



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Runequest 4



**GAHANA**



**GAHANA**

**UN MONDE DE CAMPAGNE POUR RNEQUEST  
PAR JAMES « ARASMO » MANEZ**

# INTRODUCTION

Gahana... Un monde où la religion a force de loi, un monde rongé peu à peu par un vide aussi inquiétant que mystérieux, un monde où les runes, sources de toute magie, se font de plus en plus rares...

Avec cet univers conçu pour le jeu *Mongoose Runequest*, je vous propose un retour aux sources : vous plongerez dans une ambiance antique-fantastique qui rappellera peut-être à certains le fabuleux cadre de jeu de Glorantha.

J'ai voulu créer un décor de campagne qui souligne les spécificités de *Runequest*, notamment l'importance accordée aux cultes et la magie runique. Sans prétendre avoir réussi dans mon entreprise, j'espère que ce supplément procurera quelques idées aux meneurs de jeu qui le liront !

## DANS QUEL TYPE D'UNIVERS JOUE T'ON ?

Le niveau technologique est en général équivalent à celui de l'âge du bronze de notre terre ; seuls deux peuples maîtrisent le travail du fer.

## LA MAGIE

Dans le monde de Gahana, seule la magie runique est pratiquée. Si son existence est reconnue par tous, rares sont les êtres capables de la maîtriser. Car intégrer une rune est un processus dangereux, auquel peu survivent. Ceux qui sont capables d'une telle prouesse prennent le nom de Quêteur Runique.

## LE VIDE

Le Vide est un puits de noirceur qui dévore lentement Gahana. Nul n'a de réponse définitive sur la nature ou la cause du phénomène, mais il suscite beaucoup d'inquiétude.

## QUI INCARNE T'ON ?

Vous l'aurez deviné, les joueurs sont censés incarner des Quêteurs Runiques dont le but est de progresser dans la hiérarchie de leur culte. Bien entendu, libre à eux de se fixer des objectifs différents s'ils le désirent ! Le jeu est plutôt prévu pour des personnages humains,

mais d'autres espèces jouables sont aussi disponibles. Il existe quatre ethnies humaines : Savash, Juileg, Bajal et Averi. Les espèces non-humaines sont au nombre de six : aati (hommes-lézards), baati (humanoïdes batraciens), centaures, dryades, gargouilles et géants.

## TOUR GÉOGRAPHIQUE RAPIDE

À l'ouest, nous avons une vaste étendue de marécages, où se sont installés des hommes en provenance d'un autre continent, les Averi.

Au nord-ouest, la terre des Confins est sauvage et presque inhabitée, mais recèle d'importantes richesses minières.

Au centre, les eaux bouillantes du Lac Ardent sont cernées par les volcans de l'Aab Garm. Les terres stériles de cette région sont prolongées au sud-ouest par le désert de la Mort Salée.

À l'est de l'Aab Garm s'étend la plaine du Sacrifice, qui est scarifiée par un immense gouffre, la Plaie. La forêt de Nelm recouvre les terres au sud de la Plaine du Sacrifice.

Entre Nelm et la Mort Salée, le Zameen est un pays de collines boisées et de ruisseaux.

À l'est de Nelm et de la Plaine du Sacrifice, la chaîne des Ecarlates coupe Gahama en deux. Au-delà des Ecarlates, le désert règne en maître : seul la présence du fleuve Aawaz permet l'occupation humaine.





# TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b>	<b>2</b>	<b>États et régions</b>	<b>18</b>
		Palthaar, le Pays du Roc	18
<b>Les peuples de Gahana</b>	<b>4</b>	Domaine du Métal	18
Humains	4	Eshalaan, le Royaume de l'Exil	18
Aathi	4	Le Zameen	19
Baati	4	Aab Garm, l'Eau Ardente	20
Kalpi	5	Régions sauvages	20
Centaures	5	<i>Jalmish Duur, la Terre des Confins</i>	20
Dryades	6	<i>La Plaine du Sacrifice</i>	20
Minotaures	7	<i>Nelm</i>	21
Gargouilles	7	<i>La Mort Salée</i>	21
Géants	8	<i>Pays de l'Eau</i>	21
<b>Histoire de Gahana ...</b>	<b>9</b>	<b>Cadre de campagne : le Virhâta</b>	<b>22</b>
Les temps brumeux	9	Géographie	22
Le Temps de la Discorde	9	Peuplement	22
L'Ère des Chroniques	10	Histoire	22
Chronologie	10	Gouvernement	23
Les langues	11	Société	23
		Religion	24
<b>Cultes principaux</b>	<b>12</b>	Coutumes	24
La religion Avesti	12	Économie	24
Le Culte de l'Ineffable	12	Lieux intéressants	24
La religion Bajal	12	Principales cités	25
Le Culte du Métal	12	Personnages importants	25
Le Culte du Roc Inébranlable	13		
Religion Savash	13	<b>Ralayama, une cité en état de siège</b>	<b>26</b>
La Parole	13	Situation géographique	26
Le Culte de la Lueur Ténébreuse	14	Population	26
La Sylve	14	Gouvernement	26
La religion Juileg	15	Cultes principaux	26
Le Culte de la Stase	15	Économie	27
Les Faucheurs	15	Architecture	27
Autres religions	16	Les quatre quartiers	27
<i>Le culte du Cheval Galopant</i>	16		
<i>Les Gardiens du Temps</i>	16	<b>Créer un personnage</b>	<b>30</b>
<i>Le Culte de l'Eau</i>	17	Cultures d'origine	30
<i>Le Culte du Froid</i>	17	Les cultes	31
		Nouveaux sorts	32



# LES PEUPLES DE GAHANA

## Humains

On distingue quatre ethnies chez les humains de Gahana : les juileg, les bajal, les savash et les averi.

Les juileg sont petits et minces : rares sont ceux qui dépassent les 1m65. Ils ont la peau brune, les cheveux foncés, et leurs yeux sont le plus souvent de couleur sombre. Ils habitent dans les contrées situées à l'est des Ecarlates. Comme ils estiment être les habitants originels du monde, ils considèrent avec un certain mépris les « sauvages », comme ils surnomment les savash. Alors que les premiers arborent d'amples robes de soie et vivent dans des cités, les seconds portent des peaux de bête et sont nomades. Physiquement, les savash diffèrent des juileg par leur peau plus claire et leur chevelure qui tend vers le blond.

Les bajal vivent dans le sud des Ecarlates. Ils sont les seuls à connaître l'art du métal et à maîtriser la technique de la forge. Ils gardent jalousement leurs secrets : nul étranger n'a le droit d'entrer dans leurs cités troglodytes et les bajal résidant chez d'autres peuples doivent jurer de garder le silence sur tout ce qui touche à la métallurgie. La plupart des bajal sont très pâles et ont des yeux tirant vers le gris.

Enfin, les averi sont les derniers arrivés ; ils ont débarqué sur les côtes de la Terre des Confins en l'an 11 de l'ère des Chroniques. Après avoir chassé les quelques clans savash de la région, ils ont fondé le royaume de l'Exil.

Ils disent provenir d'une terre au delà de la Mer des Souvenirs, dont ils auraient été chassés par leurs semblables. En tout cas, leur physique tranche sensiblement avec celui des deux autres ethnies : ils sont grands (1m80 en moyenne) et très minces. Leur chevelure flamboyante et leurs yeux d'un blanc laiteux leur donne un aspect fort inquiétant...

## Aathi

Les hommes-lézards, comme on les appelle, sont réputés pour leur susceptibilité : il suffit d'un mot malheureux pour qu'une conversation animée se transforme en bain de sang ! Car les aathi croient que chaque être recèle une flamme qu'il doit entretenir sous peine de dépérir. Pour alimenter cette flamme, il faut devenir aussi volatile et destructeur que le feu lui-même ! Plus un aathi laisse exprimer sa

rage et sa colère, plus sa Flamme devient apparente. Les « Embrasés », les plus respectés et puissants des aathi, ressemblent ainsi à de gigantesques braisiers ! Bien sûr, plus un aathi se rapproche du stade d'Embrasé, plus il devient incontrôlable : même ses plus vieilles connaissances risquent la mort en sa compagnie... Une fois Embrasé, un aathi devient en quelque sorte étranger aux siens et ne songe plus qu'à se jeter dans l'Ire, un volcan situé en plein cœur des terres de la Fournaise. Ce faisant, il provoque une éruption ; en se refroidissant, le magma ainsi libéré donnera naissance à de nouveaux aathi.

Les aathi sont asexués et ne connaissent pas de vie de couple. Ils se réunissent parfois en bandes éphémères, les Crépitements, afin de dévaster les alentours. Ils peuvent ainsi « alimenter leur flamme » plus facilement que s'ils opéraient tous seuls. Rares sont les Crépitements qui parviennent à durer plus de quelques années, car les aathi supportent de moins en moins les contraintes sociales au fur et à mesure de leur « embrasement ».

La grande majorité des aathi vit dans l'Aab Garm, même si on trouve quelques bandes éparses dans la Plaine du Sacrifice ou dans d'autres lieux encore plus éloignés.

## Baati

Ce sont des amphibiens intelligents à la peau visqueuse. Les autres espèces n'apprécient guère leur tranquille assurance, qui se teinte parfois de condescendance. En effet, les baatis disent connaître le destin de Gahana. D'après eux, le monde, qui n'était à l'origine qu'une croûte dure et sèche, finira par être recouvert d'eau : alors commencera l'âge d'or des baatis. Afin de hâter l'avènement de cette ère de félicité, les baatis recherchent avec avidité les runes d'eau. Ils considèrent les poissons comme des êtres supérieurs, car en harmonie totale avec l'eau. De ce fait, ils deviennent très agressifs envers les pêcheurs éventuels...

Les baatis vivent de préférence près des cours d'eau, dans les marécages ou le long des côtes. Comme ils peuvent conserver une réserve d'eau dans leur queue, ils sont capables de survivre plusieurs jours sur la terre ferme avant d'être totalement déshydratés. Ils se nourrissent principalement d'insectes et de plantes aquatiques.

Les communautés comprennent en moyenne une centaine d'individus. Les femelles en sont les dirigeantes ; leur statut dépend du nombre de têtards qu'elles ont engendrés.

## Kalpi

Physiquement identiques aux gibbons de notre terre mais aussi intelligents que des humains, les kalpi de Gahana sont réputés pour leur sens de l'humour et de l'autodérision.

Le récit de leur origine en témoigne... Ainsi, ils disent avoir vécu autrefois au sein de la forêt de Nelm. Mais leur propension à hurler pour un rien exaspéra tant les autres résidents de la forêt que ces derniers les chassèrent de Nelm ! Epouvantés à la vue des plaines nues, les Kalpi se mirent à crier de plus belle, attirant l'attention des centaures, qui croyaient avoir affaire à des monstres horribles. Quelle ne fut pas la déception des fiers hommes-chevaux lorsqu'ils virent la cause de tout ce raffut ! Heureusement, émus par la détresse des kalpi, ils prirent les malheureuses créatures sous leur protection. A une condition, cependant : désormais, les kalpi devaient garder le silence...

Alors naquit une fructueuse collaboration qui dure encore aujourd'hui. Car les kalpi tiennent une place très importante pour les centaures : ils veillent

à leur toilette quotidienne ! En effet, les centaures ont tendance à négliger leur hygiène, contractant de ce fait de nombreuses maladies ; les kalpi se chargent donc de les nettoyer, de les coiffer... De vrais nounous !

S'ils ont renoncé à l'usage de la parole, les kalpi disposent d'un langage de signe très riche dont les centaures ne comprennent qu'une infime partie.

## Centaures

Mi-hommes mi-chevaux, les centaures ont gardé du premier le goût du combat et du second l'amour des grands espaces. Ils vivent pour la plupart dans la Plaine du Sacrifice, aux abords de la Plaie, lieu qui revête une grande importance dans leurs croyances. En effet, les centaures croient que le monde est un immense cheval qu'ils sont censés protéger ; et la Plaie serait une blessure profonde infligée par les ennemis de leur dieu. Les autres créatures sont perçues comme des étant des sbires du Chasseur, un être qui poursuit le cheval depuis l'aube des temps.

En règle générale, les Centaures paraissent austères aux autres peuples : ils s'expriment par phrases brèves, qui vont droit au but ; dorment à même le sol ; n'accordent guère d'attention aux arts ; et sont très méfiants envers les étrangers. Ils se mêlent peu aux autres peuples, sauf lorsqu'ils doivent partir





en quête runique dans le but de rejoindre l'une des trois castes : Cavaliers, Guérisseurs ou Protectors (voir la section Culte du Cheval Galopant pour plus d'informations). Ce n'est qu'après avoir trouvé et intégré la rune requise par une caste qu'un centaure peut prétendre à cette caste. Mais pour faire partie d'une caste, il faut au préalable subir le rituel de la Renaissance, où l'individu quitte sa vie antérieure, celle de « Poulain », pour devenir un centaure à part entière. Trois étapes rythment le rituel : un Protecteur transperce la poitrine du candidat, un Guérisseur soigne la blessure grâce à sa magie, puis un Cavalier lui prononce les paroles suivantes : « Le Cheval Galopant t'a redonné vie pour que tu galopes avec lui ; sers le fidèlement et tu connaîtra une mort digne d'un Centaure ».

Nulle inégalité sexuelle chez les centaures : mâles et femelles partagent les mêmes tâches et affrontent les mêmes dangers. Des relations intimes peuvent être nouées entre membres de castes différentes ; les parents ne sont pas tenus de vivre ensemble, mais ils doivent veiller à l'entretien de leur progéniture.

Les tribus de centaures comprennent des membres des trois castes et sont dirigées par un Cavalier désigné par ses pairs. Chaque tribu de centaures est accompagnée de kalpis qui aident à leur toilette quotidienne.

## Dryades

A première vue, une dryade ressemble à une femme humaine, mais sa chevelure pareille à de l'herbe fraîche ainsi que ses yeux mordorés empêchent toute confusion. Fine et élancée, la dryade se déplace avec légèreté, effleurant à peine le sol. Elle n'arbore en guise d'habit qu'une simple robe de feuilles, parfois rehaussée d'un collier de fleur. Ce portrait type ne doit pas vous tromper : il existe de nombreuses variétés de dryades, parfois fort différentes de la description faite ci-dessus.

Malheureusement, vous n'aurez guère l'occasion d'admirer ces créatures en dehors de leurs forêts, car elles ne quitteraient pour rien au monde leurs Compagnons, des arbres auxquels les dryades sont viscéralement attachées. En effet, les dryades peuvent pénétrer dans certains arbres, dont elles épousent alors la forme. Elles reçoivent alors une partie des oligo-éléments de leur hôte. La durée de vie d'une dryade dépend de celle de son Compagnon, pouvant dépasser le millier d'années ; si celui-ci meurt, elle ne tarde pas à le rejoindre.

Contrairement aux humains, les dryades ne vivent pas en communauté. Chacune garde jalousement son Domaine, une portion de forêt qu'elle dirige et entretient avec soin. Les dryades ne se réunissent qu'en cas de danger grave, dans le Domaine de celle qui a appelé à la réunion. En dehors de ces rarissimes occasions, elles gardent leurs distances avec leurs consœurs.

Chez les dryades, la reproduction s'effectue par pollinisation : le pollen du Compagnon pénètre dans le corps de la dryade et la féconde. Celle-ci concevra alors une graine donnant naissance à une nouvelle dryade, qui vivra auprès de sa mère jusqu'à atteindre sa stature adulte. La petite dernière devra alors chercher son arbre Compagnon, en entonnant le Chant du Lien. Si un arbre répond à son appel, il lui restera à convoquer les autres dryades de la forêt, qui lui accorderont alors un Domaine, ce qui peut entraîner la réduction d'un Domaine existant. En général, une dryade sera fécondée une ou deux fois par siècle.

Les dryades ne trouvant pas de Compagnon au bout d'une année doivent se résoudre à l'exil ou au suicide. Si elles optent pour la première solution, elles deviennent des Déracinées, aussi étrangères aux dryades que de simples humains. Les modes de



vie des Déracinées varient grandement : certaines choisissent l'ermitage, d'autres rejoignent les communautés d'humains ... Il est rare qu'une Déracinée vive au delà de cent ans.

Fort logiquement, on trouve des dryades partout où l'on trouve des forêts ; celle de Nelm abrite la plus grande population de dryades de Gahana.

## Minotaures

Qui ne serait pas intimidé à la vue de ces créatures massives aux naseaux frémissants ? Pourtant leur aspect farouche dissimule une loyauté indéfectible à l'égard de ceux qu'ils aiment. Car les minotaures sont des êtres sensibles, aux sentiments nobles et purs. On pourrait les comparer à ces chevaliers qui se nourrissent d'amour et d'eau fraîche en pensant à leur demoiselle.

La vie des minotaures est ainsi déterminée par l'Ivresse, cette euphorie grisante qui vous transporte lorsque vous vous retrouvez en compagnie de l'être chéri. Que l'amour humain semble terne à côté des sensations procurées par l'Ivresse : voyez comment les minotaures dansent de joie ou se roulent dans l'herbe à la vue de leur âme sœur, connue sous le joli nom de Nectar ! Les premières manifestations de l'Ivresse se déclarent dès l'adolescence : en effet, le minotaure est hermaphrodite mais son organe sexuel mâle ne se développe que vers l'âge de 12-13 ans, au moment même où poussent ses cornes. Jusqu'ici calme et réservé, le jeune taurin déborde d'énergie et son comportement devient de plus en plus lunatique, entre flambées d'enthousiasme et retombées mélancoliques. On dit qu'il « a soif », c'est à dire qu'il est à la recherche de son Nectar. On l'encourage alors à entreprendre un grand voyage, la Tournée, qui le verra rendre visite à toutes les communautés de minotaure jusqu'à ce qu'il trouve son Nectar. Il prendra à ce moment place au sein d'un groupe de Transis, rassemblant les minotaures ivres de la même personne. En effet, il apparaît que certains minotaures semblent focaliser l'attention de leurs congénères ; tout minotaure n'est pas forcément le Nectar de quelqu'un d'autre, loin de là !

Composés en moyenne d'une dizaine d'individus, les groupes de Transis forment la cellule de base de la société minotaure. Ils fonctionnent selon un modèle communautaire ; les décisions sont prises en commun et la propriété n'existe pas. Ils ont à leur charge un troupeau de bovins, les « petits frères ». La relation entre les deux espèces repose

sur un échange de bons procédés : les minotaures entretiennent et protègent les bovins, ces derniers laisse les minotaures se nourrir des plus vieux d'entre eux. Le but ultime des Transis consiste à défendre leur Nectar et le groupe de Transis auquel il appartient. Ainsi, une forte chaîne de solidarité lie les minotaures : chaque groupe étant allié à un autre, les risques de conflits en sont limités d'autant ! Bien entendu, en pratique, ce n'est pas forcément aussi idyllique...

Lors de la cérémonie de l'Union, au début du printemps, tous les groupes de Transis se rassemblent sur la Plaine Ondulante dans le Zameen et s'accouplent alors avec leur Nectar. Le ou les enfants conçus au cours de cette cérémonie seront élevés par le Nectar et son groupe. Cette cérémonie est aussi l'occasion d'échanger objets et nouvelles ou de délibérer sur des sujets concernant le peuple minotaure tout entier.

Le mode de vie minotaure est simple : on dort à la belle étoile, on se nourrit du produit de la cueillette ou des bovins élevés, on fabrique outils et armes en bois ou en os... Les minotaures n'éprouvent pas la même passion démesurée pour les choses matérielles que les humains ; ils accordent bien plus de valeur au chant, qui joue un rôle très important chez eux. En effet, ils pensent que le chant est une manifestation du monde des Idées, au même titre que les runes. Pourquoi, sinon, faudrait-il chanter pour activer le pouvoir d'une rune ? De fait, les minotaures exercent leur voix en toute occasion, ce qui ne manque pas de déconcerter les autres espèces.

## Gargouilles

Humanoïdes à la face simiesque et pourvus de grandes ailes de chauve-souris, les gargouilles « sont issues de l'âme de la pierre ». Elles ne sont à l'origine que des blocs de pierre auxquels le travail des Sculpteurs donne vie. Qui sont ces Sculpteurs ? Tout simplement la caste dirigeante du Culte du Roc Inébranlable, qui dispose de grands pouvoirs sur la pierre. Quasiment toutes les gargouilles adhèrent à ce culte.

La société gargouille est esclavagiste : elle emploie à son service les Géants, des créatures connues sous le nom de Creuseurs, et certaines gargouilles déchues nommées les Friables. Ces serviteurs construisent et entretiennent les cavernes dans lesquelles vivent les gargouilles et les aident à « sculpter » les montagnes. Pour les gargouilles, les montagnes consti-



tuent les incarnations les plus fidèles du Monde des Idées : les runes elles mêmes ne sont-elles pas en pierre ? Les gargouilles cherchent donc à donner aux montagnes la forme parfaite, celle qui leur permettra de réintégrer le Monde des Idées.

Rares sont les gargouilles à vouloir descendre de leurs cimes pour explorer le monde. Seuls celles que l'on nomme les Friables en sont parfois réduits à cette extrémité, car la société gargouille leur réserve un sort rude du fait de leur « impureté ». Les Friables sont en effet affligés d'un mal terrible, qui les conduit à s'effriter peu à peu. Alors que les gargouilles peuvent vivre des centaines d'années avant que leur corps ne réintègre la montagne, l'espérance de vie des Friables ne dépasse pas quelques dizaines d'années. Pire encore, leurs corps est perdu à jamais pour la montagne. Comme la déclaration du mal n'est pas immédiate, les Sculpteurs surveillent avec beaucoup d'attention les débuts de leurs « créatures ». Si l'une d'elle s'avère Friable, on la sépare des gargouilles « saines » et on l'amène partager une vie de servitude en compagnie des autres Friables et des Géants. A moins que le Friable n'accepte de rejoindre le rang des Exilés, c'est à dire ces gargouilles qui vivent au sein des autres espèces avec pour mission de propager le dogme du Roc Inébranlable.

Si l'on peut trouver des communautés d'Exilés un peu partout, la grande majorité des gargouilles vit dans les Ecarlates.

## Géants

Les géants ressemblent beaucoup aux humains, si l'on excepte bien sûr leur taille dépassant fréquemment les trois mètres de haut et leur absence totale de pilosité. Par contre, alors que les humains aiment se parer de beaux habits et de quincaillerie, les géants arborent fièrement leur nudité. A ceux qui seraient scandalisés par une telle attitude, les géants rétorquent innocemment : « pourquoi cacher ce que ce nous sommes ? ».

La Geste de Jith, la légende des origines la plus répandue chez les géants, évoque un temps où les géants dominaient le monde : ils élevaient les autres espèces comme de vulgaires moutons, et les dévoraient sans scrupule. Pourtant, l'appétit des géants n'était jamais comblé et une faim terrible les tenaillait constamment. Un jour, une gargouille particulièrement retorse répondant au nom de Shabem annonça détenir un remède à ce mal. Mais il ne consentirait à divulguer son secret qu'à une

seule condition : les géants devraient se mettre au service du peuple des gargouilles ad vitam aeternam. Pour les géants, le prix à payer semblait bien maigre en comparaison de leur douleurs ; ils acceptèrent promptement. . Alors, Shabem les mena jusqu'aux Monts Ecarlates. Là, il leur montra un énorme rocher et leur dit de le manger. Bien que réticents, les géants obtempérèrent : ils arrachèrent des morceaux de roche et les engloutirent comme la viande à laquelle ils étaient habitués. Mais bientôt, ils se sentirent lourds et n'eurent plus la force de continuer leur festin. Leur faim vaincue, les géants tinrent leur promesse et devinrent les esclaves des gargouilles.

Les géants se rassemblent en clans de 50 – 100 individus dirigés par des Quêteurs Runiques. La méthode de désignation d'un chef est simple : les prétendants doivent prouver leur maîtrise des runes lors de duels magiques se déroulant une fois par an.

L'existence de la plupart des géants est consacrée à l'entretien des cavernes et au creusement d'immenses galeries souterraines, alors que les Quêteurs Runiques assistent les gargouilles dans leur modelage magique du relief. Les géants accomplissent leurs tâches sans rechigner, même s'ils se gaussent souvent des caprices des gargouilles, qui un jour ordonnent la création d'une nouvelle galerie, et exigent dès le lendemain qu'elle soit comblée !

Comme l'a dit un sage géant : « nous laissons les soucis aux gargouilles, et nous contentons de nous remplir la panse ». L'appétit des géants est proverbial : ils sont capables de manger tout et n'importe quoi ! Leur dents sont même capables de broyer la roche, qui constitue d'ailleurs leur aliment principal. Mais ne commettez pas l'erreur de réduire les géants à de simples gloutons : ils n'hésitent pas à conduire les expérimentations culinaires les plus savantes en vue d'obtenir ce qu'ils appellent la Satiété. Un géant qui connaît la Satiété ne ressent plus le besoin de se nourrir ; il garde continuellement à l'esprit le goût du plat qu'il a tant apprécié. Bien entendu, les goûts individuels varient et la conjonction de goûts et de senteurs qui conduira l'un à la Satiété n'aura aucun effet sur un autre. Si la roche, préalablement broyée, demeure l'élément essentiel des plats des géants, une multitude d'ingrédients sont rajoutés pour relever le goût : pétales de fleurs, chair d'animaux, insectes écrasés... Un humain ne verra qu'une horrible pâte visqueuse de couleur grisâtre, et se gardera bien d'y goûter s'il veut éviter de vomir tripes et boyaux !



# HISTOIRE DE GAHANA VUE PAR LES GARDIENS DU TEMPS

## Les temps brumeux

Au début étaient les Idées, formes pures et parfaites de tout ce qui pouvait exister. En interagissant entre elles, les Idées donnèrent vie au monde de Gahana. De toutes les créatures qui peuplaient alors le monde, les Anachorètes seuls s'attachèrent à comprendre les symboles gravés dans les Runes, ces pierres servant de lien entre Gahana et le Domaine des Idées : ils apprirent bientôt à en maîtriser les pouvoirs. Ce faisant, ils prirent conscience de l'imperfection du monde matériel et décidèrent alors de se fondre dans le Domaine des Idées, par le biais de la méditation et de l'isolement. La plupart d'entre eux réussirent ; les autres n'avaient pas l'âme assez pure ou assez forte pour atteindre la transcendance. Cependant, ceux-là ne se découragèrent point. Plutôt que d'essayer de s'unir à toutes les Idées exis-

tantes, ils décidèrent de se concentrer sur une seule ; plutôt que de s'emmurer dans une vaine solitude, ils s'entourèrent de fidèles afin de faciliter leur entreprise. Grâce à leur magie, les Anachorètes n'eurent aucune difficulté à convertir à leur cause des êtres aussi frustrés que les hommes ou les gargouilles.

Les cultes des Idées étaient nés...

## Le Temps de la Discorde

Les Cultes ne tardèrent pas à s'entredéchirer pour obtenir le maximum de fidèles. Plus un Culte parvenait à convertir d'individus, plus il renforçait l'Idée qu'il défendait et plus il bouleversait son environnement immédiat. Certains cultes furent détruits ou incorporés par leurs rivaux. les Cultes de la Terre, de la Lumière et des Ténèbres se partagèrent ainsi les runes du Culte de l'Air.



Les Anachorètes fondateurs des Cultes finirent tous par rejoindre le Monde des Idées ou par périr aux mains de leurs ennemis. Leurs fidèles se livrèrent d'interminables querelles sur l'orientation à donner à leur religion : fallait-il suivre la trace des Anachorètes ou se contenter de faire du monde sensible un lieu à la gloire de leur Idée ? L'unité des Cultes vola en éclat : de nombreuses sectes naquirent et des syncrétismes originaux virent le jour. Les Quêteurs Runiques, comme on appelait les héritiers des Anachorètes, commencèrent à expérimenter sans retenue les pouvoirs des runes. Bientôt, ils furent capables de prouesses stupéfiantes : les Quêteurs Runiques du Culte du Roc érigèrent les Ecarlates, ceux du Culte des Arbres accélérèrent la croissance des forêts...

Des grandes catastrophes se produisirent aussi à cette époque : par exemple, l'immense gouffre du nom de Plaie Béante fut créé à la suite d'une expérimentation malheureuse du Culte du Roc... Les centaures adeptes du Culte du Cheval Galopant firent du gouffre un lieu sacré et s'installèrent à proximité. Il prirent bientôt sous leur protection les kalpi, des singes intelligents que les dryades avaient chassé de la forêt de Nelm.

Une lutte dantesque opposa les Cultes de la Lumière et des Ténèbres pour le contrôle du climat de Gahana : Anges et démons s'entredéchirèrent une éternité durant avant de se résigner à une trêve. Peu à peu, la trêve se mua en alliance, car les deux camps comprirent l'intérêt qu'ils avaient à s'entendre : le Culte de la Lueur Ténébreuse était né. Depuis lors, nuit et jour se succèdent régulièrement.

Dans les Monts Ecarlates, les gargouilles vénérant le Culte du Roc s'allièrent au culte du froid pour défaire le Culte du Métal.

La patrie des tribus Savash fut dévastée par la surexploitation des sols; rendus responsables du désastre, les membres du Culte de l'Abondance durent s'exiler. Les autres tribus migrèrent vers le Zameen.

Dans ce qui est aujourd'hui l'Aab Garm, le Culte de l'Eau est assailli par le Culte du Feu.

Au même moment, les Gardiens du Temps entamèrent la rédaction des fameuses Chroniques qui marquèrent le début de la datation historique. Aujourd'hui, cette organisation est plus puissante que jamais : dans de nombreuses régions, elle est seule responsable du calcul de l'écoulement du temps et de la consignation les événements du passé...

## L'Ère des Chroniques

Cinq grands événements ont marqué l'Ère des Chroniques jusqu'à présent:

- La guerre entre le Palthaar et l'Aab Garm. Après avoir vaincu le Culte de l'Eau, les aati vénérant le Culte du Feu se sont tourné vers le Palthaar. Mais la guerre ne s'est pas déroulée pas comme prévu pour eux : leurs esclaves baati se sont révoltés et le conflit s'est éternisé. Aujourd'hui le conflit a baissé d'intensité, et se résume à des raids occasionnels.
- L'arrivée des Averi. Ce peuple humain en provenance d'un autre continent a chassé les Savash qui vivaient sur la côte est de Gahana pour y fonder un royaume. Les Savash ont répliqué en créant un rituel transformant ces terres en un marécage.
- L'unification du Zameen sous la houlette de la tribu de Taq Iqlaa, « l'Amour Triomphant ». Les différentes tribus savash, minotaures et baati sont désormais soumises à une autorité unique. Mais cette autorité reste plus théorique et réelle...
- Le bouleversement des terres à l'est des Ecarlates, après la découverte du Vide par des membres du Culte de la Stase : ceux-ci ont ensuite lancé un puissant rituel qui a transformé une partie de la population en morts-vivants. Le culte a ensuite pris le pouvoir dans la région et lui a donné le nom de Virhâta. Cependant sa main-mise est loin d'être assurée; le sud du pays reste indépendant et des rebelles tiennent le nord.
- La rareté des runes. Celles-ci semblent de plus en plus difficile à dénicher depuis une dizaine d'années : certains ne manquent pas d'y voir un lien avec la découverte du Vide. Quelques esprits alarmistes vont jusqu'à prophétiser la fin prochaine du monde...

## Chronologie

- 0 Début de la rédaction des Chroniques Éternelles. Fondation du Palthaar
- 1-4 Conflits entre Palthaar et le Culte du Métal. Ce dernier est défait et se replie au sud des Ecarlates.
- 5 Le Culte du Feu écrase le Culte de l'Eau dans la Bataille des Braises et asservit ses adeptes, les Aathis. Une partie des membres du Culte

- de l'Eau parvient à se réfugier dans le Pays de l'Eau, au nord de l'Aab Garm.
- 11** Arrivée des Averi et fondation du Royaume de l'Exil. Les Savash locaux, les prenant pour des démons, les attaquent mais sont repoussés vers l'intérieur des terres.
- 7-13** Progression de Palthaar vers l'est. Les Quêteurs Runiques du Palthaar façonnent de gigantesques montagnes. Tensions entre le Palthaar et le Culte du Feu, qui se sent menacé par l'extension du Palthaar.
- 13** Début de la Guerre Du Roc Bouillonnant entre le Culte du Feu et le Palthaar. Les Aatis en profitent pour se révolter.
- 14** En pleine déroute face aux troupes du Palthaar, le Culte du Feu est obligé de concéder de nombreuses libertés aux Aatis, fondant ainsi l'Aab Garm.
- 16** Les quêteurs runiques de l'Aab Garm, grâce à l'aide d'Ajapultha et d'autres quêteurs runiques Géants qui avaient rejoint leur cause, élaborent un rituel : un immense tremblement de terre engloutit les Montagnes du Palthar qui s'étendent vers l'est. Ajapultha et les siens meurent au cours du rituel : Aatis, Baatis et géants donneront désormais au lieu le nom de Plaine du Sacrifice.
- 17-50** Poursuite de la Guerre du Roc Bouillonnant. La guerre oscille entre brèves flambées de violence et longues périodes d'accalmie.
- 18** Les centaures s'installent dans la plaine du Sacrifice.
- 38** Découverte du Vide par des membres de la Fin Imminente.
- 41** Les tribus Savash du Zameen sont unies sous la bannière de Tal Iqklaa.
- 44** Dans le Virhata, le Culte de la Stase lance un rituel qui transforme la population en morts-vivants.
- 50** Début du jeu.

## Les langues

Elles ressemblent à l'hindi et l'ourdou de notre terre. A l'origine, toutes les créatures parlaient la même langue, mais les différences se font faites de plus en plus prononcées au fur et à mesure que le monde sensible s'est éloigné du monde des idées.

*L'averi*, parlé uniquement par les Averi.

Le *vieux parler* a cours chez les Juileg.

Minotaures et Savash pratiquent le *vrai parler*.

La *langue du fer*, employée par les Bajals.

Le *parler du feu*, parlé par les Aati.

Le *parler de l'eau*, utilisé par les Baati.

Le *rocailleux*, parlé par géants et gargouilles.

Les dryades affublent leur langue du délicat surnom de *bruissement de feuilles*. Les Kalpi utilisent une version abâtardie de ce dialecte.

Les centaures ont aussi leur propre langage, qu'ils ont baptisé fort originalement *hénissement du cheval galopant*.





## CULTES PRINCIPAUX

Les gardiens du temps ont noté que presque tous les cultes semblent partager peu ou prou la même hiérarchie à quatre niveaux : membres séculiers, initiés, acolyte, prêtre ou seigneur runique. Bien sûr, les appellations peuvent varier, mais elles recouvrent la même réalité. Les Gardiens estiment que ces similitudes corroborent leur théorie : les Cultes auraient bien été créés par les Anachorètes, créatures présentes sous une forme ou une autre dans la majorité des histoires sacrées des cultes.

### La religion Avesti

#### Le Culte de l'Ineffable

##### NOTRE HISTOIRE

L'Ineffable avait bâti le monde et en avait fait un temple à sa gloire. Puis il confia sa création aux Rêveurs afin qu'ils puissent la parfaire. La folle imagination des Rêveurs les amena à concevoir nombre de merveilles, dont les hommes. Hélas, elle finit par les engloutir ; les Rêveurs devinrent prisonniers de leurs songes et délaissèrent le monde. Alors, la plupart des œuvres des Rêveurs, faute d'entretien, perdirent de leur éclat et se pervertirent. C'est ainsi que de nombreux hommes se transformèrent en créatures monstrueuses et sanguinaires, les Difformes. Quelques uns cependant purent garder leur apparence, car ils avaient découvert qu'ils étaient reliés aux songes des Rêveurs et qu'ils pouvaient à travers eux manipuler la réalité. S'ils s'avérèrent incapables d'arracher les Rêveurs à leur sommeil, ils résolurent de débarrasser la terre des abominations qui la souillaient. Ils se donnèrent le nom d'Avesti, le « vrai peuple », et tuèrent tous les êtres qui différaient d'eux. Mais parmi eux, certains pensaient qu'il valait mieux aider les Difformes en les ramenant à leur état originel : après tout, elles faisaient à l'origine partie du vrai peuple. Hélas, les autres membres du Vrai Peuple condamnèrent cette idée, car pour eux, les Difformes avaient à jamais perdus leur humanité. Ils exilèrent les dissidents, qui embarquèrent à bord de quelques dizaines de navires et voguèrent vers l'ouest. Au bout d'un mois de voyage, ces dissidents découvrirent une nouvelle terre, qu'ils baptisèrent Eshalaan, la terre de l'Exil.

Nous sommes les descendants des exilés, et comme eux, gardons vivant le souvenir de notre patrie natale... Dans notre nouvelle patrie, il existe des peuples de Difformes qui ont gardé une grande partie des attributs du Vrai Peuple, malgré la sauvagerie de leur mode de vie.

##### NOS DEVOIRS

- Aider les Difformes à revenir à leur état originel, en leur montrant la supériorité de notre mode de vie et de notre magie.
- Préserver la pureté du Vrai Peuple en empêchant les unions des Difformes et les membres du Vrai Peuple.

### La religion Bajal

#### Le Culte du Métal

Religion d'état des Bajals, le culte reste hermétiquement fermé aux étrangers. Les membres de ce culte pensent que l'homme parviendra à la félicité grâce à la maîtrise de la métallurgie : il pourra ainsi créer des outils de plus en plus performants et des œuvres de plus en plus belles.

##### NOTRE HISTOIRE

Avant la venue de l'Homme de Fer, nous n'étions que des sauvages ignorants, à l'esprit aussi friable que de l'argile. Nous lui devons tout. Ce fut lui qui nous apprit les secrets du métal, ce fut lui qui nous apprit à forger des armes plus merveilleuses les unes que les autres. Nous partagions alors nos créations avec les peuples voisins, heureux d'amener les êtres vivants vers l'âge du Métal. Malheureusement, nous suscitons jalousie et convoitise ; les Pierreux, géants et gargouilles, ne se contentaient pas de ce que nous leur offrions et se mirent en tête de dérober les secrets de notre art. Une grande guerre se déclencha alors. Nous perdîmes de nombreux soldats et nos mines les plus riches. Une grande partie de nos sujets fuirent les zones de combat et adoptèrent des cultes aux idées fausses. Mais nous avions gardé nos secrets. Les plus anciens d'entre nous ont combattu durant la Guerre de Pierre, et ils nous préparent à la revanche...

## NOTRE HIÉRARCHIE

Il existe deux façons de progresser dans la hiérarchie du culte : la première implique de rester dans les terres Bajal, au contraire de la deuxième.

Quelque soit le statut de ses parents, un Bajal commence sa vie en tant que Piocheur : dès l'âge de 10 ans, il travaille dans les mines, s'occupe de l'entretien des galeries et des « salles à champignons »... Les Piocheurs les plus productifs accèdent au rang d'apprenti. Celui-ci partage son temps entre la surveillance des mineurs et l'apprentissage de l'art de la forge auprès d'un Forgeron. S'il veut atteindre le rang supérieur, l'Apprenti doit réaliser un chef-d'œuvre montrant son habileté. Une assemblée de Forgerons décide alors si l'Apprenti est digne de leur confrérie. Le Forgeron se consacre tant à la métallurgie qu'à la défense de sa cité.

Les Bajal installés à l'étranger suivent une progression différente : ils sont d'abord Envoyés, puis Emissaires, avant d'être Hérauts. Envoyés et Emissaires accomplissent des tâches similaires : forgeage, négoce, espionnage, relations diplomatiques, à la différence près que les deuxièmes ont la préséance sur les premiers et s'occupent des missions les plus importantes. Les Hérauts sont en général les dirigeants d'une communauté Bajal en territoire étranger.

Enfin, on désigne sous le nom de Maîtres les vingt meilleurs forgerons et Hérauts : choisis par cooptation, ce sont eux qui détiennent le pouvoir temporel et spirituel chez les Bajal. Ils se réunissent en conseil à chaque début de semaine. Bien entendu, les Hérauts choisis sont libérés de leurs obligations à l'étranger et doivent vivre dans le Domaine du Métal.

## NOS DEVOIRS

- Forger des outils performants ou de belles œuvres d'art.
- Ne jamais divulguer nos secrets de fabrication.
- Combattre le Culte du Roc Inébranlable.

## Le Culte du Roc Inébranlable

### NOTRE HISTOIRE

Au début, il n'existait qu'un seul monde et nous y vivions tous. Mais des êtres aux intentions obs-

cures, que d'autres peuples nomment Anachorètes, séparèrent le monde en deux : ils gardèrent ainsi pour eux le Vrai Monde aux montagnes tutoyant les cieux, et réussirent à exiler les autres créatures dans la Terre Plate, reflet terne et sans relief du Vrai Monde. De toutes ces créatures, nous seuls avons compris comment réunir à nouveau les deux mondes : il faut recréer le paysage du monde originel, ériger les cimes qui parsemaient notre ancien foyer et leur redonner la forme exacte qu'elles avaient.

## NOS DEVOIRS

- Donner aux montagnes leur forme idéale, qui permettra aux membres du Culte de rejoindre le monde des Idées.

## Religion Savash

### La Parole

Contrairement aux Bajal, les Savash ne disposent pas de religion d'état : chaque clan adopte un culte particulier et dispose de sa propre histoire des origines. Cette fragmentation religieuse explique la fragmentation politique : il est rare qu'un chef soit suffisamment puissant pour unir des clans aux croyances religieuses parfois radicalement opposées ! Plutôt que de vous énumérer tous les cultes existants, je préfère me limiter à décrire les quatre principaux : libre à vous d'en inventer d'autres !

Si les cultes Savash sont principalement vénérés dans le Zameen, on trouvera aussi quelques adorateurs dans le Virhata.

## NOTRE HISTOIRE

Contrairement à d'autres cultes tombés dans la barbarie, nous nous souvenons de notre passé... Nous nous souvenons du temps où la Rune de la Parole enfanta le monde. Nous nous souvenons du temps où elle emplissait tous les êtres. Et nous nous souvenons de l'arrivée du Silence, lorsque des êtres mauvais, les Anachorètes, voulurent capturer la Parole et la plier à leurs désirs, créant ainsi les fausses runes. Les crédules adorèrent ces runes comme s'il s'agissait de la Parole, et celle-ci s'affaiblit : des hommes naquirent sourd ou muets, les bêtes commencèrent à parler dans des langues étrange, des guerres éclatèrent à cause de propos mal interprétés...



Les Anachorètes s'entretuèrent et disparurent de la face de ce monde, laissant derrière eux des cultes aux rites grossiers. Nous qui étions restés fidèles à la Parole, nous tentâmes de convaincre ces âmes égarées de leur erreur.

Mais nous nous heurtâmes alors aux Gardiens. Ces derniers cherchaient à emprisonner les mots par la plume, pour que jamais on ne puisse oublier la Parole. Trop nombreux furent ceux qui se rangèrent à ces idées dangereuses, laissant le soin aux Gardiens de consigner leurs pensées. Les gens ne comprenaient pas qu'en se reposant sur l'écrit, ils oubliaient la Parole. Pire encore, ils devenaient esclaves des Gardiens... Hélas, on ne prit pas nos avertissements au sérieux.

Voilà pourquoi le Silence commence à recouvrir la Parole, à menacer la survie de notre monde. Des guerres se déclarent chaque jour pour des propos mal interprétés ; des amis se brouillent pour un mot malheureux ; les gens s'emmurent dans leur peur du prochain... Déjà, Le Silence recouvre la terre du Virhâta : bien d'autres terres tomberont sous sa coupe si nous restons les bras croisés !

### NOS DEVOIRS

- Encourager les gens à communiquer entre eux.
- Empêcher les Gardiens du Temps de propager l'écriture.

## Le Culte de la Lueur Ténébreuse

### NOTRE HISTOIRE

Au commencement était la lutte entre anges de lumière et démons des ténèbres. Ils combattaient avec acharnement, se déchirant la peau, s'arrachant des lambeaux de chair... Ils s'entretuèrent et leur sang se mélangea, créant ainsi le monde, les êtres vivants et les runes. Mais le monde, à peine né, risquait de retourner dans le néant, car les particules de lumière et de ténèbres qui composaient chaque chose continuaient la guerre de leurs maîtres. Déjà, des créatures s'entretuaient pour la possession des runes ; les tremblements de terre répondaient aux raz de marée ou aux ouragans.

Des hommes sages, les Anachorètes, se rendirent compte du péril : ils comprirent qu'il fallait rétablir l'équilibre entre les particules. Grâce à leur maîtrise

des runes, ils élaborèrent des sortilèges devant accomplir cet office. Puis ils créèrent le Culte de la Lueur Ténébreuse, enseignant à d'autres hommes le secret des runes. Les Anachorètes partirent alors vers l'ouest et on entendit plus jamais parler d'eux. Privé de la tutelle des Anachorètes, les membres du culte se disputèrent ; de nouveaux cultes furent fondés ; la lutte entre Lumière et Ténèbres reprit et le Vide apparut...

### NOS DEVOIRS

- Garder la mesure en toute chose.
- Veiller à l'équilibre entre les particules de lumière et des ténèbres ; le sort du monde en dépend.

## La Sylve

### NOTRE HISTOIRE

Le monde créé par l'interaction des runes était bien différent autrefois : une vaste forêt le recouvrait et nulle montagne, nul vent ne venait contrarier le règne végétal. En ces temps, nous connaissions la félicité ; nous vivions avec les belles dryades et nous nous nourrissions sans effort. Mais certains n'étaient pas satisfaits ; ils coupèrent des arbres, martyrisèrent la terre pour qu'elle leur donnât plus à manger. Au prix d'un labeur harassant qui leur brisa le dos et déforma leurs mains, ils parvinrent à leurs fins. Quand ils montrèrent le fruit de leurs efforts aux autres, ceux-ci en furent consumés de jalousie. Quelques uns eurent alors l'idée d'utiliser les runes pour obtenir les mêmes avantages sans effort. Ils profitèrent de leurs pouvoirs pour asservir les hommes au travail des champs et arracher les dryades à leurs forêts : nos femmes sont les descendantes de ces dryades. Pour embrigader les masses, ils fondèrent des cultes vénérant les runes qu'ils détenaient. Bientôt, ils se querellèrent entre eux, se disputant les richesses de la terre. Des montagnes furent érigées pour séparer les domaines des uns et des autres, des monstres furent créés pour servir dans les armées, des régions entières furent rendues stériles à cause d'une exploitation trop intense... Ils disaient vouloir l'abondance, mais ne semailent que la destruction ! Pendant ce temps, les dernières dryades demeurant dans les forêts tentaient désespérément de ramener les humains à la raison. L'une d'elle, Ashalya, parvint à séduire Yalum, grand héros au service du Culte de l'Abondance. Celui-ci se rebella contre ses



anciens maîtres et les chassa vers l'ouest. En remerciement, Ashalya lui confia le plus grand trésor de son peuple, des runes de Plante. Yalum fonda alors le culte de la Sylve, destiné à restaurer la splendeur première de la forêt. Il conduisit ses fidèles vers le Zameen, une terre préservée des déprédations des adorateurs de l'Abondance. Lui et les siens embellirent tant le Zameen que de nombreux autres peuples voulurent s'y installer : adeptes de la Parole et de la Lueur Ténébreuse, minotaures, Baatis...

### NOS DEVOIRS

- Aider la croissance des arbres et des plantes.
- Utiliser les ressources naturelles avec modération.

## La religion Juileg

### Le Culte de la Stase

#### NOTRE HISTOIRE

Le monde existe depuis toujours ; il est resté pareil à lui-même jusqu'à ce que vienne l'homme.

Tandis que les autres animaux respectaient la perfection de l'ordre naturel, l'homme n'aspirait qu'à le bousculer à son profit : il voulut transformer le monde et introduisit ainsi le chaos. Le monde se révolta contre l'homme, qui subit cataclysme sur cataclysme. Alors quelques êtres aussi courageux que sages, les Anachorètes, entreprirent un long voyage dans les profondeurs de la terre et découvrirent la matière primale du monde. A partir de cette matière, ils créèrent la Rune de Stase, destinée à ramener la paix et la stabilité. Hélas, cet état de grâce fut de courte durée, car des hommes mauvais avaient eux aussi trouvé la matière primale. Enivrés par leur découverte, ils conçurent quantité de nouvelles runes qui apportaient des pouvoirs spectaculaires mais destructeurs. Frères et sœurs, parents et enfants, maris et femmes s'entredéchiraient pour la possession de ces maudites runes ; aucun ne se souciait du sort du monde.

Or celui-ci, du fait des bouleversements causés par le déferlement des runes, se scinda en deux : le monde des Idées, image de la perfection, et son sordide reflet, le monde sensible. La mort dans l'âme, les Anachorètes rejoignirent le monde des Idées, non sans avoir instruit au préalable quelques hommes moins fous que les autres de la façon de sauvegarder cette terre.

C'est ainsi que naquit le culte de la Stase.

Nous avons longtemps vécu dans l'ombre, attendant le moment propice pour agir. Ce moment est venu il y a six ans, et nous sommes en passe de prendre le contrôle de tout le Virhâta.

### NOS DEVOIRS

- Défendre l'ordre et la stabilité.
- Trouver un moyen d'arrêter la progression du vide.
- Combattre les Faucheurs.

## Les Faucheurs

#### NOTRE HISTOIRE

Sans la mort, l'homme n'aurait jamais bâti des édifices destinés à lui survivre, il n'aurait pas cherché à transcender son inexorable condition ; il n'aurait aucune raison de vivre.

Lorsque le cœur du monde se mit à pulser et que son sang irrigua celui des autres êtres vivants, nous savions qu'il cesserait de battre. Et la plupart d'entre nous acceptèrent le cadeau fragile et éphémère qui nous était offert. L'arrivée du Vide fut saluée par les Juileg comme un heureux événement, la conclusion logique de l'existence du monde. Mais les membres du Culte de la Stase, plutôt que de chercher à mourir dignement, voulurent prolonger indéfiniment leur existence et créèrent les Aberrations, ces pitoyables simulacres de vie ; ce faisant, ils pervertirent les hommes et la nature.

### NOS DEVOIRS

- Nous devons éliminer les Aberrations ainsi que le Culte de la Stase pour que le Vide puisse engloutir le monde.
- Chercher une mort digne de nous et en accord avec nos désirs profonds.

#### NOTRE HIÉRARCHIE

Les Faucheurs ont gardé l'ancienne hiérarchie du Culte de la Mort Sublime.

Les Laborieux sont les gens ordinaires, les travailleurs. Ils suivent le culte sans en comprendre le message profond.

Les Immolateurs donnent des messes aux Laborieux et président les rituels funéraires. Chaque communauté d'Immolateur désigne aussi



un Prescripteur, qui arbitre les différents entre Immolateurs et choisit, en accord avec les autres Immolateurs, les Laborieux pouvant accéder aux castes d'Immolateurs ou d'Amants de la Mort.

Les Amants de la Mort sont le bras armé du culte. Ils cherchent la mort la plus spectaculaire possible, afin de frapper les esprits et que leur nom soit cité en exemple dans les cérémonies des Immolateurs.

## AUTRES RELIGIONS

### Le culte du Cheval Galopant

#### NOTRE HISTOIRE

Nous ne vivons pas sur une masse inerte comme le prétendent les bonimenteurs étrangers, mais sur le dos du Cheval Galopant. Sans lui, nous aurions été dévoré de longue date par le Chasseur, cet être qui se repaît de toute chose, bonne ou mauvaise. Dans sa folle cavalcade, Cheval Galopant a emporté avec lui nombre d'êtres. Nous, centaures, fûmes les premiers à le rejoindre. Minotaures et kalpi montèrent aussi en croupe, formant avec nous les Poulains, les enfants chéris de notre destrier. Voyant qu'il ne pourrait rattraper sa proie par sa seule vitesse, le Chasseur lança sur Cheval toutes sortes de projectiles, meurtrissant ainsi le cuir si lisse de l'animal. Ainsi naquirent ce que les autres peuples nomment arbres ou montagnes. De ces blessures ruissela le sang de cheval, que les hommes ignorants appellent « eau ». Mais cela ne suffit pas à ralentir Cheval Galopant. Une fois à court de projectiles, le Chasseur envoya ses sbires les plus vifs pour attaquer son ennemi. Hommes, gargouilles, géants, dryades et autres créatures ignobles nous attaquèrent sans relâche. Ils s'en prirent à Cheval, lui causant de nombreuses blessures dont la plus grave est la Plaie Béante. Heureusement, leur égoïsme égalait leur cruauté ; ils finirent par se battre entre eux pour savoir qui pourrait goûter la chair de Cheval. Nous profitâmes de leur discorde pour nous installer aux abords de la Plaie Béante pour soigner notre maître. Aujourd'hui encore, nous prenons soin de son entaille. Hélas, nous sommes trop peu nombreux pour repousser nos ennemis ; ceux-ci se répandent partout, et ralentissent Cheval. Le Chasseur est désormais tout proche, et son ombre s'étend sur nous tous...

#### NOS DEVOIRS

Nous devons aider le Cheval Galopant à distancer le Chasseur affamé. Pour ce faire, il est nécessaire de guider la course du Cheval, de soigner ses blessures, et enfin de repousser les attaques des créatures du Chasseur. A chaque tâche correspond une caste : respectivement, les Cavaliers, les Guérisseurs et les Gardiens.

#### NOTRE HIÉRARCHIE

Les Cavaliers gardent un contact permanent avec l'Esprit du Cheval Galopant. A eux de l'apaiser, de le convaincre à poursuivre sa course malgré sa fatigue. Seuls ceux qui ont intégré la rune de la bête sont capables de se lier au Cheval Galopant.

Les Guérisseurs pansent les plaies du Cheval et referment ses blessures. L'accès à cette caste est réservé à ceux qui ont intégré la rune de Fertilité.

Quant aux Gardiens, ils protègent Cheval Galopant de ses ennemis. Il doivent avoir intégré la rune de Chaos.

Enfin, les Poulains regroupent les enfants centaures et ceux qui n'ont pas intégré une des runes requises pour rejoindre les autres castes.

### Les Gardiens du Temps

#### NOTRE HISTOIRE

Avant nous, l'Histoire n'existait pas sur ces terres ; les peuples ne connaissaient que des fragments de légendes confuses. Mais lorsque le Très Sage Isham découvrit le Temps et réussit à le capturer au moyen de l'écriture et des nombres, l'Histoire put naître. Isham entama alors la rédaction des Chroniques Eternelles, qui recensent tous les événements importants de ce monde. Il fonda notre ordre afin que nous puissions l'aider dans sa tâche.

#### NOS DEVOIRS

Nous devons consigner tous les événements qui ponctuent l'existence des peuples de Gahana, pour qu'ils conservent la mémoire de leurs actes. Nous veillons à ce que le Temps ne s'arrête jamais : nous tenons à jour les calendriers, construisons et entretenons les clepsydes qui permettent de compter les heures.

## NOTRE HIÉRARCHIE

Les Gardiens entretiennent des bibliothèques dans le Virhâta, le Zameen et le Royaume de l'Exil. Dans ces lieux de savoir, les observations de leurs membres sont compilées dans des ouvrages volumineux. Les ouvrages sont ensuite envoyés à la Grande Bibliothèque de Padriija dans le Royaume de l'Exil, où Isham continue la rédaction des Chroniques Éternelles.

Ils disposent aussi de quelques émissaires dans le Paalthar et le Domaine du Métal.

## Le Culte de l'Eau

Aucun culte de l'eau unifié n'existe : baati et humains vénèrent l'eau sous de nombreuses formes. Cependant, les croyances et les dogmes de ces cultes se ressemblent suffisamment pour que l'on puisse les regrouper sous l'appellation générique de culte de l'eau.

### NOTRE HISTOIRE

Au début n'était que la terre dure et sèche. Mais le ciel se fendit et déversa l'eau sur le monde, apportant ainsi la vie. L'eau finira par recouvrir la terre ; ceux qui ont vénéré l'eau connaîtront alors un âge de félicité.

### NOS DEVOIRS

- Ne pas gaspiller l'eau.
- Respecter les formes de vie aquatiques, même lorsque nous devons nous nourrir à leurs dépens.

### NOTRE

#### IMPLANTATION

Les cultes de l'eau sont présents là où habitent les Baatis : en Aab Garm, dans le pays de l'eau, au Zameen et dans le Virhata. Les Juileg du Virhata révèrent plus particulièrement le fleuve Aawaz, considéré comme une divinité à part entière.

## Le Culte du Froid

### NOTRE HISTOIRE

Alors que le soleil écorchait nos peaux, une créature du nom de Tehmul vint à la vie. En contemplant les ravages causés par le soleil, elle fut prise d'une rage folle et se jeta sur lui ; un combat furieux s'ensuivit, qui causa bien des destructions. Mais Tehmul vainquit le soleil, qui dut fuir piteusement. Alors les créatures du monde purent sentir la fraîcheur de la brise et entendre la neige bénie crisser sous leurs pas.

Mais le soleil n'avait pas été définitivement détruit ; il chercha à séduire les êtres les plus crédules afin qu'ils puissent l'épauler. Ainsi renforcé, il put revenir à la charge. Devant ces assauts répétés, Tehmul dut se résoudre lui aussi à recruter des fidèles : il forma alors le Culte du Froid. Aujourd'hui encore, Tehmul et ses adorateurs continuent leur garde vigilante pour repousser les attaques du soleil.

### NOS DEVOIRS

- Apprendre à vivre sans feu ni chaleur.
- Combattre les adorateurs de la lumière et du feu.





# ÉTATS ET RÉGIONS

## Palthaar, le Pays du Roc

### GÉOGRAPHIE

Les Ecarlates doivent leur nom aux roches rouges qui les composent. Cette chaîne de montagne culmine à plus de 8000 mètres et comporte peu de cols praticables. Cependant, elle regorge de minerais : fer, cuivre, étain, or, argent...

### PEUPLEMENT

Gargouilles et géants habitent les lieux, en compagnie d'humains et de quelques créatures vénérant le culte du Froid.

### HISTOIRE

Pendant longtemps, les Ecarlates n'abritaient guère que quelques communautés de gargouilles et de géants adeptes du Culte de la Terre, ainsi que quelques créatures vénérant le Culte du Froid. Les Gardiens du Temps pensent qu'il existait déjà en cette époque reculée un pacte entre les gargouilles et géants : les premières nourrissaient les géants, qui en retour servaient de main d'œuvre pour tous les travaux de force. Lorsque le Culte du Métal commença à s'implanter dans la région, il n'hésita pas à chasser les autochtones, qui durent fuir vers le nord des Ecarlates. Face à cette menace, les communautés de gargouilles et de géants s'allièrent, formant ainsi le Palthaar, le Pays du Roc. Comme les gargouilles redoutaient les armes du Culte du Métal, elles sollicitèrent l'aide du Culte du Froid. Celui-ci accepta de leur prêter main forte, à condition que le Palthaar, une fois débarrassé du culte du Métal, s'attaque au Culte du Feu. Les gargouilles acceptèrent le marché et les troupes du Culte du Métal furent terrassées par une magie qui gelaient leurs armes et les rendaient aussi friables que de l'argile. De nombreux géants et gargouilles se convertirent au culte du Froid suite à cette victoire.

Le Palthaar ne chercha pas à exterminer le Culte du Métal; convaincu d'avoir réduit à néant pour longtemps la force de son ennemi, il préféra préparer l'attaque contre le Culte du Feu. Et bien lui en prit, car les Aatis lancèrent un assaut aussi brutal qu'inopiné ; sans la présence de nombreux

gargouilles aux frontières, la situation aurait été désespérée. Heureusement, la progression des troupes Aatis fut rapidement endiguée et les gargouilles purent contre-attaquer. Elles auraient fini par l'emporter si les Aatis n'avaient pas reçu l'aide des Baatis, leurs anciens esclaves, et si l'exemple des Baatis n'avait pas inspiré les géants. Aujourd'hui, le conflit est arrivé à un équilibre précaire : les deux camps reprennent leur souffle.

## Domaine du Métal

### GÉOGRAPHIE

Le sud des Ecarlates est moins riche en minerais que le nord, mais le climat est un peu plus clément.

### PEUPLEMENT

Les Bajal vivent dans des réseaux de cavernes à l'intérieur des montagnes.

### HISTOIRE

À l'origine, les territoires contrôlés par les Bajal s'étendaient bien plus au nord mais ils furent progressivement poussés vers le sud par les gargouilles et les géants.

## Eshalaan, le Royaume de l'Exil

### GÉOGRAPHIE

L'est de Gahana se compose de landes et de marécages inhospitaliers ; ici, les terres cultivables sont aussi rares que les bêtes sauvages sont abondantes. Une pluie constante accable la région, dégénérant parfois en déluges pouvant emporter les plus solides bâtiments. Les furieux vents venus de la Mer Houleuse ont défiguré la côte ; les formes improbables des falaises grises surplombent les eaux, évoquant ci et là la silhouette terrible de quelque monstrueuse chimère. Impitoyables, les vents ont aussi saccagé l'intérieur des terres, en écrasant tout relief et en arrachant les arbres au sol humide.

## PEUPLEMENT

Quelques tribus de Baati et de Savash vivent encore dans la région, mais ils ont été repoussés vers l'intérieur des terres par l'arrivée en masse des Averi. Ces derniers occupent surtout le littoral où ils ont édifié un réseau de petits villages fortifiés.

## HISTOIRE

Lorsque les tribus Savash adeptes du Culte de l'Abondance furent chassées par le Culte de la Sylve à cause de leurs déprédations, elles choisirent de s'installer dans cette région inhospitalière afin d'expier leurs fautes. Les tribus voulurent faire de cette terre un nouvel eden, et elles y parvinrent grâce à la magie des runes. Malheureusement, un événement imprévu détruisit leur œuvre. En l'an 11 des Chroniques, des hommes grands et pâles, les Avertis, arrivèrent par la mer et voulurent s'installer. Les Savash les prirent. Le métal terriblement tranchant de leurs armes et leur férocité mirent en déroute les autochtones, qui se replièrent vers l'intérieur des terres.

Afin de se venger des envahisseurs, les Savash brisèrent les enchantements qu'ils avaient créés, et peu à peu la région redevint un immense marécage. Toutefois, les Averi ne quittèrent pas les lieux : ils occupèrent le littoral, vivant essentiellement des produits de la mer, et formèrent le Royaume de l'Exil. A partir de l'an 23 des Chroniques, ils commencèrent à créer des petits avant-postes sur les rivages de la Terre des Confins et du Zameen. Grâce à ces avant-postes, ils purent se procurer les ressources qui leur faisaient défaut, comme le bois ou le fer. Leurs missionnaires commencèrent à propager le culte de l'Ineffable dans les contrées étrangères, avec un succès limité toutefois.

## Le Zameen

### GÉOGRAPHIE

Un ruisseau à l'eau claire qui serpente le long d'une vallée verdoyante, des arbres majestueux qui recouvrent des collines aux pentes douces... Le Zameen ressemble à un véritable éden ! La clémence du climat est proverbiale ; ne dit-on pas d'une journée particulièrement agréable qu'elle est « venue du Zameen » ? Les chutes de neige sont aussi rares que les coups de canicule, et si vous ne risquez guère de

connaître une semaine sans pluie, vous échapperez aux brusques déluges du Jalmish Duur. Les Dômes d'Émeraude constituent le principal relief de la région, culminant à près de 1500 mètres.

## PEUPLEMENT

Les Baatis occupent le littoral en compagnie de quelques colonies Averi, alors que Minotaures et Savash vivent plutôt à l'intérieur des terres. On trouve aussi quelques colonies d'exilés gargouilles vivant auprès des autres communautés. Enfin, les Enclaves de dryades sont nombreuses à l'est.

## HISTOIRE

Selon que votre interlocuteur soit un Baati, un minotaure ou un humain, vous aurez une version très différente de l'histoire de la région. D'après les Gardiens du Temps, les Baati furent les premiers à s'installer dans le Zameen, des centaines d'années avant le début des Chroniques. Ce fut ensuite au tour des Minotaures chassés par l'extension de la forêt de Nelm d'investir les lieux. Si la cohabitation entre les deux espèces fut pacifique, les choses se compliquèrent lorsque migrèrent plusieurs clans de Savash : ceux-ci cherchaient à impliquer les autres espèces dans leurs querelles intestines.

Durant longtemps, minotaures comme baati restreignirent leurs contacts avec les Savash afin de préserver leur tranquillité.

Mais l'existence des minotaures bascula lorsqu'un des leurs, Museau Puissant, rencontra par hasard au cours de sa Tournée un chasseur Savash du clan de la Nuit Brillante. Tout de suite, Museau Puissant sentit les frémissements de l'ivresse : cet humain était son Nectar ! En revenant au campement de son clan en compagnie d'un minotaure transi d'amour, le chasseur suscita nombre de commentaires étonnés et parfois égrillards ; toutefois le chef du clan vit tout de suite l'avantage à retirer de l'affaire : un guerrier qui valait plusieurs des siens. Il l'accepta donc. Bien lui en prit, car il venait de se faire un allié encore plus puissant qu'il ne se l'imaginait ! Museau Puissant étant le Nectar d'un groupe de Transis et de ce fait, un long fil de dépendance amoureuse venait de se dérouler... Le chasseur Savash profita de sa relation privilégiée avec Museau Puissant pour prendre la place du chef de son clan : il se fit appeler Tal Iqklaa, « celui que l'on aime ». Grâce aux minotaures, il put assujettir tous les clans Savash du Zameen :



il forma alors la tribu de l'Iqklaa Zafat, l'Amour Triomphant, et prit le titre de Roi des Savash en l'an 41 de l'Ere des Chroniques.

## Aab Garm, l'Eau Ardente

### GÉOGRAPHIE

L'Aab Garm est une région aride et à la chaleur accablante. Elle doit son climat particulier à l'activité des volcans de la Fournaise. Leurs coulées de lave quotidienne, en se solidifiant, ont créé une épaisse croûte noirâtre qui recouvre les environs. Au cœur de la Fournaise, les eaux bouillonnantes du Lac Ardent semblent animées d'une vie propre ; un perpétuel brouillard de chaleur les recouvre.

### PEUPLEMENT

En dehors d'une petite colonie de Bajal qui s'est constituée dans le nord-est de la Fournaise, Baati et Aati représentent l'essentiel de la population.

### HISTOIRE

Si l'on en croit les Baati, il existait un temps où nul volcan ne crachait sa colère en Aarb Garm, un temps où la pluie tombait du ciel aussi fréquemment qu'aujourd'hui les cendres. L'étendue du lac était plus importante à cette époque, et les Baati en avaient fait leur demeure. Ils vécurent en paix durant des siècles, jusqu'à ce que viennent les « êtres de feu », les Aati. Ceux-là disaient chercher le Feu Eternel, qui aurait le pouvoir de consumer le monde entier. Les Baati les laissèrent faire, car ils les prenaient pour des fous. Terrible erreur ! Dans les entrailles de la Montagne Majestueuse qui se dressait alors au bord du lac, ils découvrirent le Feu Eternel et changèrent la face du monde. Soudain, les montagnes s'embrasèrent, la suie recouvra le bleu du ciel, l'eau s'évapora comme par enchantement. Ainsi commença la Guerre Ardente. Nul ne saurait estimer la durée de cette guerre ; certains disent même qu'elle ne s'est jamais vraiment terminée, bien que les Aati et les Baati forment aujourd'hui un seul peuple. Cependant, tous gardent le souvenir de la Bataille des Braises, où la magie des Aati triompha des Baati. Les vainqueurs réduisirent les vaincus en esclavage, les forçant à vivre sur la terre ferme, leur infligeant les pires sévices. Enivrés par leur victoire, ils s'attaquèrent aux Créatures du Roc,

gargouilles et géants, dans le fol espoir de propager le Feu Eternel. Ils subirent défaite sur défaite, et leurs rangs s'amenuisaient de joue en joue. Alors les esclaves se révoltèrent ; les Aati aux abois durent se résigner à desserrer leur joug.

Heureusement, s'ils perdaient des esclaves, ils gagnaient de nouveaux alliés : grâce à l'aide des Baatis, ils réussirent à repousser les Créatures du Roc et à assurer leur survie. Mais le conflit se poursuit toujours : chacun fourbit ses armes en vue du combat décisif...

## RÉGIONS SAUVAGES

### Jalmish Duur, la Terre des Confins

#### GÉOGRAPHIE

La région la plus septentrionale de Gahana est bordée au nord par la Mer des Souvenirs, au sud et à l'est par la chaîne des Pierres Scintillantes. La grande forêt de conifères, la Shilstree, recouvre tout l'ouest du Jalmish Duur. Le climat rigoureux et pluvieux ne laisse guère de place aux éclaircies : on voit rarement des rayons de soleil !

#### PEUPLEMENT

La région est largement inhabitée. Une tribu de savash habite au sud de la chaîne des Pierres Scintillantes et entretient des relations de longue date avec une colonie de Cultistes du Métal. Des dryades ont créé des Enclaves dans la forêt de Shilstree et ont conclu une alliance avec les hommes-loups et les satyres qui y habitent, afin d'empêcher toute intrusion humaine : même les savash de la Sylve y sont interdits de séjour. De petits avant-poste avari sont placés sur la côte : ils acheminent le minerai extrait par le Culte du Métal en échange de nourriture.

### La Plaine du Sacrifice

**Gargouilles, géants, aati, baati, juileg**

Autres noms : La Blessure (Centaures), La Plaine Etincelante (savash), la Grande Plaine (bajal)



## GÉOGRAPHIE

Entre les Ecarlates et la Fournaise, la Mer des Souvenirs et le fleuve Nolva, s'étend la plaine du Sacrifice. La végétation se résume essentiellement à des bruyères et fougères, sauf aux abords de la Plaie, un immense gouffre long de plus de 50 kilomètres : là, nulle flore ne pousse. Durant les premières semaines du printemps, la plaine connaît une saisissante métamorphose : une multitude de fleurs aux couleurs vives éclosent et répandent de merveilleux parfums.

## PEUPLEMENT

Les tribus nomades de centaures et de kalpi constituent la principale population de la plaine.

## HISTOIRE

Terrain de lutte entre l'Aab Garm et le Palthaar, la Plaine du Sacrifice connaît sa forme actuelle à la suite d'un rituel élaboré par les quêteurs runiques de l'Aab Garm secondés par des rebelles géants. La chaîne de montagne créée par le Palthaar fut détruite par le tremblement de terre causé par le rituel, laissant à la place un immense gouffre, la Plaie.

Le rituel avait sérieusement mis à mal les capacités magiques de l'Aab Garm, mais les gargouilles, terrifiées par sa puissance, adoptèrent une posture défensive. Les centaures, qui vivaient alors plus au sud, crurent que le gouffre était une blessure mortelle infligée à leur Divinité, le Cheval Galopant. Ils migrèrent alors en masse dans les environs pour panser la plaie du Cheval. L'Aab Garm et le Palthaar ne s'intéressèrent guère aux centaures, qu'ils considéraient comme quantité négligeable, et continuèrent leur lutte, avec plus de retenue qu'autrefois : chacun avait peur de la force de l'autre...

## Nelm

### GÉOGRAPHIE

Des Monts Ecarlates au Zameen, la forêt de Nelm couvre un immense espace. Les arbres les plus communs sont sans conteste les *jegol*, reconnaissables à leur tronc noueux et à leurs feuilles noires qui dégagent une odeur putride.

## PEUPLEMENT

La forêt de Nelm est le domaine réservé des dryades. Nul autre peuple n'ose s'aventurer longtemps dans les environs.

## La Mort Salée

### GÉOGRAPHIE

Au sud de l'Aab Garm et au nord du Zameen, les terres ravagées de la Mort Salée présentent un spectacle désolant : nulle arbre, nulle plante ne vient égayer la tristesse des lieux. Des cristaux de sel recouvrent le sol et réfléchissent la lumière du soleil, ce qui rend la région extrêmement chaude.

## PEUPLEMENT

La région est déserte, en dehors des quelques animaux et insectes capables de survivre dans un tel environnement.

## HISTOIRE

Les savash habitaient ces lieux autrefois, mais la surexploitation des terres par le Culte de l'Abondance causa leur départ.

## Pays de l'Eau

### GÉOGRAPHIE

Les Baati désignent sous le nom de « Pays de l'Eau » les marécages de la côte nord de Gahama, entre la Plaine du Sacrifice et la Terre des Confins. Si les serpents venimeux et autres insectes nuisibles abondent, le principal danger provient du sol lui-même, qui peut brusquement s'affaisser et se retrouver ainsi immergé plusieurs heures durant, avant de remonter à son niveau normal.

## PEUPLEMENT

Les tribus de Baati qui ont fui l'Aab Garm lors de l'arrivée des Aatis se sont pour la plupart installées dans cette région.



# CADRE DE CAMPAGNE : LE VIRHÂTA

## Géographie

A l'est des Ecarlates s'étend un désert rocailleux et hostile, parsemé ci et là des étranges colonnes créées par les Anachorètes. Plus on s'avance vers le sud, plus le paysage paraît terne et sans vie ; les pierres grises et blanches prennent une teinte noirâtre, les arbustes cèdent la place à des plantes rabougries et difformes, et la couleur du ciel vire à un rouge sinistre. Seuls les abords du fleuve Aawaz sont fertiles.

## Peuplement

les humains forment la majorité de la population. Leur complexion va du brun foncé au noir. En dehors des villes établies le long de l'Aawaz, le seul fleuve de la région, la présence humaine est rare du fait de la chaleur et de l'aridité du climat.

Plusieurs tribus de Aathis sillonnent la Aawaz à bord de leurs « maisons flottantes ».

## Histoire

A l'époque où les Gardiens du Temps entamèrent les Chroniques Eternelles, le Virhâta était sous la coupe de l'ordre de la Mort Sublime, qui professait que l'existence n'était qu'une préparation à la mort. Les habitants du pays vivaient alors dans une résignation tranquille et se pliaient docilement à la volonté de leurs dirigeants. Quelques cultes rivaux tentaient bien de secouer la léthargie de la population : parmi ces cultes, celui de la Fin Imminente était le plus virulent, car il appelait de ses vœux la fin du monde et récusait la doctrine de la Mort Sublime. Toutefois, son discours extrémiste ne séduisait guère les masses, et les autorités se contentèrent de sévir à l'occasion.

Tout changea en l'an 38, lorsque des Quêteurs Runiques de la Fin Imminente découvrirent l'existence du Vide. La nouvelle se propagea très rapidement sur tout le territoire. Et cette fois-ci, les sermons du culte étaient suivis par une foule toujours plus nombreuse. La réaction de l'Ordre fut radicale : elle chercha à éradiquer le mouvement avant qu'il ne devienne irrésistible.

C'est à ce moment qu'un nouvel acteur débarqua sur scène. Le culte de la Stase était un culte en voie de disparition, qui venait d'être pris en main par un homme énergique et déterminé, Uslib Jask. Celui-ci vit tout de suite le danger que constituait le Vide. Pour lui, il ne faisait aucun doute que cette catastrophe était due à la diffusion abusive de l'idée de Mort. Il conçut alors le projet follement téméraire de mêler les runes de Mort et de Stase pour créer un sort capable de créer des êtres immortels, des morts-vivants. Grâce à sa verve et sa passion, il sut convaincre ses confrères de se rallier à son idée. Des années durant, le culte de la Stase collecta des runes de Mort et de Stase, entreprit des recherches magiques, et recruta de nouveaux fidèles. Chaque année qui passait voyait Uslib de plus en plus agité, car il savait que le Vide continuait inexorablement sa progression.

Heureusement, le sort de Non-Mort fut fin prêt en 44. Il devait générer un gaz translucide censé rendre immortel ceux qui le respiraient. Uslib estimait qu'il ne restait plus assez de temps pour transformer progressivement la population : il fallait lancer le sort tout de suite. Les Quêteurs Runiques unirent leurs forces pour pouvoir lancer le sort de Non-Mort dans un des repères secrets du culte. Pendant ce temps, la politique de répression de l'Ordre n'avait pas réussi à endiguer la popularité croissante



de la Fin Imminente et le pays avait sombré dans la guerre civile. Le moment semblait propice pour le Culte de la Stase. Nombreux furent ceux qui périrent d'épuisement durant la cérémonie. Lorsque la fumée envahit le ciel de Virhâta, il ne restait plus qu'une poignée de Quêteurs encore debout.

Le gaz contamina la majorité des habitants sans qu'ils ne s'en rendissent compte. Mais bientôt, on entendit les rumeurs les plus étranges, à propos d'hommes et de femmes qui avaient tous les signes de la mort et qui pourtant continuaient de vivre. Quand une cohorte de ces êtres attaqua le palais de l'Ordre de la Mort Sublime dans la capitale Aakiba Deyr, la panique fut générale. Les troupes et les dirigeants de l'Ordre, plutôt que de s'enfuir, décidèrent de combattre avec l'espoir que leur trépas fût suffisamment glorieuse pour qu'ils pussent rejoindre le monde des Idées. De leur côté, les chefs de la Fin Imminente interprétèrent l'avènement des morts-vivants comme le signe de la Fin des Temps et encouragèrent leurs adeptes à se jeter dans le Vide. Cependant, un groupe connu sous le nom de Faucheurs rallia la population ; il était composé de Quêteurs Runiques rescapés des deux mouvements rivaux, désireux d'oublier quelque temps leurs querelles afin de se débarrasser des « Aberrations », comme ils appelaient les morts-vivants. La plupart de ces derniers avaient été rendus fous par leur condition et se montraient très agressifs envers les humains normaux. Malgré tout, le Culte de la Stase en avait séduit bon nombre grâce aux sorts de Préservation proposés par ses Quêteurs, qui permettait aux mort-vivants de conserver leur apparence originelle. Tout en offrant leurs bons services, les Quêteurs en profitaient pour tenter de convaincre les morts-vivants qu'ils incarnaient un stade supérieur d'humanité, libérés des entraves qui empêchaient les hommes d'atteindre le Domaine des Idées.

Toutefois, de nombreux mort-vivants refusèrent d'entendre le discours du Culte de la Stase et continuèrent leur mode de vie. Après tout, ils avaient désormais l'éternité devant eux pour trouver une mort digne d'eux. En effet, un mort-vivant n'est pas invulnérable pour autant et peut toujours être détruit...

Les six dernières années ont vu l'affermissement de l'emprise du Culte de la Stase sur les morts-vivants, qui s'est traduite par l'érection d'un nouvel état, le Virhâta (Immuable). Mais cet état ne contrôle qu'une petite partie du pays, car les Faucheurs

tiennent le nord du Virhâta tandis que le sud reste imperméable au message du Culte.

### ÊTRE UN MORT-VIVANT

Un mort-vivant garde intact ses souvenirs et son savoir-faire. Par contre, le choc causé par sa condition peut le rendre fou.

Si elle n'est pas préservée par des moyens magiques ou autres (embaumement), la chair d'un mort-vivant pourrira comme celle d'un cadavre.

## Gouvernement

Virhâta est une théocratie aux mains du Culte de la Stase. Ainsi, le pays se compose de six divisions politico-religieuses, les Permanences. Cinq d'entre elles sont dirigées par un Parfait, c'est à dire le Prêtre Runique du temple le plus important de la Permanence. La sixième, celle de la capitale Aakiba Deyr, revient au chef du Culte, l'Anachorète. Ce titre a été créé en l'honneur des supposés fondateurs du Culte de la Stase (voir [page 14](#)). Tant l'Anachorète que les Parfaits sont élus « à vie » par les membres de leur temple. Au fur et à mesure que les citoyens deviendront des mort-vivants, on peut se douter que les élections deviendront rarissimes...

## Société

Traditionnellement, la société était divisée en trois castes : les Laborieux fournissaient aux deux autres castes ce dont elles avaient besoin, les Immolateurs rendaient des messes dans les cimetières et les Amants de la Mort (Pyar Marna) cherchaient à finir leurs jours de la façon la plus éclatante qui soit. Si la caste des Amants de la Mort était la plus prestigieuse, le pouvoir était détenu par les Immolateurs qui seuls choisissaient les Laborieux pouvant rejoindre les deux autres castes, les heureux élus devant être membre du culte de la Mort Sublime. La docilité des Laborieux était acquise grâce à la promesse d'une belle mort s'ils se montraient méritant.

Cette organisation est toujours en vigueur dans les territoires non contrôlés par le Virhâta, mais le Culte de la Stase a mis en place une nouvelle structure : les castes d'Amants de la Mort et d'Immolateurs ont été supprimées, celle des Eternels les remplace. Cette caste regroupe tous ceux qui adhèrent





au culte. La hiérarchie au sein des Eternels reprend celle du culte. Du fait des avantages conférés par le statut d'Eternel, nombre de Laborieux ont rejoint le culte.

## Religion

Le culte de la Stase est la religion officielle, mais dans la pratique il ne concerne qu'une minorité. Le nord est fermement tenu en main par les Faucheurs, alors que le sud est rétif à l'idée de suivre le culte de la Stase. De nombreuses religions sont tolérées, notamment le Culte de l'Aawaz, les Gardiens du Temps, le Culte du Froid et le Culte du Métal.

## Coutumes

Rites funéraires: les Virâthims ont pour tradition de brûler leurs morts. Chaque ville comprend ainsi une ou plusieurs aires dévolues à ces feux mortuaires. Ces cérémonies, publiques et présidées par un Immolateur, sont l'occasion de grandes fêtes.

La famille du défunt collecte ensuite ses cendres et les dépose dans une urne qu'elle a ornée de peintures représentant les moments forts de sa vie. Jusqu'à une date récente, ces urnes étaient déposées dans les catacombes des temples de la Mort Sublime. A présent, dans les territoires du Culte de la Stase, les urnes restent dans les demeures des habitants.

La peinture : elle tient une place primordiale chez les Virhatims. En effet, elle sert de support de communication et de prestige. Même dans la maison du plus humble des Laborieux, on trouvera des fresques montrant les plus belles morts des représentant de la famille. Les enfants apprennent très tôt à peindre.

Pour les Virhâtims, la peinture, au même titre que les runes, fait office de lien avec le Monde des Idées. Elle ne cherche pas à représenter fidèlement le monde sensible, mais à exprimer les Idées qui sont à l'origine des éléments peints. Les formes sont donc épurées et les proportions fantaisistes.

Le Mot Juste : les Virhatims recherchent l'exactitude avant tout. Ils sont férus d'étymologie et dévorent les dictionnaires comme nous des romans. Les problèmes de définition peuvent occuper l'essentiel d'une conversation entre deux Virhatims, au point occulter le sujet principal. Ce trait exaspère particulièrement les Savesh, qui ont en horreur les interminables arguties qui ponctuent chaque négociation avec un Eternel.

## Économie

Jusqu'à présent, l'économie du Virhâta était plutôt autarcique et reposait essentiellement sur son agriculture. L'accroissement d'une population Mort-Vivante qui n'a pas besoin de nourriture risque d'entraîner de profonds changements sociaux: par exemple, les agriculteurs pourraient se reconvertir dans l'artisanat ou rejoindre l'armée, une caste marchande se constituerait grâce aux possibilités d'exportations... Le Culte de la Stase tente de maintenir les choses en l'état : il a notamment publié un édit obligeant les agriculteurs à demeurer sur leurs terres et à continuer leur activité.

Les surplus dégagés par les agriculteurs sont reversés au temple local. Ensuite, des Eternels se chargent d'écoulement des marchandises auprès des autres peuples, notamment du Culte du Métal. En échange des biens agricoles, le Virhâta obtient le métal dont il a besoin.

Dans les territoires qui ne sont pas contrôlés par le culte, le rôle des marchands indépendants est bien plus important.

## Lieux intéressants

### L'OASIS DES TROIS DISPARUS

Les légendes Virhâtims évoquent la légende de trois Amants de la Mort qui étaient possédés par le démon du voyage. Ils étaient convaincus que le monde était fini, et désiraient trouver la mort en se jetant de son bord. Au cours de leur périple dans les terres désertiques de l'est du Virhâta, ils en vinrent à manquer d'eau. Grâce à de ferventes prières, ils découvrirent une oasis idyllique où ils purent se reposer. Ils dressèrent alors une stèle à la gloire de la Mort Sublime et inscrivirent ces phrases : « Elle nous mène tous à la même fin, mais elle nous laisse choisir le meilleur chemin pour arriver à destination. »

### LA COLONNE SACRÉE

On raconte que c'est au sommet de cette immense colonne de pierre de plus de cent mètres de haut que méditait le premier Anachorète à avoir rejoint le monde des Idées. La colonne semble avoir été construite d'un seul tenant et aucune prise n'est visible. Personne n'a encore réussi à escalader la colonne et les créatures volantes qui se sont posées dessus

ont immédiatement disparues. Certains pensent que la colonne serait devenue un portail permanent vers le monde des Idées. La cité de Jaralimvar s'est constituée autour du lieu, attirant un public bigarré : Quêteurs Runiques de divers cultes, mystiques de toute sorte, voleurs et marchands désireux de profiter de la crédulité des pèlerins...

### LA COLLINE DU CRI

C'est ici que mourut en des temps reculés le Mutilé, un Laborieux d'une ville maintenant disparue qui avait commis le sacrilège de pleurer lors de l'immolation de sa femme. Les Immolateurs le torturèrent des jours durant sur cette colline. Lorsque l'on passe à proximité du lieu, on peut entendre parfois un son déchirant ressemblant à un cri de douleur. On murmure que le fantôme du Mutilé rode encore dans les environs, à la recherche de personnes capables de mettre fin à son tourment...

## Principales cités

### AAKIBA DEYR (ENVIRON 5 000 ÂMES)

Capitale et plus ancienne cité du Virhâta, Aakiba Deyr existait déjà avant l'arrivée des humains dans la région si l'on en croit les Baati. Ces derniers disent en effet que cette ville fut créée par le peuple aujourd'hui disparu des Sages Déments, des êtres filiformes qui pensaient détenir tout le savoir du monde. Quelle que soit la vérité, l'architecture de la cité diffère beaucoup des autres de la région. Les bâtiments ressemblent à de gigantesques mains qui s'agrippent les unes aux autres. Certains édifices peuvent dépasser les trente mètres de haut.

### JARALIMVAR (ENVIRON 2 000 ÂMES)

Elle est bâtie selon le style traditionnel des Virhâtim, avec ses bâtisses rectangulaires en terre crue et ornées de peintures murales. Principale ville du sud du Virhâta, elle doit sa renommée à la Colonne Sacrée, le mystérieux édifice autour duquel la cité a été construite.

### RALAYAMA (ENVIRON 3500 ÂMES)

Ce port prospère, le plus important du Virhâta, est le fief des Faucheurs : ses hautes murailles le protègent des invasions et le labeur des pêcheurs garantit son

ravitaillement. Les Faucheurs ont impitoyablement éliminé tous les morts-vivants de Ralayama et ont forcé les villageois des environs à s'installer en ville, afin de pouvoir les contrôler plus facilement.

Le culte des Faucheurs dirige la ville en collaboration avec d'autres cultes : il cherche à gagner le maximum de soutien populaire en pratiquant une politique de tolérance religieuse. Les Faucheurs cherchent aussi à recruter le maximum de mercenaires : aatis, baati, gargouilles, géants, minotaures, savash...

## Personnages importants

### USLIB

Certains le disent fou à lier, d'autres saluent son génie : l'Anachorète en titre déroute tous ceux qui le rencontrent. Chaleureux et direct, Uslib déborde d'énergie et de projets. Depuis l'éclatante réussite du sort de Non-Mort, ses idées deviennent de plus en plus téméraires. Uslib a peur de ne pouvoir arrêter la progression du Vide, et désire à tout prix trouver un moyen de gagner le monde des Idées avant que le vide ne gagne le Virhâta.

De ce fait, il multiplie les expériences les plus folles et son humeur devient de plus en plus changeante. Un nombre croissant de fidèles du culte s'inquiète du comportement d'Uslib, qu'ils estiment extrêmement étrange. Le remplacement d'Uslib par une personne à l'humeur plus stable et prévisible serait à l'étude...

### DAKKAN

Bien qu'il ait largement dépassé les soixante printemps, la condition physique de cet Amant de la Mort demeure exemplaire : il a conservé un corps de jeune homme et sa longue barbe n'est pas encore saupoudrée de gris !

Toutefois, malgré des dehors agréables, Dakkan n'est pas un homme commode : il faut avoir subi un de ses « savons » pour comprendre véritablement le sens du mot colère ! Ses subordonnés subissent constamment les sarcasmes acérés qu'il prend mal un plaisir à décocher aux moments les plus embarrassants.

Il n'est donc pas à la tête des Faucheurs par la grâce de son caractère mais du fait de ses talents de stratège et de meneur d'hommes.



## RALAYAMA, CITÉ EN ÉTAT DE SIÈGE

Une des plus grandes cités du Virhata et incontestablement son port le plus important, Ralayama a connu de grands bouleversements depuis quelques années. Les grands pontes de la Mort Sublime et de la Fin Imminente se sont réfugiés ici et ont fusionné leurs deux cultes pour former les Faucheurs. Ils ont ensuite créé un conseil, « Les Augustes », qui préside aux affaires de la ville. Dakkan, un homme de guerre compétent, a été élu chef à vie des Faucheurs ; bien que son caractère difficile puisse causer des frictions avec les autres membres du conseil, ses capacités militaires et sa popularité en font quelqu'un d'irremplaçable.

### Situation géographique

Ralayama bénéficie d'un emplacement idéal, à l'embouchure de l'Aawaz et à proximité d'une rade naturelle. La ville dispose donc d'approvisionnement en eau douce et bénéficie de l'effet modérateur de la mer sur le climat local ; la rade offre une protection appréciable en cas de tempêtes.

### Population

Elle est en grande majorité composée de juilefs, mais une communauté d'une centaine de baati s'est installée il y a six ans. On trouve aussi quelques bajal et savash, ainsi que des mercenaires minotaures et centaures.

### Gouvernement

Dakkan dirige Ralayama avec les Augustes. À l'origine, les Augustes n'étaient composés que de Faucheurs, mais des membres du Culte de l'Eau et du Culte du Métal les ont rejoint.

Le gouvernement est assisté dans sa tâche par quatre ordres :

- L'Ordre des Nettoyeurs ( 10 membres) veille à la propreté de la ville : ses membres ramassent les ordures, entretiennent la voirie et les bâtiments les plus importants, et surtout collectent les pots de chambre des habitants afin qu'ils puissent être utilisés comme engrais pour les champs avoisinants.
- Les deux Maîtres d'Eaux sont des Augustes Baati qui sont aussi les chefs du Culte de l'Eau ;

ils accomplissent des rituels destinés à purifier l'eau de la rivière et à limiter les risques de crues.

- Les Porteurs d'Arme( 15 membres) servent de police et de vigiles.
- L'armée permanente de Ralayama est composée de 100 Amants de la Mort, armés de lances et d'épées. la moitié des hommes possèdent des armes en fer.



### Cultes principaux

Le Culte des Faucheurs est la religion officielle, mais elle n'est pas la plus populaire. La religion locale est centrée autour du culte de l'Aawaz, considéré comme une divinité à part entière. Mais depuis six ans, ce culte est concurrencé par le Culte de l'Eau importé par la communauté de baati qui s'est installée à l'embouchure du fleuve. La magie des baati étant bien plus puissante, de nombreux habitants se sont convertis au culte. Les Faucheurs n'apprécient guère la montée en puissance du Culte de l'Eau, mais ils ne peuvent pas faire grand chose : la survie de Ralayama dépend de la magie des baati.



Le culte du Métal exerce une influence importante, puisqu'il fournit les forces de la ville en armes en fer, et fabrique aussi des objets en cuivre et en bronze.

## Économie

Comme on peut s'y attendre, une bonne partie des ressources de la ville provient de la mer. Poissons, sel et algues sont complétés par les céréales et légumes en provenance des champs qui entourent de la ville. Les ressources en bois sont maigres, se limitant aux roseaux qui poussent aux abords du fleuve. Le désert aux alentours contient quelques richesses minérales: du cuivre surtout. Le cuivre sert à confectionner des armes, des objets utilitaires et à frapper monnaie ; les scories sont utilisées pour la peinture.

### MONNAIE

Toutes les pièces sont en cuivre. La différence vient de leur forme et de leur taille.

**Petite (= 1 pièce de plomb)** : pièce carrée de la taille d'un ongle

**Poignée (= 1 pièce d'argent)** : pièce en demi-lune et deux fois plus grande que la précédente.

**Grosse (= 1 ducat d'or)** : pièce circulaire deux fois plus grande que la précédente.

## Architecture

Les maisons sont bâties en briques crues et des fresques ornent leurs murs extérieurs. Elles arborent une forme rectangulaire et ne comportent pas d'étage. Les demeures des gens du commun se limitent à une seule pièce au sol en terre battue. En matière de mobilier, la plupart des gens se contentent de lits de nattes, de chaises et de tables en roseau, ainsi que de pots de chambre en terre cuite.

## Les quatre quartiers

### LES CENDRES

Le quartier doit son nom à la présence du temple de la Mort Sublime aujourd'hui investi par les Faucheurs, où les habitants entreposent les urnes contenant les cendres des défunts de leur famille. Le

temple est aussi le lieu de réunion des Augustes. Les habitants les plus riches résident dans les Cendres, ainsi que le personnel administratif et militaire.

### Lieux intéressants

Le Temple : par ses dimensions, il écrase tous les autres édifices de la ville. En forme de ziggourat, il comporte cinq étages : le premier est dévolu aux services religieux ; le deuxième et le troisième sont les lieux de vie et de repos des Faucheurs; enfin, les Augustes se réunissent dans la grande salle de conseil du quatrième étage. Les urnes funéraires des habitants sont déposées dans le sous-sol.

Après les récoltes, les agriculteurs de la région acheminent le grain en surplus dans les silos qui entourent le temple.

### Personnages importants

Amrit : cet Immolateur fait partie des Augustes. Homme d'âge mur et à l'apparence frêle, Amrit retient l'attention par sa voix tranchante et son regard pénétrant. Il n'apprécie guère Dakkan et aimerait le démettre de ses fonctions. Il a gagné à sa cause suffisamment d'Immolateurs pour se créer une clientèle d'obligés: grâce à ses appuis, il a pu promouvoir des Laborieux qui lui sont fidèles à des postes de Fossoyeurs ou d'Amants de la Mort. 23 Amants de la Mort doivent ainsi leur nomination à Amrit.

### Rumeurs & Intrigues

Dakkan veut se débarrasser de la menace d'Amrit, sans provoquer une guerre civile. Il hésite entre deux options. La première serait de convoquer une Assemblée extraordinaire réunissant Amants de la Mort et Immolateurs, afin de soumettre une réforme qui viserait à réserver aux seuls Amants de la Mort le droit de choisir de nouveaux membres de leur caste, sous le prétexte qu'ils seraient meilleurs juges en la matière que les Immolateurs. Ce stratagème limiterait l'influence de Amrit et augmenterait celle de Dakkan. Cependant, pour réussir son coup, Dakkan aura besoin de soudoyer plusieurs Immolateurs...

L'autre option consisterait à discréditer Amrit, en lui accordant le privilège d'une mort particulièrement honorable, normalement réservée aux Amants de la Mort: la mort au combat.

En refusant, Amrit serait très mal vu de ses pairs. Mais la stratégie n'est pas sans risque pour Dakkan: en accordant un tel privilège à Amrit, il insulterait gravement les membres de sa caste.



Discréditer ou éliminer discrètement Amrit est aussi envisageable, mais Dakkan a peur des conséquences en cas d'échec.

## LE CŒUR ANCIEN

Ce quartier populaire bouillonne d'activité : des jongleurs démontrent leurs prouesses dans les rues, des artisans vendent leurs produits à la criée...

### *Lieux intéressants*

La Bombance : ce grand bâtiment à deux étages abrite la première taverne de la ville. Son propriétaire, Ejulpah, ne manque jamais de louer la qualité de ses mets et boissons. Dix chambres à louer sont disponibles au deuxième étage.

L'échoppe de Khemsa le menuisier : avant l'installation de Khemsa, les gens devaient se contenter de meubles fragiles en roseaux. Dorénavant, ceux qui en ont le moyens pourront se payer le mobilier en bois de l'artisan Savash. Aux malins qui lui demandent comment il obtient son bois, Khemsa se contente de sourire en silence. Son affaire est très prospère et il dispose désormais de huit serviteurs souvent en vadrouille.

### *Personnages importants*

Khemsa le menuisier : homme placide et peu bavard, Khemsa attire moins l'attention que ses superbes meubles. Pourtant, ses ancêtres faisaient partie des rares membres du Culte de l'Abondance qui partirent vers l'est lorsqu'ils furent exilés par les autres Savash. Dans sa jeunesse, il a réussi à intégrer des runes de Fertilité et de Plante et est devenu le chef du culte à Ralayama. Il a aménagé un jardin personnel dans le sous-sol de son échoppe. Grâce à son sort de Croissance accélérée et aux graines qu'il a pu collecter au cours de ses voyages ou grâce à ceux de ses serviteurs, il dispose de toute la matière première dont il a besoin. Avec l'argent récolté par son commerce, il entend redonner ses heures de gloire au culte de l'Abondance, dont l'existence demeure encore secrète. Pour ce faire, il entend profiter de l'inquiétude des Faucheurs vis à vis de l'importance croissante du Culte de l'Eau : il compte ainsi obtenir des Faucheurs l'autorisation de construire un temple pour le culte ainsi que l'octroi de terres où il pourra faire pousser une forêt qui serait la propriété exclusive du culte.

## *Rumeurs & Intrigues*

Certaines des servantes d'Ejulpah ne rechignent pas à accorder quelques services très personnels aux clients... Hélas, un de ces ébats a très mal tourné : un membre du Culte du Métal est mort dans le feu de l'action ! Outre le discrédit causé à l'établissement, un tel décès pourrait être préjudiciable aux relations entre les Faucheurs et les Bajal.

## LA BRISE PUTRIDE

Les pêcheurs et marchands qui habitent cette partie de la ville doivent supporter l'odeur des algues et poissons en décomposition.

### *Lieux intéressants*

Le port : les navires s'amarrent sur l'une des trois jetées en pierre. La flotte n'est composée que de petites barques, plus aptes au canotage qu'à la navigation en haute mer. Un entrepôt se trouve à proximité de chaque jetée. Comme le port est situé à l'embouchure de l'Aawaz, les embarcations peuvent facilement s'engager sur le fleuve. Dans le fleuve, la navigation à contre-courant est facilitée par des enchantements placés sur les bateaux.

Plaisirs de la Mer : lieu de rassemblement des pêcheurs locaux après leur journée de travail, cet établissement offre gîte et couvert. Son propriétaire, Ganapati, est lui-même un ancien pêcheur et n'hésite pas à se joindre à la conversation de ses clients. L'ambiance est bruyante mais conviviale.

Le Repaire des Baati : les juileg surnomment ainsi la plage en face du port où vivent les baati locaux. Un autel en l'honneur du Culte de l'Eau a été érigé sur la plage.

La colline du Déluge : lorsque le fleuve déborde de son lit, la population se réfugie sur cette colline.

### *Personnages importants*

Raljani : malgré ses quarante ans, cette femme attire encore le regard de nombreux hommes grâce à sa silhouette pleine et son visage aussi fin que le sable du désert. Elle a fondé avec son mari Hajmal la première Union de pêcheurs. Le principe en est simple : les pêcheurs de l'union mettent en commun une partie de leurs gains, gains qui servent à aider un des membres de l'union en cas de problème. Le succès de l'initiative a fait de Raljani le porte-parole des pêcheurs.

Eltumeg : le vieux Eltumeg est le chef de la communauté locale de baati. Il a été l'artisan du rapprochement entre baati et humains. Mais cette entente n'est pas désintéressée: il a accepté d'aider les Faucheurs uniquement si ceux-ci le fournissent en runes de mouvement et s'ils laissaient le culte se développer en toute liberté. De telles conditions n'auraient jamais été accordées par le Culte de la Stase: c'est pourquoi Eltumeg a parié sur les Faucheurs. Les runes de mouvement, combinés aux runes d'eau, permettront à Eltumeg de développer des sorts qui accéléreront les déplacements maritimes et faciliteront ainsi la recherche de nouvelles runes d'eau, qui se trouvent souvent au fond des cours d'eau ou en pleine mer.

### *Rumeurs & Intrigues*

Eltumeg veut monter une expédition en haute mer pour récupérer des runes d'eau. Il compte recruter quelques pêcheurs humains, mais certains baati désirent que l'opération reste entièrement aux mains des leurs, d'où quelques visites « musclées » chez les humains concernés. L'union des pêcheurs n'ose pas s'en prendre directement au culte de l'eau, du fait de sa dépendance vis-à-vis de lui; les Faucheurs aimeraient trouver les baati fautifs et les juger sans pour autant discréditer Eltumeg.

## **LE CADAVRE CHAUD**

C'est par cette plaisante appellation que les habitants désignent ce nouveau quartier habité principalement par les étrangers et les gens venant des villages voisins.

### *Lieux intéressants*

Le Temple du Métal : pour obtenir des objets métalliques de bonne qualité, vous n'avez d'autre choix que de vous rendre au Temple du Métal. Les six Bajal membres du Culte du Métal vendent des objets en cuivre et en bronze. Les objets en fer ne sont pas accessibles aux particuliers.

Demeures des Mercenaires : le riche marchand Tejah a fait construire trois grands bâtiments pour les mercenaires étrangers. Les deux premiers, abritant savash et minotaures, sont de conception similaire: une grande salle de repos commune, des latrines, et enfin des autels pour les différents cultes

vénérés par les mercenaires. Le dernier bâtiment est une étable réservée aux centaures. Tejah a lui-même décidé d'habiter ce quartier

### *Personnages importants*

Tejah : lorsque la Mort Sublime était au pouvoir, Tejah était l'homme le plus riche du pays. Il avait bâti un réseau commercial de grande ampleur. Ses marchands vendaient des produits agricoles au Culte du Métal, et échangeaient avec les Savash et les centaures une partie des armes obtenues contre des colorants ou autres pigments destinés à embellir les peintures des Virhâtim. Le Culte de la Stase, qui se méfie terriblement des marchands, a voulu mettre la main basse sur ses affaires. Tejah s'est donc rallié aux Faucheurs pour sauver son commerce. A cause de la guerre avec le culte de la Stase, il a dû modifier ses itinéraires: désormais, ses employés font du cabotage le long de la côte nord de Gahana jusqu'à ce que soient contournées les Ecarlates. Ils font ensuite route vers le sud-est par voie terrestre.

Grâce à leur réseau de contacts, les agents de Tejah ont pu inciter de nombreux minotaures et savash à gagner Ralayama, en leur promettant comme il se doit gloire et richesse.

L'exubérance de Tejah fait le délice de la population. Les gens ne se lassent pas de partager une foule d'anecdotes sur son goût immodéré pour les couleurs vives, ses coiffures excentriques, sa faculté à passer constamment du coq à l'âne en conversation...

### *Rumeurs & Intrigues*

Tejah cherche à diversifier ses affaires en se lançant dans le commerce maritime. Il voudrait construire des navires plus gros qui seraient capables d'atteindre les côtes du Royaume de l'Exil. Il s'intéresse aussi à la pêche, parce que c'est une activité qui offre un bon ratio rentabilité/investissements. A cette fin, il a embauché plusieurs pêcheurs en leur promettant un salaire fixe avec des bonii en cas de prises fructueuses. L'union des pêcheurs craint l'arrivée de ce nouveau concurrent, mais Dakkan préfère garder le soutien de Tejah et a averti les pêcheurs qu'il briserait impitoyablement toute tentative de grève. L'union des pêcheurs entend donc recourir aux services de gens peu scrupuleux pour saboter les efforts de Tejah.





## CRÉER UN PERSONNAGE

La création de personnage suit le même processus que dans le livre de base. Vous trouverez ci-dessous les cultures d'origines à choisir pour vos personnages. Les professions n'ont pas été retouchées et correspondent à celles du livre de base.

### Cultures d'origine

#### SAVASH

*Professions autorisées :* Artisan, Chaman, Chasseur, Dresseur d'Animaux, Explorateur, Pêcheur, Gardien de Troupeau, Pisteur.

*Bonus aux Compétences de Base :* Athlétisme +10 %, Connaissance des Animaux +10 %, Connaissance des Plantes +10 %, Discrétion +10 %, Endurance +10 %, Perception +10 %. Choisir 1 à +10 % parmi : Bagarre, Dague, Fronde, Hache 1M, Lance, Marteau 1M.

*Compétences Avancées :* Langue Maternelle +50 %, Connaissance de la Région, Pister, Survie.

*Équipement par défaut :* une arme (celle dont la compétence d'arme correspondante a bénéficié du bonus de +10 %), peau de bête.

#### AVERI

*Professions autorisées :* Artisan, érudit, Espion, Explorateur, Forgeron, Marchand, Médecin, Prêtre, Scribe, Seigneur, Soldat.

*Bonus aux Compétences de Base :* Perception +10 %, Influence +10 %, Persévérance +10 %. Choisir 2 à +5 % parmi : Équitation, Esquive, Évaluer, Perception. Choisir 2 à +15 % parmi : Bouclier, Dague, Épée 1M, Épée 2M, Arc.

*Compétences Avancées :* Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50 %. Choisir 2 parmi : Artisanat, Connaissance, Danse, Jouer d'un Instrument, Langue, Navigation, Eloquence.

#### BAATI

*Professions autorisées :* Artisan, Explorateur, Marchand, Marin, Pêcheur.

*Bonus aux Compétences de Base :* Perception +10 %, Canotage +10 %, Persévérance +10 %. Choisir 2 à +5 % parmi : Canotage, Esquive, Évaluer, Perception. Choisir 2 à +15 % parmi : Arc, Arme d'Hast, Lance, Lancer, Marteau 1M.

*Compétences Avancées :* Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50 %, Navigation. Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Danse, Langue.

#### BAJAL

*Professions autorisées :* mineur (NB : tous les Bajals commencent obligatoirement comme mineurs).

*Bonus aux Compétences de Base :* Athlétisme +10 %, Perception +10 %, Endurance +10 %. Choisir 2 à +10 % parmi : Connaissance du monde, Conduite, Discrétion, Endurance, Passe-Passe, Persévérance. Choisir 2 à +10 % parmi : Arc, Armes d'Hast, Bouclier, Dague, Épée 1M, Marteau 1M, Hache à 1M, Épée à 2M.

*Compétences Avancées :* Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50 %. Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Ingénierie, Mécanismes, Langue.

*Équipement par défaut :* une arme (celle dont la compétence d'arme correspondante a bénéficié du bonus de +10 %), tunique en laine et fourrures.



## CENTAURE

*Bonus aux Compétences de Base* : Athlétisme +10 %, Endurance +10 %, Perception +10 %. Choisir 2 à +10 % parmi : Connaissance (Animaux), Connaissance (Plantes), Endurance, Équitation, Esquive, Évaluer, Persévérance, Premiers Soins. Choisir 2 à +10 % parmi : Arc, Arme d'Hast, Bagarre, Lance, Lancer, Marteau 1M.

*Compétences Avancées* : Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50 %, Survie. Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Langue, Pister.

## MINOTAURE

*Professions autorisées* : Artisan, Barde, Chaman, Chasseur, Dresseur d'Animaux, Explorateur, Pêcheur, Gardien de Troupeau, Pisteur.

*Bonus aux Compétences de Base* : Athlétisme +10 %, Chant +10 %, Perception +10 %. Choisir 2 à +10 % parmi : Connaissance (Animaux), Connaissance (Plantes), Endurance, Canotage, Esquive, Évaluer, Persévérance, Premiers Soins. Choisir 2 à +10 % parmi : Arc, Arme d'Hast, Bagarre, Lance, Lancer, Marteau 1M.

*Compétences Avancées* : Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50 %, Survie. Choisir 1 parmi : Jouer d'un Instrument, Connaissance, Artisanat, Langue, Pister.

## JUILEG

*Professions autorisées* : Alchimiste, Artisan, Barde, Colporteur, Diplomate, Erudit, Espion, Forgeron, Garde de la ville, Marchand, Marin, Médecin, Mercenaire, Milicien, Prêtre, Scribe, Soldat, Voleur.

*Bonus aux Compétences de Base* : Connaissance du Monde +10 %, Évaluer +10 %, Influence +10 %. Choisir 2 à +10 % parmi : Canotage, Conduite, Discrétion, Endurance, Passe-Passe, Persévérance. Choisir 2 à +10 % parmi : Arc, Armes d'Hast, Bouclier, Dague, Épée 1M, Marteau 1M.

*Compétences Avancées* : Connaissance de la Région, Langue Maternelle +50 %. Choisir 1 parmi : Artisanat, Connaissance, Danse, Jouer d'un Instrument, Langue, Navigation, Sens de la Rue.

*Équipement par défaut* : une arme (celle dont la compétence d'arme correspondante a bénéficié du bonus de +10 %), tunique en laine et fourrures.

## Les cultes

Les cultes disposent tous d'une organisation similaire en quatre niveaux. L'admission à un niveau donné de la hiérarchie et les obligations à respecter pour chacun suivent les mêmes règles que celles du livre de base (qu'on ne retrouve pas dans le *SRD*).

La liste des sorts de culte comprend uniquement ceux du livre de base, à l'exception du sort Conservation qui a été créé pour l'occasion et du sort Croissance accélérée, adapté de l'ouvrage *Cults of Glorantha 2*. Si vous possédez le supplément *Spellbooks*, n'hésitez pas à adapter cette liste !

### CULTE DE LA STASE

*Compétences de culte* : Connaissance (Philosophie), Connaissance (Théologie), Médecine, Perception, Persévérance, Premiers soins.

*Sorts de culte* : Percer, Conservation, Fanatisme, Séduction, Bouclier de Contre-Magie.

### CULTE DU MÉTAL

*Compétences de culte* : Artisanat ( Forgeron), Endurance, Athlétisme, Marteau 1M ou Épée 1M, Mécanismes, Ingénierie.

*Sorts de culte* : Laminer, Réparer, Mortelame, Vivelame.

*NB* : seul un Bajal peut servir le culte du Métal.

### CULTE DE L'EAU

*Compétences de culte* : Canotage, Navigation, Persévérance, Athlétisme, Endurance, Artisanat (Charpentier).

*Sorts de culte* : Respiration aquatique, Ralentissement, Mobilité, Bonne fortune, Destin.

### LA PAROLE

*Compétences de culte* : Influence, Persévérance, Évaluer, Eloquence, Courtoisie.

*Sorts de culte* : Babil, Langue de Velours, Voix tonitrueuse, Communication mentale, Séduction.

### LES FAUCHEURS

*Compétences de culte* : Connaissances (Poisons), Marteau 1M, Épée 1M, Persévérance, Perception.

*Sorts de culte* : Main de la Mort, Fléau des Morts-Vivants, Fanatisme, Voile de Nuit, Mur de Ténèbres.



## CULTE DE LA SYLVE OU CULTES DE L'ABONDANCE

*NB* : Les deux cultes ont les mêmes caractéristiques.

*Compétences de culte* : Connaissance (Plantes), Premiers soins, Discrétion, Artisanat (Menuisier), Pister.

*Sorts de culte* : Dégager le Chemin, Chaleur, Soins, Protection.

## LES GARDIENS DU TEMPS

*Compétences de culte* : Connaissance (Histoire), Connaissance (Géographie), Connaissance (Monde), Courtoisie, Influence.

*Sorts de culte* : Serment, Détecter X, Voix tonitruante, Destin, Versatilité.

## CULTE DU CHEVAL GALOPANT

*Compétences de culte* : Connaissance (Plaine du Sacrifice), Connaissances (Animaux), Athlétisme, Lance 1M, Premiers Soins.

*Sorts de culte* : Force, Force bestiale, Mobilité, Soins, Vigueur.

## Nouveaux sorts

### CONSERVATION

Durée spéciale, Magnitude 1, Progressif, Temps d'incantation spécial, Toucher

**Rune** : *Stase*

Grâce à ce sort, une cible est préservée des syndromes de dégradation affectant les cadavres, comme le pourrissement. Chaque niveau de magnitude accroît la durée du sort de 24 heures.

### CROISSANCE ACCÉLÉRÉE

Instantané, Magnitude 1, Permanent, Progressif, A Distance

**Runes** : Terre, Fertilité, *Plante*

Avec le sort, la plante ciblée vieillit d'un an en quinze minutes. Chaque point de magnitude investi peut accroître le vieillissement de la cible d'un an supplémentaire ou peut affecter une nouvelle cible: un arbre ou une zone de 3 m<sup>2</sup> de broussaille ou de sol par point de magnitude. Aucune modification à la taille, à la fertilité ou autres caractéristiques de la cible n'est apporté en dehors de celles qui sont la conséquence du vieillissement







## CARTE DE GAHANA

