

Athées

Ces incroyables qui défient les Dieux

L'homme eu un recul brusque quand la fine lame lui entailla légèrement le bras. Il se retourna et donnant un large coup de poing dans le vide, histoire d'écarter un éventuel agresseur à portée. Mais comme il l'avait plus ou moins prévu, son poing fermé ne rencontra que l'air lourd caractéristique des nuits dans les bas quartiers de Shax...

Cela ne faisait qu'un mois à peine qu'il était magistrat mais déjà quelqu'un envoyait un assassin à ses trousses. Il profita de la distance qui le séparait de son agresseur pour bien le détailler... Il était petit... petit et malingre. Très loin d'être taillé pour le combat ou même pour la fuite. En fait, il n'avait aucuns des signes caractéristiques des assassins.

- « Marius, magistrat de Shax, nommé par Etienne Geohéamont il y a une lune, votre vie ainsi que votre carrière s'arrête ici ! » ricana l'assassin.

- « Et par quel miracle comptes-tu m'abattre ? » répliqua Marius tout en tirant sa lame du fourreau.

- « Cette fine dague a été bénie par Ktoll ! La mort frappe immédiatement tout homme qu'elle touche... » continua l'homme.

- « Immédiatement ? Et tu ne trouves pas que ça fait un peu long là ? »

Indécis, l'assassin se tourna vers son acolyte qui l'attendait dans l'ombre, selon toute apparence un prêtre de Ktoll.

- « Il ne tiendra pas longtemps Klan... » lança le prêtre « S'il fait le moindre mouvement, le poison divin de Ktoll se répandra en lui et le tuera sur le champs. Il doit juste être plus résistant que la moyenne... »

Mais alors même qu'il prononçait ces mots, Marius s'était jeté sur Klan et lui avait planté sa lame dans la gorge. L'assassin alla s'écraser contre le mur de pierre de la ruelle, brisant par là même la rapière puis mourut dans un gargouillis...

- « Non ! C'est impossible ! Vous ne pouvez pas... Quel Dieu peut vous offrir une telle protection ?! La Griffe de Ktoll est l'une des reliques les plus puissantes du culte ! »

Marius empoigna le prêtre et le mis à genoux en sifflant :

- « Vos dieux ne sont qu'une vaste blague ! Hormis les hommes et les bêtes, il n'y a rien sur cette terre ! »

Puis il continua sa route vers le Palais de son maître, laissant le prêtre de Ktoll dans la ruelle et sa rapière dans la gorge dudit prêtre.

Les athées dans Ji-Herp

Ne pas croire aux dieux dans un monde où ces derniers marchent littéralement à vos côtés peut sembler relever de la psychiatrie, mais certaines personnes doutent encore et toujours de l'existence de tels êtres. On appelle ces derniers les athées.

L'athée se définit par le refus de l'existence des dieux. Ce ne doit pas être un refus agressif, une vengeance, puisque dans ce cas, on est forcé de croire au moins au dieu duquel on veut se venger. Non, il s'agit d'une révolte pacifique. Les athées considèrent que rien de surnaturel n'existe. Et le pire, c'est qu'ils ont la capacité de le prouver !

On ne trouve d'athées que chez les hommes. En effet, cette race-là est née d'une source moins magique que les autres races. Par contre, ils peuvent être de toute ethnie, de toute nation et de tout âge.

Les athées ne sont qu'un petit nombre (pas plus d'un millier sur Ji-Herp) mais ils le sont et le restent jusqu'à leur mort. On devient athée mais, une fois qu'on l'est devenu, on ne peut plus jamais redevenir croyant.

Les athées et la magie

Tout d'abord, il faut préciser qu'ici, les religions sont assimilées à de la magie et la magie à une religion. Les effets des athées concernent donc autant les effets de prêtres que de sorciers.

Du fait de leur parfaite incrédulité, les athées annihilent la magie autour d'eux, à portée de vue. En fait, comme ils ne peuvent pas croire en ces phénomènes étranges, ils modèlent la réalité pour l'adapter à leur conception des choses. Par exemple, un mage incantant une boule de feu sous les yeux d'un athée ne fera que prononcer des paroles bizarres en gesticulant. Par contre, si l'athée tourne la tête, le sort pourra recommencer.

Mais les athées affectent aussi les effets magiques qui sont la conséquence d'un sort. En reprenant l'exemple ci-dessus, si le mage lance sa boule de feu et provoque un incendie, il suffira que l'athée tourne les yeux vers celui-ci pour le faire disparaître immédiatement.

Les reliques et autres objets magiques sont affectés de la même manière. Un athée ne se rendra jamais compte qu'il vient d'être touché par le plus violent poison des Ténèbres, pour la simple raison qu'il ne croit pas aux Ténèbres. Alors il se portera bien jusqu'à la fin de ses jours.

Autre exemple plus cocasse : si un dieu s'incarne et rencontre un athée, il deviendra un mortel tant qu'il sera en présence de celui-ci. C'est pour ça que les dieux ont si peur de ces gens (cf. Les athées et les dieux).

Les athées et l'ingéniomancie

L'ingéniomancie n'est pas bien différente de la magie normale sur Ji-Herp. Et en tant que telle, elle disparaît de la même manière en présence d'un athée. Une « arme à feu » ingéniomantique, par exemple, redeviendra une masse de métal sans intérêt, à moins qu'il ne soit activé par autre chose que de la magie (de la poudre à canon par exemple).

Les athées et les Dieux

Les dieux ont peur des athées, très peur. Que feriez-vous devant quelqu'un contre lequel vous ne pouvez *vraiment* rien faire ?

Les dieux ont essayé de nombreuses fois d'assassiner les athées mais leurs pouvoirs et malédictions sont inutiles contre de ces hommes et femmes. Et chaque fois qu'ils envoient un fidèle le faire à leur place, c'est alors ce dernier qui oublie les ordres divin tant qu'il reste en présence de l'athée.

La seule consolation des dieux est que, ne croyant pas en eux, les athées ne tentent rien *contre* eux. Ils restent de parfaits inconnus mais certains aimeraient bien découvrir le moyen de faire disparaître cette menace de Ji-Herp... surtout Arkhan en fait...

Jouer un athée

Jouer un athée dans Ji-Herp peut être assez intéressant mais est aussi très difficile si l'on n'est pas *réellement* athée. En effet, si l'on est croyant, on sera toujours poussé à intégrer naturellement l'existence d'un ou plusieurs dieux dans notre conception du monde. De tels personnages ne sont donc conseillés qu'à des joueurs déjà intimement athées.

Système de jeu :

Pour jouer un athée, concevez un personnage comme les autres. Il doit impérativement être humain à l'origine et ne rien avoir de magique en soit (pas de vampire, ni de loups-garous par exemple).

A la place des orientations classiques, mettez 10 points en **athéisme**.

Le personnage gagne des points d'**athéisme** à chaque fois qu'il combat la magie ou la foi en une religion et qu'il impose la rationalité et la logique à la place du mysticisme.

Le personnage a une chance de résister à la magie égale à son **athéisme**. Cela traduit les derniers lambeaux de foi qu'il lui reste. Plus la magie qui tente de l'affecter est puissante, plus l'athée a des chances de résister.

Score d'essence du sort / niveau de la rune	
de 01 à 10 / 1	+1%
de 11 à 20 / 2	+2%
de 21 à 30 / 3	+3%
de 31 à 40 / 4	+5%
de 41 à 50 / 5	+8%
de 51 à 60 / 6	+13%
de 61 à 70 / 7	+21%
de 71 à 80 / 8	+34%
de 81 à 90 / 9	+55%
de 91 à 100 / 10	+89%
Pouvoirs de prêtre	(nbr de pts du prêtre dans son inclination)%
Relique sacrée	+50%
Présence d'un avatar	+100%