elus du Temple. (256)

Filidh : poètes aveugles qui chantent leurs œuvres en solitaires ou accompagnés de musiciens. On leur prête couramment des talents divinatoires. Filidhi au pluriel. (81, 82, 133)

Flux : source d'énergie des artefacts magientistes. Le Flux est principalement extrait à partir de la matière vivante ou morte, puis raffiné pour prendre sa forme définitive. Il en existe quatre sortes : minéral (de couleur bleue), végétal (vert), organique (rouge) et fossile (jaune ambré). Il est commercialisé sous formes de cartouches et bonbonnes : 1 charge pour les cartouches standards (10 centilitres), 3 charges pour les cartouches médiums (30 centilitres) et 30 charges pour les gallons (3litres). (35, 43, 49, 52, 157)

Flux fossile : substance ambrée toxique, de densité variable sous sa forme brute : liquide la plupart du temps, mais aussi épaisse et visqueuse. Souvent contenue dans une coquille cristalline. Raffinée, elle devient un liquide jaune vif, à la consistance huileuse. Rare mais extrêmement riche en énergie, ce Flux est très prisé des magientistes. Les demorthèn désignent cette substance sous le nom de Nimheil. (159, 162)

Fondations : période durant laquelle les Trois Frères unirent les tribus de la péninsule de Creag et fondèrent les trois royaumes. L'an zéro du calendrier tri-kazélien marque le Serment et officialise cet évènement (27)

Grande Théocratie : nation continentale fondée autour de la foi du Temple (90, 152)

Gwerz (gu-herze) : complainte à capella interprétée en solo par un filidh. Relate des évènements légendaires ou historiques sur deux modes, l'un tragique, l'autre héroïque. (81, 82)

Hélite : magientiste membre d'un réseau d'intellectuels chargés de réfléchir sur les grandes orientations de l'Ordre Magientiste. La plupart sont des Magisters ou des Primus. (159)

Hexcelsis : symbole à six branches de la religion du Temple, symbolisant un flocon ainsi que les six Ordonnances révélées à Soustraine. (155)

Inceptus : élève magientiste, qui suit un cycle de formation de sept ans. (159)

Lan-an-Saol (lane-ane-sa-ol) : mythe fondateur des traditions demorthèn, qui énonce les vérités concernant les Esprits Primordiaux, Arbre-Vie et Saoghal-Dheir. (142)

Làr an Baille (lare-ane-baille) : chants commémoratifs, célébrant les exploits des habitants d'Osta-Baille, qui repoussèrent les armées de Gwidre assiégeant leur cité en 858. (62)

Liadh : le plus mystérieux des arts demorthèn, le Liadh donnerait à son détenteur le pouvoir d'en appeler directement aux C'maogh, sans user des oghams. (141, 144, 245)

Magies gris : pratiquant des arts impies, voir Sorcier (171)

Magience : science venue du Continent, qui repose sur l'utilisation de l'énergie du Flux afin d'alimenter des appareils, les Artefacts. (29, 30, 35, 43, 156)

Gwylmich (gu-hile-misse) : fleur dont les pétales dorés donnent un magnifique jaune, utilisé par les peintres et les teinturiers. (20)

Hiérophante : haut dignitaire du clergé du Temple. Une assemblée d'Hiérophantes, le Grand Cénacle, dirige le clergé dans la Grande Théocratie, alors qu'un unique Hiérophante est responsable de l'église de Tri-kazel. (154)

Hilderin : voir Chevaliers hilderins. (168)

Ionnthén (ionne-taine) : apprenti demorthèn. (42, 140)

Liagcal : antiques cercles et alignements de pierres dressées où les demorthèn se réunissent lors du Tsioghair. Autrefois au nombre de quatre et grossièrement liés aux points cardinaux, celui qui se trouvait dans le nord de la péninsule a été rasé par les fidèles du Temple. (24, 25, 122, 141)

Loge : groupe de magientistes rassemblés autour d'un projet ou d'une spécialité commune. (122, 159)

Lorn Rann (lorne ranne) : un des arts demorthèn semi-légendaires, qui permettrait de graver et façonner les oghams employés dans la Sigil Rann. (245)

Magientiste : personne formée aux secrets de la magie. Les magientistes sont organisés en écoles (Botanistes, Minéralistes et Vitalistes) et grades distincts : Inceptus, Scientör, Primus et Magister. (30, 31, 33, 36, 43, 52, 57, 84, 158)

Magister : haut responsable magientiste, supervisant plusieurs Primus et de nombreux Scientör. (158)

Mékones : réseau de veines artificielles alimentées en Flux, implanté dans le corps de certains magientistes pour accroître leurs capacités. (52, 90, 161)

Merchantas (mer-kan-tasse) : maître-artisan à la tête d'une guilde, dont il assure la direction. (104)

Neach-torgail (né-aque-tor-gaye) : "maître-artisan", titre honorifique accordé par les guildes à leurs créateurs les plus réputés. (104)

Nébulaire : artefact, lampe ou lampadaire fonctionnant au Flux. (45, 81, 157, 164)

Occultiste : adepte de théories peu répandues originaires du Continent, mélangeant mysticisme, superstitions et hypothèses psychologiques ou paranormales. (170, 198)

Ogham : inscription gravée sur des pierres ou des galets par un procédé demorthèn secret, la Lorn Rann. Les ogham permettent aux demorthèn de faire de la magie en sollicitant les esprits de la nature. Il existerait sept ogham fondamentaux dont tous les autres découlent. (25)

Oradh : terme demorthèn désignant les formes de magie corrompues qui seraient pratiquées par les Sorciers et les Morcail. (171, 252)

Ordonnances : les six commandements fondamentaux que l'Unique transmet au prophète Soustraine. Ce sont : reconnaître l'Unique comme seule divinité, répandre son message, suivre ses commandements, demeurer humble

Peste mauve : une des maladies les plus redoutées. Son épidémie la plus remarquable remonte à l'année 492, lorsqu'elle tua en deux mois la moitié des habitants d'Osta-Baille. (30, 32)

Piérazule : minéral bleuté rencontré dans les gisements de marbre de Tri-Kazel. La piérazule est recherchée, surtout depuis que l'on sait qu'elle est très rare sur le Continent. (172)

Reliques : dans le dogme du Temple, désigne les Fragments de Lumière, vestiges cristallins d'envoyés du Créateur, qui luttèrent contre les démons dans l'antiquité. Le Temple s'efforce de découvrir ces reliques et de les exposer dans ses lieux saints. (152)

Rindath (rine-dasse) : l'énergie primordiale selon les demorthèn, substance des Esprits Primordiaux et sève de

Saoghal-Dheir (sa-o-gale dé-ire) : la fin du monde d'Esteren évoquée dans le Lan-an-Saol. Lorsque la colère des esprits Aingeal et Snfomh provoquera la chute d'Arbre-Vie. (142)

Minéraliste : l'une des trois écoles de pensée magientiste, spécialisée dans le Flux d'origine minérale. (160)

Morcail (mor-quaille) : demorthèn renégat ("corrompu" dans la langue ancienne) qui utilise l'oradh à des fins néfastes. (171, 252).

Nimheil (nim-eille) : substance ambrée toxique, qui dérange les C'maogh et dont le nom signifie poison dans l'ancienne langue. Voir "Flux fossile". (162)

Nod : Complexe magientiste de grande taille. Le seul nòd de Tri-kazel se trouve à Baldh-Ruoch. Sur le Continent, les nòd seraient de véritables cités industrielles. (89, 163)

devant l'Unique, maîtriser ses passions et enfin manifester sa piété par la prière. (150)

Orekal (o-ré-kal) : alliage d'or et de cuivre, utilisé uniquement pour fabriquer les daols de braise. (126)

Osag : membre d'une des tribus originelles de Tri-kazel, qui s'efforcent de préserver les traditions ancestrales. (18, 19, 27, 28, 40, 41, 202)

Osfei : écuyer de l'ordre hilderin, placé auprès d'un chevalier pour sa formation. Il sera fait chevalier s'il survit à l'anró. (170)

Osfer : chevalier hilderin expérimenté, apte à s'occuper d'un osfei. (170)

Pierres maudites : restes cristallins de démons antiques, dans le dogme du Temple, qu'il faut récupérer et enfermer. (172)

Primus : responsable d'un établissement ou d'un site magientiste. (159)

l'Arbre-Vie qui irrigue et nourrit toute chose. Egalement l'énergie utilisée dans la magie demorthèn. (42, 142, 245)

Roinh (ro-ime) : l'esprit primordial de la terre des mythes demorthèn. Membre de la Triade. (24, 142)

Rusemort : selon les théories des occultistes, personne qui voyage en rêve dans des territoires maudits et méconnus. (171)

Saoghal-Glas (sa-o-gale glace) : le monde après la fin d'Esteren lors de Saoghal-Dheir. Une vaste plaine de cendres froides, battue par des vents déchirants.

Scientör : titre accordé aux Inceptus ayant terminé avec succès leur formation et obtenu leur diplôme de magientiste. (159)

Sigil Rann : le principal art demorthèn, qui permet d'obtenir l'aide des C'maogh par l'intermédiaire d'oghams spécifiques aux effets qu'ils souhaitent invoquer. (144)

Sigire : membre d'un des six ordres du clergé du Temple. Les sigires sont chargés de surveiller les fidèles et de lutter contre l'hérésie et le blasphème. (153)

Simahir : la région du Continent située de l'autre côté des monts Asgeamar. Elle est décrite comme une grande plaine marécageuse fertile et pluvieuse, peuplée de tribus diverses. On pense que de nombreux migrants du Simahir se sont mélangés aux osags au cours des âges. (89, 92)

Tarish : peuple nomade d'origine mystérieuse, surnommé "le peuple de l'ouest" car on pense qu'il arriva sur la péninsule par l'Océan Furieux. (41, 42, 202)

Temple : religion monothéiste originaire du Continent, fondée par le prophète Soustraine. Le Temple est organisé en Six Ordres et rayonne depuis la Grande Théocratie, sur le Continent. (25, 148)

Tiraine : fête du nouvel an dans la tradition de l'église du Temple. Elle correspond à l'équinoxe de printemps et à la fête d'Earrach Feis des demorthèn. (103)

Toil-taigh (toile-tague) : littéralement "maisons de plaisir". Etablissements urbains qui permettent aux particuliers de trouver, en échange de quelques daols, plaisante compagnie et distractions. (101)

Tòrr Ceann (tore-cé-ane) : "maître des tours", gradé de l'ordre des hilderins, encadrant les chevaliers du rang. (170)

Toscaire : guide citadin de la ville d'Osta-baille, recruté pour prendre en charge les visiteurs. (60)

Unique : le seul véritable dieu dans la religion du Temple. Il a donné naissance au monde d'Esteren d'après le prophète Soustraine. On l'appelle aussi le Créateur, ou le Dieu Unique. (26, 27, 149)

Varigal : messenger, guide, arpentant les chemins de la péninsule et assurant le lien entre les communautés les plus isolées. Au pluriel : varigaux. (44, 45, 166)

Six Ordres : les branches du clergé du Temple. Ce sont les vecteurs (missionnaires), les prêtres (en charge des églises), les chevaliers lames (soldats du Temple), les clercs (érudits et administrateurs), les moines et enfin les sigires (qui traquent les hérétiques). (152, 153, 154)

Sorcier : dans le dogme du Temple, un pratiquant d'arts magiques enseignés par les démons. (171).

Soustraine : prophète antique né sur le Continent. Il a répandu la foi de l'Unique, donnant naissance à la religion du Temple. (27, 149)

Soustrainien : terme dépréciateur, assez peu répandu, désignant en Tri-kazel ceux qui croient au message du prophète Soustraine et en l'Unique. (25)

Trekann : alliage inoxydable de composition secrète, de couleur gris-blanc. Il n'est employé que pour fabriquer les daols de givre. (126)

Triade : Adhar, Roimh et Usgardh, les trois esprits primordiaux qui ont, d'après les croyances demorthèn, donné naissance à l'Arbre-vie et au monde d'Esteren. (24, 142)

Tri-kazel : les "trois royaumes" dans la langue antique. Dénomination officielle de la péninsule depuis l'époque des Trois Frères. Auparavant, les osags la nommaient "Creag". (26)

Trois Frères : trois jeunes guerriers qui unifièrent la péninsule et fondèrent les royaumes de Tri-kazel auxquels ils donnèrent leurs noms : Gwidre, Reizh et Taol-Kaer. (19, 27, 60, 120, 137)

Tsioghair (tsio-ga-ire) : assemblées des demorthèn, se tenant chaque année à la fin du mois d'Og-mhios dans des lieux sacrés, les liagcal (24, 25, 35, 122, 141)

Tugarch' : métal légendaire, qui serait seul capable de terrasser les plus puissants feondas. (17, 66)

Usgardh (uzgarde) : l'esprit primordial de l'eau des mythes demorthèn. Membre de la Triade et co-créateur d'Arbre-Vie. (24, 142)

Vecteur : missionnaire, membre d'un des six ordres du clergé du Temple, chargé de répandre la foi en l'Unique. (154)

Vitaliste : l'une des trois écoles de pensée magientiste, spécialisée dans le Flux d'origine organique. Les meilleurs médecins et chirurgiens magientistes ont reçu cet enseignement. (161)

-Index technique-

A

Action en opposition..... 234
Action hors de portée..... 232
Âge..... 208
Agonie..... 239
Apnée..... 239
Archerie..... 238
Artefact..... 265
Artefact (utilisation)..... 265
Artefact (réparation)..... 265
Art de combat..... 238
Artisanat..... 196
Attaque..... 211
Attitude de combat..... 216
Attaque sournoise..... 238
Avantage..... 212
Aveuglement..... 240

B

Bouclier..... 238
Bonus (Miracle, Sigil Rann)..... 248

C

Cartouche de Flux..... 266
Cavalerie..... 238
Cercle de puissance..... 246
Cercle (sixième)..... 249
Chute..... 240
Cible (Miracle, Sigil Rann)..... 247
Classe sociale..... 206
Combat à distance..... 237
Combat à deux armes..... 238
Combat à plusieurs..... 237
Combat au contact..... 196
Combat monté..... 238
Combativité..... 207
Conscience..... 211
Créativité..... 207
Crise..... 272

D

Défense..... 215
Dépasser ses limites..... 233
Désavantage..... 214
Désordre instinctuel..... 276
Désordre mental..... 211
Désordre mental (soigner)..... 279
Désordre rationnel..... 274
Domaine..... 195
Domaine (par défaut)..... 231
Dommage (combat)..... 236
Dommage (Miracle)..... 257
Dommage (Sigil Rann)..... 248
Discipline..... 195
Discrétion..... 196
Drogues..... 243
Échec automatique..... 232
Échec critique..... 233
Effet d'un pouvoir..... 252
Embuscade..... 237
Empathie..... 207
Enchaînement de pouvoirs..... 252
Endurcissement mental..... 271
Envergure..... 247
Érudition..... 197
État de Santé..... 239
Expérience..... 228
Exaltation (score)..... 218
Exaltation (récupérer)..... 218
Extraction..... 262
Extraction (échec)..... 263

Facteurs..... 247
Flux..... 262
Flux (brut)..... 262
Flux (fossile)..... 266
Folie..... 272
1
Idéal..... 207
Interprétation (folie)..... 273
Instinct..... 211
Intensité (Miracles, Sigil Rann)..... 248
Invoquer un pouvoir..... 250

J

Jauge (santé mentale)..... 211
Jet de Chance..... 235
Jet de Mise à l'épreuve..... 234
Jet de Résolution..... 231
L
Lieu de naissance..... 206
M
Magience..... 197
Maladies..... 240
Maladie (contracter une)..... 241
Maladie (points de)..... 241
Marge..... 232
Métier..... 203
Métier (croisé)..... 203
Métier (nouveau)..... 203
Milieu naturel..... 197
Miracle..... 256
Mise à l'épreuve..... 234
Mort..... 239
Mystères demorthèn..... 197

O

Occultisme..... 198
Ogham (majeur)..... 246
Ogham (mineur)..... 245
Ordre d'action..... 236
Orientation (de la personnalité)..... 211

P

Parade..... 238
Passe d'armes..... 236
Perception..... 198
Persistance (Miracle)..... 257
Persistance (Sigil Rann)..... 248
Peuple..... 202
Pierre oghamique..... 245
Points de Survie..... 217
Poison..... 242
Potentiel..... 215
Prouesses..... 198
Prière..... 198

Q

Quitter un combat..... 238

R

Raffinage (du flux brut)..... 264
Rapidité..... 215
Raison..... 207
Relation..... 198
Représentation..... 198
Résistance mentale..... 211
Résister à un pouvoir..... 251
Réussite automatique..... 232
Réussite critique..... 233
Revers..... 209
Rindath (score)..... 218
Rindath (récupérer du)..... 251

S

Santé mentale..... 211
Séquelles mentales..... 271
Seuil de Difficulté..... 232
Sciences..... 199
Soins et repos..... 240
Stances..... 257
Symptôme..... 272
Syndrome..... 272

T

Travers..... 234
Temps d'invocation..... 248
Tir et lancer..... 199
Traits de caractère..... 210
Trauma (score)..... 211

V

Vieillesse..... 244
Vigueur..... 215
Virulence..... 240
Voie..... 207
Voie (altération de)..... 273
Voyage..... 199

RETROUVEZ



SUR LE SITE OFFICIEL :

www.esteren.org

Calendrier de parution, aides de jeu, forum de discussion...