

# Swords and Sorcery



*Songes d'un autre temps*

Iconoclast

*Basileus.Autocrator@gmail.com*





SWORDS AND SORCERY

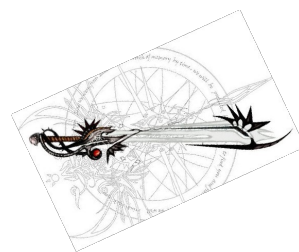


# SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
ÉPÉES	4
SORCELLERIE	12
UN PANTHEON SILENCIEUX	24



UP!System: Vous en avez rêvé, le Poulpe l'a fait.





# INTRODUCTION

Bienvenue dans *Swords and Sorcery*, le supplément dédié aux univers médiévaux fantastiques du *UP!System*. Puisse le Kraken du noir abîme avoir pitié de vos âmes.

Des chevaliers en armures étincelantes, le rire de dieux fous jouant le destin des mortels, des races anciennes maniant d'antiques sortilèges, les tours chatoyantes d'une cité marchande au bord de l'immense océan et des monstres rôdant dans la forêt... Force est de constater que le *UP!System* de base n'était pas le système le plus détaillé qui soit pour celui qui cherchait à partir à l'aventure au creux des vallons, sous le soleil d'un monde médiéval. La chose est désormais réparée avec ce supplément.

En toute honnêteté, il n'y a pas vraiment tant de choses à ajouter, mais il manquait clairement un système combat avancé et la possibilité de jouer un sorcier.

Voilà pourquoi, en accord avec son titre,

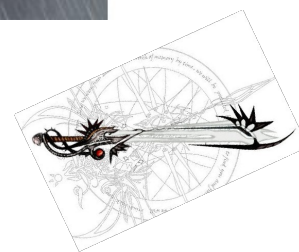
## Ce supplément contient:

outre des femmes peu vêtues,

**Des épées:** C'est à dire un nouveau système d'avantages spécialisés pour le combat qui permettront aux guerriers de décupler leur capacités.

**De la sorcellerie:** En exclusivité mondiale, le système de magie générique du *UP!System*.

**Un monde d'aventure:** L'ébauche d'un univers de Dark Fantasy.





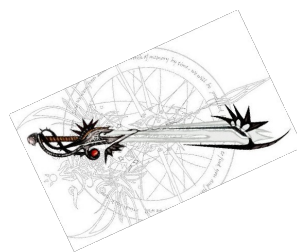


## SWORDS AND SORCERY



ÉPÉES

3





## ÉPÉES

**Certains combattant possèdent des talents qui ne sont pas accessibles au commun des mortels. Ceux là sont ceux qui possèdent un entraînement de combat.**

Les entraînements de combat sont des capacités spéciales qu'un personnage peut acheter moyennant XP et qui offrent des capacités spéciales comme des attaques uniques ou des avantages particuliers.

Attention, gardez à l'esprit que le UPISystem est un système générique. Ainsi, les entraînements présentés ici peuvent donc être complétés par les entraînements d'autres suppléments.

Mais de même, s'il s'agit pourtant d'un supplément de fantasy, les entraînements de Swords and Sorcery peuvent être employés dans un autre contexte (après tout, l'entraînement « escrime » peut être très utile dans un contexte de cape et d'épée).

### Acquisition d'un entraînement

Acquérir un entraînement coûte 30XP. Le personnage acquiert alors les 4 compétences de combat de son entraînement au rang 1 et la première capacité d'une branche (voire plus loin).

*Exemple: Rechev, mercenaire d'Ostmark acquiert l'entraînement de combat: « Arme de corps à corps ». Il dépense donc 30 XP.*

### Compétences de combat

A chaque entraînement sont associées 4 compétences. On les appelle *compétences de combat*, l'une d'entre elle est toujours la compétence d'attaque de la catégorie d'arme utilisée par l'entraînement. Les autres fournissent des capacités particulières et avantages spéciaux.

*Exemple: Rechev a choisi les haches comme catégories, de par son entraînement il acquiert donc les compétences Attaquerhache, Coup de pommeau, Coup puissanthache, et Désarmer*

### Rang de maîtrise

Il existe trois rangs de maîtrise dans les entraînements. Un personnage commence au rang 1 quand il achète un entraînement de combat.

Lorsque le personnage possède toutes les compétences de combat de l'entraînement au rang 4 il atteint le rang 2.

Il faut que toutes ses compétences atteignent le rang 5 pour qu'il puisse alors atteindre le rang 3.

Ces compétences appartiennent au domaine combat à distance ou combat au corps à corps selon le type de l'arme utilisée par l'entraînement.

*Exemple: Rechev commence donc au rang 1.*

### Branches

Chaque entraînement est composé de plusieurs « branches » chacune possédant trois capacités, une pour chaque rang de maîtrise. Les capacités sont des avantages spéciaux augmentant

les possibilités du personnage en combat.

*Exemple: Rechev trouve intéressante la branche « spécifique » il choisit de se dédier à la hache d'arme et acquiert donc la première capacité de la branche « spécifique »: « arme favorite ».*

### Progression

Les compétences de combat progressent pour un coût normal en XP.

Chaque fois que le personnage gagne un rang de maîtrise, il apprend une nouvelle capacité.

Il peut aussi dépenser de l'XP à tout moment pour apprendre une capacité supplémentaire, à raison de 10XP pour une capacité de rang 1, 15XP pour une capacité de rang 2 et 20XP pour une capacité de rang 3.

Les restrictions suivantes s'appliquent quant à l'apprentissage des capacités:

- On ne peut apprendre une capacité que si elle est du rang 1 ou si l'on possède la capacité du rang précédent dans la même branche.
- On ne peut apprendre une capacité d'un rang supérieur à son rang de maîtrise.

*Exemple: Rechev, avant de passer au rang 2 choisit de dépenser 10XP pour acquérir la première capacité de la branche « finesse »: « souplesse ». Il était aussi intéressé par la seconde capacité de la branche « spécifique »: « arme de confiance » mais il n'est qu'au rang de maîtrise 1 et ne peut donc acheter cette capacité de rang 2 même s'il possède déjà la capacité précédente de la même branche.*

### Style de combat

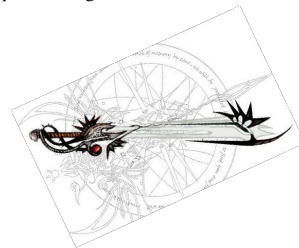
Chaque entraînement est associé à un ensemble d'armes. On ne peut utiliser un entraînement avec une arme pour laquelle il n'est pas prévu.

Lorsqu'un personnage achète un entraînement il doit décider pour quelle catégorie d'armes il va l'utiliser. Si il souhaite l'utiliser pour une autre catégorie, l'entraînement doit être racheté pour 15XP au lieu de 30.

Si l'entraînement est acheté une seconde fois, on traite les deux entraînements séparément pour ce qui est des compétences de combat qui ne sont pas communes (comme attaque(haches) et attaque(armes à longue lame)) mais les compétences communes ne dépendant pas d'une catégorie d'arme n'ont pas à être montée séparément.

Les deux entraînements n'auront pas le même rang de maîtrise (et donc n'offriront pas le même accès aux capacités) mais les capacités n'ont pas à être achetées plusieurs fois.

*Exemple: Rechev utilise son entraînement: arme de corps à corps avec les haches. Il ne peut pas l'utiliser avec des épées à longues lames même si cet*





## SWORDS AND SORCERY

entraînement est aussi disponible pour celles-ci. Pour ce faire, il doit l'acheter une seconde fois à moitié prix. Même si ses capacités sont communes, si il possède un rang 1 dans l'un des deux entraînements et un rang 2 dans le deuxième, il ne pourra pas utiliser ses capacités de rang 2 dans son entraînement pour lequel il possède un rang 1.

Il devra monter ses compétences de combat séparément sauf coup de pommeau qui n'est pas affectée à une catégorie d'arme.

### Liste des compétences de combat

**Attaque(arme):** La même compétence que celle permettant d'attaquer déjà accessible au personnage. Elle fait toujours partie des compétences de combat d'un entraînement.

**Blocage Violent:** Compétence de défense active uniquement utilisable contre des attaques à mains nues. Si vous réussissez à parer avec une augmentation, vous infligez 1g1 dégâts à votre adversaire en plus de parer son coup.

**Ciblage(arme):** En effectuant un jet d'attaque avec cette compétence et en obtenant un nombre d'augmentations égal au rang de coordination de l'adversaire, celui-ci ne peut utiliser une défense active pour éviter le tir. Si il en avait réservé une, elle est perdue.

**Coup de pommeau:** Attaquez en utilisant cette compétence. Si vous touchez, vous infligez physique g 2 dégâts, et votre adversaire voit son ND tomber à 5 pour cette phase et la suivante.

**Coup puissant(arme):** En attaquant avec cette compétence et en obtenant un nombre d'augmentations égal au rang de physique de l'adversaire, si le coup porte, il ne pourra être paré par une défense active.

**Désarmer:** Si une attaque adverse échoue contre votre ND pour être touché, dépensez une action pour effectuer un jet en opposition entre votre (corps à corps + désarmer) g physique et le (corps à corps + attaque(arme utilisée)) g physique de votre adversaire. Si vous réussissez, l'adversaire est désarmé. Avec deux augmentations, l'arme de votre adversaire se retrouve dans votre main libre (si vous en avez une).

**Déplacements circulaires:** Lorsqu'un adversaire vous rate (par une défense active ou passive) vous pouvez abaisser votre prochain dé d'action de votre rang dans cette compétence sans passer en dessous de la phase courante.

**Double attaque(catégorie d'arme/catégorie d'arme):** En utilisant cette compétence vous effectuez deux attaques en une seule action. Chacune avec un malus de 10.

**Double parade(arme/arme):** Il s'agit d'une compétence de défense qui ne fonctionne qu'en actif uniquement. Si vous réussissez à parer votre adversaire vous gagnez un point de force d'âme qui peut être utilisé pendant un nombre de phases égal à votre rang dans cette compétence.



**Feinte(arme):** Attaquez avec cette compétence, si vous obtenez un nombre d'augmentations égal au rang de mental de votre adversaire, aucune défense active ne peut vous être opposée.

**Marquer(arme):** Attaquez en utilisant cette compétence. Si vous touchez vous n'infligez aucun dégât mais vous gagnez un point de force d'âme jusqu'à la fin du combat ou votre adversaire en perd un.

**Riposte:** Effectuez une défense active avec la moitié de votre compétence de parade(arrondie à l'inférieur). Si vous repoussez le coup vous pouvez contre attaquer avec la moitié de votre compétence d'attaque(arrondie à l'inférieur). Pour chaque rang que vous possédez dans la compétence riposte vous pouvez distribuer un dé soit dans votre groupement de dés de parade, soit dans votre groupement de dés d'attaque.

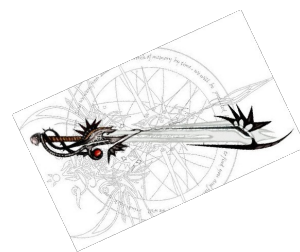
**Se Dégager:** Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence pour vous dégager d'une prise.

**Tir d'adresse(arme):** Par rang dans cette compétence, les modificateur au ND (dus à la portée, la couverture, la situation etc...) d'un tir sont abaissés de 2.

**Tir en cloche(arme):** Vous pouvez augmenter votre portée de 5 mètres par rang dans cette compétence.

**Tourbillon(catégorie d'arme/catégorie d'arme):** Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence à vos jets d'attaque contre des adversaires sans entraînement de combat.

**Uppercut:** En attaquant avec cette compétence, on lance deux dés de dégâts en plus à mains nues. Mais durant la phase en cours votre ND pour être touché tombe à 5 et vous ne pouvez plus utiliser de défense active.







## SWORDS AND SORCERY

### Liste des Entraînements

#### Archerie

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant un arc ou une arbalète.

**Compétences de combat:** Attaque(catégorie d'arme), ciblage(catégorie d'arme), Tir d'adresse(catégorie d'arme), Tir en cloche(catégorie d'arme)

#### Branche Impact

Cette branche améliore les dégâts que le personnage inflige avec son arme.

**Capa1:** *Flèche tranchante:* Le personnage lance un dé supplémentaire sur les dommages par rang de maîtrise.

**Capa2:** *Bander Fort:* Les personnage ajoute son rang de Physique à tous ses jets de dommage (comme s'il utilisait une arme de corps à corps.)

**Capa3:** *Mur de flèches:* Le personnage peut dépenser une action pour effectuer deux attaques. Dans ce cas il lance deux dés de moins sur ses jets d'attaque.

#### Branche Portée

Cette branche améliore la précision du personnage et sa capacité à toucher des cibles lointaines.

**Capa1:** *Entraînement intensif:* + 5 mètres de portée supplémentaire, une augmentation gratuite aux jets d'attaque.

**Capa2:** *S'aider du vent:* La portée de l'arme augmente de 50 mètres supplémentaires et les modificateurs de courte et longue portée baissent de 5.

**Capa3:** *Où que tu sois:* Le personnage peut utiliser un point de force d'âme pour annuler tous les bonus au ND pour être touché de la cible issus des modificateurs de tir (distance, cible en mouvement...). Les modificateurs spéciaux s'appliquent toujours.

#### Branche Rapidité

Cette branche permet au personnage d'augmenter sa cadence de tir.

**Capa1:** *Mouvement réflexe:* -1 action pour recharger.

**Capa2:** *Tir en alerte:* Le personnage peut utiliser trois actions pour attaquer sur une interruption.

**Capa3:** *Enchaînement:* Si le personnage parvient à toucher sa cible, son dé d'action suivant (et seulement celui-là) est égal à la phase actuelle, mais pas ainsi de suite: un seul dé d'action est abaissé.



#### Branche Spécifique

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme à feu particulier (arbalète légère, arc long etc...) appelé *arme de prédilection* et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1:** *Arme Favorite:* Le personnage gagne une augmentation gratuite aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

**Capa2:** *Arme de confiance:* L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1, sa portée est multipliée par 1,5.

**Capa3:** *Arme Fidèle:* L'arme gagne un bonus d'init supplémentaire de 2. Tous les modificateurs de ND pour être touché sont abaissés de 5.

#### Armes de Corps à Corps

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant n'importe quel type d'arme de corps à corps.

**Compétences de combat:** Attaque(catégorie d'arme), Coup de poignard, Coup puissant(catégorie d'arme), Désarmer

#### Branche Défensive

Cette branche enseigne les techniques permettant une meilleure défense. Bien que rendant les attaques un peu molles, cette branche forme des combattants à haut taux de survivabilité.

**Capa1:** *Bon jeu de jambes:* Une augmentation gratuite aux jets de défense active.

**Capa2:** *Défense impénétrable:* Deux augmentations gratuites sur toute défense active de parade. On considère les dés d'action du personnage diminués d'une phase lorsqu'il entreprend une défense active.

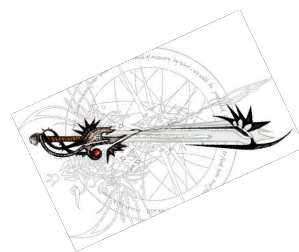
**Capa3:** *Mur d'acier:* +10 au ND pour être touché (actif et passif donc).

#### Branche Offensive

Cette branche enseigne les techniques permettant de porter les meilleurs coups. Elle manque cependant de subtilité et a tendance à trop exposer son utilisateur.

**Capa1:** *Le bon moment:* Le personnage peut décider de ne pas utiliser de dés d'action afin de garder des dés de dommages supplémentaires. Il fait son jet pour toucher normalement et garde autant de dés de dommage en plus qu'il a mis de dés d'action en réserve. S'il ne le touche pas, il perd les dés d'action mis en réserve.

**Capa2:** *Attaque à outrance:* Lorsque le personnage inflige une blessure grave à son adversaire, il peut choisir de subir une blessure grave pour en infliger une supplémentaire.







## SWORDS AND SORCERY

**Capa3: Dégâts extrêmes:** Le personnage peut forcer un adversaire à refaire son jet d'absorption en dépensant un point de force d'âme.

### Branche Finesse

Cette branche permet aux combattants qui veulent faire preuve de subtilité de maintenir un équilibre entre attaque et défense en préservant leur flexibilité. Cependant, ce genre de combattant, bien qu'adaptable, n'est vraiment spécialiste de rien.

**Capa1: Souplesse:** Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à son initiative totale. De plus, on considère ses dés d'action diminués d'une phase lorsqu'il attaque ou effectue une défense active.

**Capa2: Botte certaine:** Lorsque le personnage rate une attaque de moins de deux fois son rang dans la compétence utilisée, le coup touche quand même.

**Capa3: Intimider l'ennemi:** Chaque fois que le personnage touche et blesse un adversaire, son rang de peur augmente de 1 face à celui-ci jusqu'à la fin du combat.

### Branche Spécifique

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme blanche particulier (sabre à deux mains, hachette etc...) appelé *arme de prédilection* et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1: Arme Favorite:** Le personnage gagne une augmentation gratuite aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

**Capa2: Arme de confiance:** L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1. Le porteur reçoit une augmentation gratuite à ses jets pour éviter d'être désarmé.

**Capa3: Arme Fidèle:** L'arme gagne un bonus d'init supplémentaire de 2 et accorde une augmentation gratuite aux dégâts.

## Assassinat

Cet entraînement est utilisé par les assassins et les personnes cherchant à tuer leur cible rapidement et discrètement. Cet entraînement peut être utilisé avec de petites armes comme des couteaux ou d'autres armes pratiques pour l'assassinat.

**Compétences de combat:** Attaque/catégorie d'arme/feint/catégorie d'arme, déplacements circulaires, double attaque/catégorie d'arme/catégorie d'arme.

### Branche Mortalité

Cette branche permet à l'assassin d'être plus sûr que son coup tuera la victime.

**Capa1: Mort certaine:** Le personnage inflige +1G0 dégâts. Cela devient +1G1 par surprise



**Capa2: Point vital:** Lorsque le personnage obtient des augmentations pour toucher un adversaire surpris, Chaque augmentation ajoute 1G1 au jet de dommage (au lieu de 1G0).

**Capa3: Instinct de tueur:** Le personnage peut dépenser 2 points de force d'âme quand il attaque pour automatiquement infliger une blessure grave. Si la victime est surprise, il peut dépenser tous ses points de force d'âme pour infliger autant de blessures graves.

### Branche Discrétion

Cette branche augmente la furtivité du personnage et lui permet de frapper de l'ombre.

**Capa1: Ombre:** +5 sur les jets de furtivité par rang de maîtrise.

**Capa2: Fantôme:** Si, au début du combat, le personnage réussit un jet de sociabilité contre 5 fois le rang de mental le plus élevé parmi ses adversaires, sa première action se déroule avant toutes les autres actions du combat et est une attaque surprise.

**Capa3: Spectre:** Au début de chaque tour, le rang de peur du personnage augmente de un. Cela dure autant de tour que le nombre de rangs du personnage en Sociabilité.

### Branche Précision

Cette branche assure au personnage qu'il ne ratera pas le premier coup, empêchant toute alerte de la victime.

**Capa1: Deuxième chance:** Pas de pénalité de main non-directrice avec une arme dans chaque main et +5 aux jets d'Attaque.

**Capa2: Touche certaine:** Si le personnage rate une attaque de moins de deux fois son rang dans la compétence utilisée, le coup touche quand même.

**Capa3: Ultime regret:** Le personnage peut forcer un adversaire à refaire son jet d'absorption en dépensant un point de force d'âme.

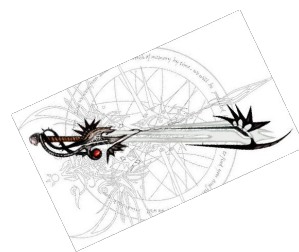
### Branche Spécifique

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme blanche particulier (couteau etc...) appelé *arme de prédilection* et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1: Arme Favorite:** Le personnage gagne une augmentation gratuite aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

**Capa2: Arme de confiance:** L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1. Le porteur reçoit une augmentation gratuite à ses jets de défense active.

**Capa3: Arme Fidèle:** L'arme gagne un bonus d'init supplémentaire de 2 et accorde une augmentation gratuite aux dégâts.





## SWORDS AND SORCERY

### Deux Armes

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant deux armes de corps à corps en combat. Il lui faut choisir deux catégories d'armes pour cet entraînement: une principale qui équipera sa main directrice (et sert principalement à attaquer) et l'autre secondaire qui équipera sa main non directrice (et sert principalement à parer).

**Compétences de combat:** Attaque/catégorie d'arme), double attaque/catégorie d'arme/catégorie d'arme), double parade/catégorie d'arme/catégorie d'arme), Tourbillon/catégorie d'arme/catégorie d'arme).

#### Branche Leurrer

Cette branche permet au combattant d'utiliser ses deux armes pour manoeuvrer et piéger son adversaire. Le forçant à agir contre son grès.

**Capa1: Sans espoir:** Le personnage peut dépenser un point de force d'âme pour augmenter son rang de peur de 1. Il ne peut le faire qu'une fois par combat.

**Capa2: Deux fois plus dur:** Lorsque le personnage manie une arme dans chaque main, ses adversaires doivent obtenir un nombre d'augmentations égal à son rang de maîtrise pour le toucher.

**Capa3: Profiter de l'ouverture:** Le personnage peut garder une action en réserve qui lui servira à attaquer. Quand il attaque, si il s'est concentré un nombre de phases égal à la compétence de défense utilisée par sa cible, celle-ci voit sa défense passive passer à 5. De plus, tant qu'un dé est en réserve, il ne peut que parer ou mettre des dés en réserve. Un seul dé d'action par phase peut être utilisé pour cette technique.

#### Branche enchaînement

Cette branche offre au combattant diverses techniques lui permettant d'enchaîner les coups grâce à ses deux armes.

**Capa1: Affaiblir:** Chaque fois que le personnage dépense une action pour attaquer un adversaire et le touche, le ND de celui-ci est diminué de 2 fois le rang de maîtrise du personnage.

**Capa2: Attaque continue:** Lorsque le personnage réussit une attaque, il peut utiliser immédiatement son dé d'action suivant pour attaquer sans malus (une fois seulement).

**Capa3: Pluie de coups:** Le personnage peut faire pleuvoir les coups sur son adversaire ; Si réussit une attaque avec deux augmentations, il peut tout de suite effectuer une nouvelle attaque qui doit être réussie avec deux augmentations supplémentaires (donc 4) et ainsi de suite jusqu'à l'échec. On calcule les dommages séparément. Comme il ne s'agit pas d'actions dépensées, ces attaques supplémentaires ne sont pas concernées par la capacité 1.



#### Branche Technique à deux mains

Cette branche enseigne au combattant diverses techniques et mouvements très spécifiques et impossibles à réaliser avec une seule arme.

**Capa1: Aisance à deux mains:** Le personnage n'est pas soumis à la pénalité de main non directrice pour utiliser son arme secondaire. De plus, il peut ajouter la phase actuelle à son initiative totale.

**Capa2: Double garde:** Si le personnage parvient à utiliser la compétence Parade/catégorie d'arme secondaire) en défense active, il inflige 2 de dégâts plus un dé supplémentaire par augmentation. On n'ajoute pas le rang de physique à ce jet de dommage.

**Capa3: Attaque surprise:** Le personnage peut utiliser une interruption pour attaquer

#### Branche Spécifique

Cette branche permet de se concentrer sur une paire d'armes blanches particulière (rapière+main gauche etc...) appelé *armes de prédilection* et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1: Arme Favorite:** Le personnage gagne une augmentation gratuite aux jets d'attaque avec son arme principale de prédilection.

**Capa2: Arme de confiance:** La paire d'armes de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1. L'arme secondaire obtient une augmentation gratuite aux défenses actives.

**Capa3: Arme Fidèle:** La paire d'armes gagne un bonus d'init supplémentaire de 2. L'arme principale accorde une augmentation gratuite aux dégâts.

### Escrime

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant une arme d'escrime, comme un sabre ou une rapière.

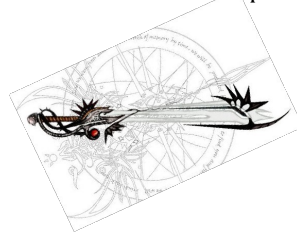
**Compétences de combat:** Attaque/catégorie d'arme), marquer/catégorie d'arme), feinte/catégorie d'arme), riposte

#### Branche duel

Cette branche se concentre sur l'art du duel, son approche est celle de la technicité et des bottes complexes. Elle permet au personnage d'affronter d'autres duellistes tel un érudit de la lame.

**Capa1: Bonne garde:** Le personnage ajoute son rang de maîtrise à son ND pour être touché.

**Capa2: Botte secrète:** Le personnage sait faire monter les enchères: à chaque augmentation obtenue sur une attaque





## SWORDS AND SORCERY

réussie l'adversaire doit obtenir le même nombre d'augmentations sur sa prochaine attaque pour qu'elle porte.

**Capa3: Maître escrimeur:** Le personnage peut abaisser son ND pour être touché par tranche de 5 (minimum 5). Si on l'attaque ensuite il reçoit autant de bonus à une riposte en réaction.

### Branche vivacité

Cette branche utilise le poids réduit des armes d'escrime pour permettre une plus grande rapidité des mouvements.

**Capa1: Comme le vent:** Le personnage lance un dé d'initiative supplémentaire par rang de maîtrise mais ne le garde pas.

**Capa2: Frappe éclair:** Le personnage peut agir une phase avant celle inscrite sur les dés d'initiative.

**Capa3: Dans ton dos:** Si un adversaire ne parvient pas à toucher le personnage du fait de sa défense passive ou active, ce dernier le touchera à 5 sur sa défense passive jusqu'à la fin du tour.

### Branche Panache

Cette branche a une approche très flamboyante du combat. Les coups pleuvent et les postures pleines d'emphase s'enchaînent. C'est le type de combat des hommes de style.

**Capa1: Fine lame:** +5 au ND pour être touché contre une attaque avec la compétence marquer. L'initiative peut se calculer avec sociabilité au lieu de mental.

**Capa2: Auguste bretteur:** Une défense active gratuite par tour de combat.

**Capa3: Sidérant Combattant:** Si le personnage réussit un jet d'attaque avec le trait sociabilité contre son adversaire, il peut ne pas lui infliger de dégâts en échange de la suppression du prochain dé d'action de la cible.

### Branche Spécifique

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme blanche particulier (sabre, rapière, épée courte, fleuret etc...) appelé *arme de prédilection* et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1: Arme Favorite:** Le personnage gagne une augmentation gratuite aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

**Capa2: Arme de confiance:** L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1. Le porteur reçoit une augmentation gratuite à ses jets pour éviter d'être désarmé.

**Capa3: Arme Fidèle:** L'arme gagne un bonus d'init supplémentaire de 2 et accorde une augmentation gratuite aux dégâts.



## Mains nues

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage se battant à mains nues.

**Compétences de combat:** Attaque(mains nues), déplacements circulaires, se dégager, uppercut

### Branche Lutte

Cette branche permet aux combattant de mieux agripper son adversaire et d'améliorer son endurance.

**Capa1: Nulle échappatoire:** Une augmentation gratuite aux jets pour agripper quelqu'un et se dégager.

**Capa2: Unis dans la douleur:** Quand le personnage subit des dommages inférieurs à 2 blessures graves, l'adversaire qu'il étirent subit 1gl dégâts.

**Capa3: Endurance de l'ours:** Lorsque le personnage rate un jet d'absorption, on divise sa marge d'échec de moitié (arrondi à l'inférieur) avant qu'il subisse d'autres blessures graves.

### Branche arts martiaux durs

Cette branche permet au combattant d'effectuer des attaques puissantes.

**Capa1: Main guidée:** 1 augmentation gratuite aux attaques à mains nues.

**Capa2: Poing d'acier:** Les attaques à mains nues de l'apprenti infligent +0gl dommages.

**Capa3: Coup de pied broyeur:** Le personnage effectue un coup de pied (non ciblé) vers l'adversaire: Si il réussit l'adversaire subit une blessure grave automatique avant de faire son jet d'absorption pour en subir peut être d'autres.

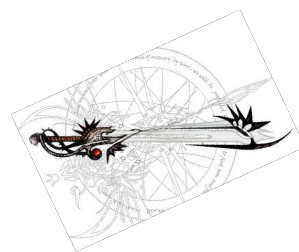
### Branche Contrôle

Cette branche permet au combattant de contrôler son adversaire, le rendant impuissant face à ses attaques.

**Capa1: Frappe imparable:** 1 augmentation gratuite aux uppercuts

**Capa2: Mise à terre:** Le personnage peut convertir les blessures graves infligées à un adversaire en augmentation du prochain dé d'action de l'adversaire (si il passe au dessus de 10 il est perdu).

**Capa3: Projection:** Le personnage peut en plus de sa deuxième capacité, convertir toute blessure grave infligée à un adversaire en suppression d'un point de force d'âme.







## SWORDS AND SORCERY



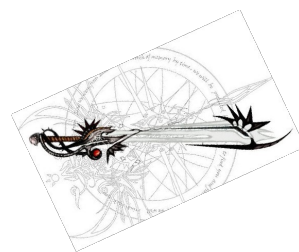
### Branche Esquive

Cette branche améliore les capacités du personnage à éviter les coups.

**Capa1:** *Intouchable:* Le personnage peut augmenter de son rang de maîtrise son ND pour être touché.

**Capa2:** *Techniques d'esquive :* Si le personnage entreprend une défense active, il peut décider d'augmenter le jet d'attaque de l'adversaire de 10. en échange, si il réussit cette défense plus difficile, il met l'adversaire à terre.

**Capa3:** *Nulle part:* Une fois par tour, le personnage peut forcer un adversaire à relancer un jet d'attaque.



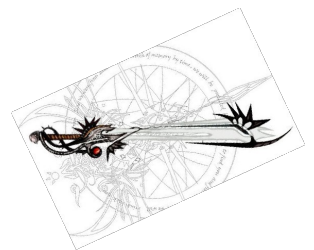


## SWORDS AND SORCERY



## SORCELLERIE

11





# SORCELLERIE

**Il est des énergies que les simples mortels ne peuvent appréhender. Il est des secrets que nul être ne devait connaître. Mais rien n'est inaccessible aux héros du UP!System.**

Dans le UP!System, les personnages ont la possibilité de réellement manipuler les énergies magiques sans se conformer à une liste de « sorts » établie à l'avance. De même, il leur est toujours possible de se dépasser, nulle limitation de « niveau » ne viendra entraver leurs efforts. Cependant ils devront prendre garde, car la magie est un art dangereux et plus d'un péril guette les audacieux.

## Les Caractéristiques du Sorcier

Le Sorcier possède un ensemble de caractéristiques spéciales lui permettant de manipuler les énergies mystiques. Ces caractéristiques sont:

### Le domaine Métamagie

Un domaine normalement inaccessible au commun des mortels et permettant de manipuler la magie elle-même. Les sorciers y ont, eux, accès normalement. Ce domaine contient les quatre compétences utilisées pour user d'arts occultes. Toute utilisation de magie passe par un jet de l'une d'entre elles.

Ces compétences sont:

**Ex Nihilo:** Cette compétence permet de générer un effet magique. Elle est utilisée lorsqu'un personnage cherche à créer de la magie là où elle n'existe pas au préalable.

*Par exemple le fait d'animer un mort, de lancer une boule de feu, de s'élever dans les airs sont des effets magiques totalement créés, sans magie pré-existante.*

Il s'agit probablement de la compétence la plus utilisée: les sorciers étant généralement occupés à générer des effets magiques.

**Ad Mutatio:** Cette compétence permet de modifier un effet magique déjà existant. Tout effet ou enchantement peut être altéré, il suffit de volonté.

*Un sorcier peut ainsi transformer une boule de feu lui arrivant dessus en une gerbe de fleurs, améliorer l'enchantement d'une arme, altérer une peinture magique et autres mutations.*

**Obviam Terminatus:** Cette compétence permet de détruire un effet magique ou de rompre ses conséquences si elles sont d'ordre surnaturel.

*On l'utilise pour les contresorts, pour briser les malédictions ou encore pour désenchanter des objets.*

**Ego Sentio:** Cette compétence permet de sentir la magie. Les sorciers l'utilisent pour ressentir la présence d'effets et les identifier.



*A l'aide de cette compétence, un sorcier peut sentir que de la magie a été utilisée en un lieu, identifier quel sort en particulier, révéler la véritable nature d'êtres magiques ou encore trouver les lieux où la barrière entre réalité et monde astral est faible.*

### Les Arcanes

Il s'agit de caractéristiques spéciales dénotant le rang de maîtrise qu'à le sorcier dans un type de magie particulier. Chaque effet magique correspond, en terme de puissance, à l'un des rangs d'une arcanes.

Les arcanes remplacent les traits dans l'utilisation de la magie.

### Dénominations et Styles

Dans toute cette section on utilisera les termes de « sort » et « d'effet » de manière interchangeable ainsi que les termes « sorcier » et « arcanes ». Ces termes n'ont d'importance que pour l'explication des règles.

Ainsi le système de magie présenté ici est purement générique et peut représenter toute forme de magie. Ne vous laissez pas enfermer par les termes employés! Si dans votre univers il n'y a pas de sorciers mais uniquement des magiciens, manceiens et autres théocrates: utilisez ces termes. De même les arcanes sont faites pour être renommées.

Le point principal est que ce système fonctionne sans a priori sur le style de magie employé: du bibliothécaire ritualiste au magicien sauvage et instinctif en passant par le shaman en harmonie avec la nature...

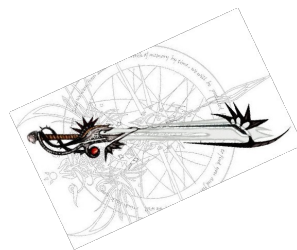
En bref il s'agit d'un système générique considérant que les termes employés pour désigner les sorciers, la source du pouvoir (comme la différence entre magie profane et magie divine) et la manière dont on emploie la magie peuvent n'appartenir qu'au background tandis que le système n'en est qu'une abstraction transposable.

Une liste des arcanes et de leurs rangs est disponible à la fin de cette section.

*Ainsi un nécromancien saura comment canaliser les énergies de la mort car son arcanes « nécromancie » aura un rang suffisant, mais si il n'a pas pris la peine d'augmenter son rang dans l'arcanes « Conjuración » il sera incapable, malgré sa puissance magique, d'invoquer la moindre créature.*

## L'Apprentissage Mystique

Avant qu'il ne devienne sorcier, magicien, druide ou autre shaman. Un personnage doit acheter l'avantage spécial « Apprentissage Mystique ». Cet avantage a un coût variable en fonction des prétentions du personnage:







## SWORDS AND SORCERY

**5XP: Magie Immature:** Le personnage ne sera jamais un grand et puissant sorcier. Il ne peut posséder qu'une seule arcane et celle-ci ne peut dépasser le rang 3.

**10XP: Magie Focalisée:** Le personnage est dédié à une forme de magie. Il ne peut posséder qu'une seule arcane, sans limite toutefois sur le rang de celle-ci.

**15XP: Magie Universelle:** Être au vaste potentiel, le personnage n'a aucune limite sur ses arcanes.

**Débuter:** Une fois l'apprentissage mystique acheté, le personnage acquiert le domaine Métamagie au rang 1 et les compétences afférentes au rang 1 de même.

Il commence avec un rang dans une arcane et, dans le cas où il ne serait pas capable de magie universelle, devra prendre garde à la première arcane qu'il acquerra, car il ne pourra alors en acquérir d'autre.

**Progresser:** Le domaine Métamagie et ses compétences obéissent aux mêmes règles que les autres domaines et compétences, que ce soit pour l'utilisation et la progression.

Les arcanes progressent au même rythme que les traits: à raison de 5XP fois le rang désiré.

*Exemple: Caynah est une sorcière passée maîtresse dans l'arcane de la cornucopia et douée en alchimie externe et en élémentalisme.*

*Elle a dû acheter l'apprentissage mystique « Magie Universelle » pour 15XP puis, au fil des années, a maîtrisé l'arcane « Cornucopia » au rang 5 ( $0+10+15+20+25 = 70$  XP), l'arcane « Alchimie Externe » au rang 4 ( $5+10+15+20 = 50$  XP) et l'arcane « élémentalisme » au rang 3 ( $5+10+15+30$  XP) sans compter son domaine métamagie au rang 4 ( $6+9+12 = 27$  XP) et ses 4 compétences de métamagie aussi au rang 4 ( $4 \cdot (4+6+8) = 72$ ) soit un total de 264 XP. La magie se paye très cher, mais Caynah est quasiment maîtresse de deux arcanes désormais et raisonnablement douée dans une troisième.*

### Puissance d'un sort

Avant toute chose, il faut considérer la puissance du sort sur lequel on désire agir (qu'on souhaite le créer, le modifier, le percevoir ou le détruire).

La plupart des notions gravitant autour de la magie (difficulté des jets, drain...) vont être dérivées de la puissance du sort considéré.

La puissance d'un sort est la somme de son rang d'effet, de modificateurs appelés fragments et du rang d'aridité spirituelle du lieu où est lancé le sort.

#### Rang d'effet

Le rang d'effet est tout simplement le rang d'arcane correspondant à l'effet du sort. Un sort peut très bien combiner plusieurs effets venant de la même arcane ou de plusieurs arcanes, dans ce cas on ajoute les rangs de tous les effets pour obtenir le rang d'effet total.

*Exemple: Se régénérer son propre corps est un effet de cornucopia de rang 3. Lancer une boule de feu (élémentalisme rang 3) qui sera*



*déclenchée par une condition particulière (destinée rang 1) et sera invisible à un jet d'Ego Sentio fantasma rang 2) est un effet total de rang effectif 6.*

#### Fragments

Les fragments ont tous un rang allant de 0 à 5. Le rang de tous les fragments est ajouté au rang d'effet. On peut très bien laisser toutes les fragments au rang 0 afin d'obtenir un « sort de base ». Les différents fragments sont les suivants:

**Distance:** Il s'agit de la portée du sort.

*Rang 0:* Sorcier lui-même.

*Rang 1:* Toucher.

*Rang 2:* Quelques mètres.

*Rang 3:* Quelques dizaines de mètres.

*Rang 4:* Tout ce que peut voir le lanceur.

*Rang 5:* En n'importe quel lieu connu du lanceur.

#### Option: Fragment « Distance » et relations sympathiques

Rien n'interdit à un MJ de considérer que la « Distance » est une quantité mystique plus qu'une quantité physique. Ainsi un sorcier pourrait, dans certains cas, ne pas considérer la distance métrique jusqu'à sa cible mais plutôt la distance affective qui l'en sépare.

Une telle vision du fragment « Distance » pourrait être:

*Rang 0:* Vous-même

*Rang 1:* liens du sang, échantillon du corps disponible (poupées vaudous), on vient d'y prononcer votre Vrai Nom.

*Rang 2:* meilleur ami, ennemi récurrent, possession importante, un sort d'éther est déjà actif entre vous et votre cible.

*Rang 3:* collègue, compagnon, possession, on vient d'y prononcer votre nom usuel

*Rang 4:* connaissance, ennemi du moment, objet utilisé une fois, on ne veut pas de vous

*Rang 5:* brièvement présentés, objet touché une fois

**Temps:** Il s'agit de la durée du sort.

*Rang 0:* Instantané.

*Rang 1:* Quelques minutes.

*Rang 2:* Quelques heures.

*Rang 3:* Quelques semaines.

*Rang 4:* Quelques mois.

*Rang 5:* Quelques années.

**Espace:** Il s'agit de l'étendue du sort, en aire d'effet ou en nombre de personnes affectées.

*Rang 0:* Aucune zone, une seule cible

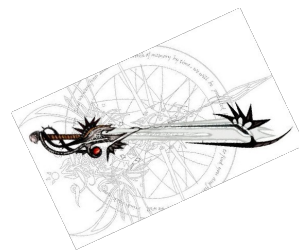
*Rang 1:* Un cercle de deux mètres de diamètre, une poignée de personnes.

*Rang 2:* Une pièce entière, une dizaine de personnes.

*Rang 3:* Une maison entière, plusieurs dizaines de personnes.

*Rang 4:* Un château entier, une grande foule.

*Rang 5:* Une ville entière.





## SWORDS AND SORCERY

**Résilience:** Il s'agit de la résistance du sort. Comme tout fragment, la résilience possède un rang de 0 à 5. Ce fragment ne sert à rien d'autre qu'à augmenter la puissance du sort, le rendant, certes, plus difficile à lancer, mais aussi plus difficile à altérer ou à dissiper.

**Drain:** Ce fragment permet de diminuer le drain (voir plus loin) infligé par un sort. Comme tout fragment, le fragment de drain possède un rang allant de 0 à 5. Le rang de Drain du sort est compté dans la puissance du sort uniquement pour ce qui est du calcul de la difficulté de lancement, il est soustrait de la puissance du sort pour ce qui est du calcul du Drain (voir plus loin) et n'est autrement pas compté (modification, sensation et destruction).

### Option: les fragments extrêmes

Comment lancer un sort qui durera pour l'éternité? Comment Affecter des continents entiers? Pour le niveau extrême des composantes, monter simplement la puissance du sort ne saurait suffire!

Dans de tels cas, la puissance du sort est doublée et un « ingrédient » unique est nécessaire: une larme de déesse, de la toison de pégase, une pierre venue d'un rêve etc...

### Rang d'aridité spirituelle

Chaque lieu est plus ou moins baigné par la magie. Il existe des endroits que la proximité d'un royaume magique ou la présence d'êtres fantastiques rends débordant d'énergie mystique. A l'inverse, certains endroits sont investis d'une grande sécheresse spirituelle et la magie n'y est pas naturelle, on nomme cette tendance, l'aridité spirituelle.

En un lieu dépourvu d'énergie magique en grande quantité, un sorcier devra se concentrer davantage et créer un sort beaucoup plus puissant (car ne pouvant compter sur le taux de magie général de l'endroit) et patiemment construit.

Le rang d'aridité spirituelle d'un lieu se déduit des indications suivantes:

**Rang 0:** Monde constitué de magie pure.

**Rang 1:** Lieu enchanté.

**Rang 2:** Présence d'un lien mystique fort (lieu visité par des créatures magiques, temple, tombeau d'un personnage important ou de nombreuses personnes etc...)

**Rang 3:** Lieu tout à fait normal.

**Rang 4:** Zone sèche (lieu où règne un très grand conformisme, endroit totalement désert, zone industrielle ou parking sans âme etc...)

**Rang 5:** Lieu presque séparé de la magie par une catastrophe mystique (ou même un sort spécifique).

*Exemple: Caynah souhaite lancer une boule de feu sur ses poursuivants, ceux ci sont à une vingtaine de mètres. Elle souhaite que la boule ait un diamètre d'environ deux mètres.*

*Cela fait donc un effet d'élémentalisme de rang 4 avec un fragment Temps à 0 (durée: instantanée), un fragment Espace à 1 (environ deux mètres de diamètre) et un fragment distance de 3 (quelques dizaines de mètres). Elle y ajoute un peu de résilience (+1) et compte absorber le*



*drain sans aide.*

*Le lieu est sans particularité, l'aridité est donc de 3.*

*Soit une puissance de sort de 12. Si ce sort est un succès, Caynah provoquera l'équivalent d'un tir de canon.*

## Manipuler la Magie

Pour un personnage sorcier, manipuler la magie correspond toujours à un jet de l'une des quatre compétences du domaine Métamagie.

**Créer un effet:** Littéralement « jeter un sort ». On utilise la compétence *Ex Nihilo* en utilisant comme trait l'arcane correspondant à l'effet. Si plusieurs arcanes entrent en jeu, on utilise la plus élevée. Ce type d'action ne peut être utilisée en interruption.

La difficulté du jet est égale à la puissance du sort multipliée par cinq.

*Exemple: Avec une puissance de sort de 12, la difficulté est de 60. Cela semble beaucoup pour Caynah, qui effectuera un jet à 8g3 (la moyenne se situe vers 33). Mais attendez la suite.*

**Altérer un effet:** La modification d'un sort déjà lancé. On utilise pour ce faire la compétence *Ad Mutatio* en utilisant comme trait l'arcane utilisée pour l'effet en question. Si plusieurs arcanes entrent en jeu, on utilise la plus élevée sauf dans le cas où l'on ne désire que changer le rang de l'un des effet, en ce cas on utilise l'arcane concernée. On ne peut changer le rang d'un effet dont on ne possède pas l'arcane. Cette action peut être utilisée en interruption.

On ne peut changer l'arcane (ou le groupe d'arcanes) d'un sort, celles-ci en constituant l'ossature même. On peut cependant changer tout le reste, comme le rang d'effet (ou l'effet exact lui même) ou la portée.

La difficulté est un peu plus complexe que pour jeter un sort, car il faut prendre en compte la puissance du sort à altérer et celle du sort qui résultera de la modification.

Avant d'effectuer le jet, il faut déterminer la puissance du sort dans lequel on souhaite transformer l'effet, on nomme ce sort: l'effet résultant. La difficulté est égale à la somme de la puissance de l'effet à dissiper et de l'écart entre celle-ci et la puissance du sort résultant, le tout multiplié par cinq.

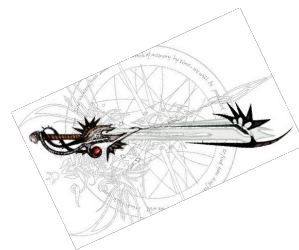
*Exemple: Ilarus l'érudit est visé par son cousin démoniaque. Celui ci concentre la lumière ambiante en un rayon ardent (arcane cosme rang 3), les deux cousins sont à une distance de quelques mètres (distance rang 2) et le cousin a un peu renforcé son sort (résilience rang 1). On ne considère pas l'aridité car les deux cousins sont situés en un même lieu.*

*La puissance du sort est donc de 6. Ilarus souhaite réduire le rang d'effet à cosme rang 1, car à ce rang, aucun dégât ne peut être infligé. La puissance du sort résultant est donc 4.*

*Le ND d'Illarus vaut donc 40: soit 6 (puissance du sort originel) + 2 (différence entre les deux puissances) le tout multiplié par 5.*

*Ilarus obtient 42, en plus de connaître enfin la réponse, il ne reçoit qu'une faible lueur au lieu du mortel rayon.*

A noter que si le sorcier cherche uniquement à dévier le sort, la difficulté est simplement égale à la puissance du sort multipliée par 5.





## SWORDS AND SORCERY

**Détruire un effet:** Les sorciers voulant mettre fin à un effet (« dissiper un sort ») utilisent, pour ce faire, la compétence *Obviam Terminatus* en conjonction avec le trait *volonté* ou *mental*, selon lequel est le plus élevé. Sur un jet réussi de cette compétence, l'effet est détruit, le sort dissipé. La difficulté vaut la puissance du sort multipliée par cinq.

*Exemple: Ilarus contre attaque par un sort de nécromancie de rang 3 pour décrépiter son cousin avec toujours le même fragment distance de 2 et une aridité spirituelle de 3. Celui-ci a donc pour ND 40, il obtient aisément 47. Dissipant le sort il s'esclaffe « je suis passé maître dans le domaine de la mort, l'ignorais-tu? ».*

**Sentir un effet:** La compétence *Ego Sentio* est utile pour ressentir la magie. Pour détecter un effet, le sorcier doit effectuer un jet d'*Ego Sentio* en conjonction avec le trait *mental*. La difficulté d'une telle perception est toujours très difficile (ND35). Le sorcier obtient cependant un nombre d'augmentations gratuites égal à (puissance du sort à détecter moins 10). Si le jet est réussi, le sorcier détecte l'effet, mais n'en connaît que l'arcane (ou seulement l'arcane la plus élevée si il y a lieu).

*Exemple: Caynah, qui passe non loin de la bataille entre les deux cousins se pose soudainement la question « mais, deux cousins maudits par le destin à s'affronter en une guerre cosmique ne seraient ils pas occupés à un duel magique? ». Afin d'y répondre elle tente une sensation magique, au moment où elle le fait, Ilarus lance un sort d'élémentalisme de puissance 11. Le ND vaut donc 35, la puissance du sort étant de 11, elle possède une augmentation gratuite à son jet.*

Analyser un effet se fait de manière similaire mais la difficulté vaut alors cinq fois la puissance du sort à analyser. En cas de réussite, le sorcier apprend une information (rangs d'effets, présence d'autres arcanes, valeur d'un fragment) plus une par augmentation.

## Le Drain

La magie doit être alimentée. La plupart des sorciers la nourrissent à l'aide d'une partie de leur énergie vitale. Pour des niveaux de puissance dont ils ont la parfaite maîtrise, ce drain de d'énergie n'est généralement qu'une fatigue passagère. Cependant, lorsqu'un sorcier tente de manipuler des énergies qui le dépassent, ce drain devient physique tandis que la magie dévore son corps.

**Importance du Drain:** Lorsqu'un sorcier fait usage d'une des compétences de métamagie autre que *Ego Sentio*, il reçoit un nombre de points de drain égal au double de la puissance du sort considéré (le sort résultant, dans le cas d'*Ad Mutatio*).

**Subir le Drain:** Lorsqu'un personnage reçoit des points de drain, il doit immédiatement effectuer un jet de drain: en ce cas deux situations se présentent:

*Cas 1 - Le rang d'effet du sort considéré est inférieur ou égal au rang que le sorcier possède dans l'arcane en question:*  
Le jet de drain est un jet de volonté, son ND est le nombre de



points de drain reçus.

Si le jet est réussi, les points de drain reçus s'ajoutent au total de points de drain qu'il possédait déjà (et s'ajouteront donc au ND du prochain jet de drain).

Si le jet est raté, tous les points de drain du personnage sont effacés et le personnage reçoit un point de fatigue, plus un par tranche entière de dix points en dessous du ND.

*Exemple: Lorsque Caylah a lancé son sort d'élémentalisme de puissance 9, elle a donc subit 18 points de drain qu'elle doit absorber avec son rang d'élémentalisme (4).*

*Cas 2 - Le rang d'effet du sort considéré est supérieur au rang que le sorcier possède dans l'arcane en question:*

les points de drain reçus sont convertis en blessures légères que le personnage doit encaisser normalement.

*Exemple: Si le sort de Caylah avait été un rang d'effet plus haut, il aurait dépassé son rang dans l'arcane élémentarisme elle aurait donc dû encaisser 20 blessures légères.*

A noter que le personnage peut choisir d'alimenter sa magie avec son énergie vitale, subissant automatiquement et volontairement un drain physique à mesure que la magie dévore son corps.

### Option: La corruption

On peut tout à fait imaginer un maître de jeu pervers donnant à ses joueurs une alternative au Drain: subir des points de corruption à la place de recevoir des points de Drain.

Que le drain soit subi par un démon à l'issue d'un pacte ou qu'il représente la magie dévorant lentement la raison du sorcier, les justifications sont multiples.

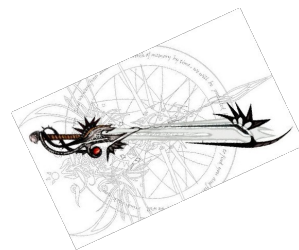
Quant à ce que les points de corruptions font au sorcier, que le MJ décide de la meilleure manière de les punir de leur ambition!

## Le Maintien

Un sorcier ne peut maintenir un nombre de sorts actifs illimité. Lorsqu'il maintient un ou plusieurs sorts en actions (généralement via le fragment *temps*) doit obtenir un nombre d'augmentations égal à leurs rangs d'effets (pas leur puissance de sort!) combinés sur ses jets d'*Ad Mutatio*, *Obviam Terminatus* et *Ex Nihilo*.

*Exemple: Lestholis, le sorcier aux yeux blancs, lance un sort dont le rang d'effet est de 3, il lui faudra obtenir 15 de plus sur tous ses jets d'Ex Nihilo, Obviam Terminatus et Ad Mutatio.*

Bien sur, l'on peut très bien imaginer divers moyen d'outrepasser cette limite.







## SWORDS AND SORCERY

### Les Catalyseurs

Les difficultés des jets de magie sont élevées. Cela est normal vu la puissance des effets déployés! Bien entendu, la plupart des sorciers seront incapables de mettre en oeuvre la plupart des sorts possibles de manière simple et immédiate.

Cependant, il existe ce que l'on nomme des Catalyseurs, divers actes et objets qui rendent la magie plus facile à utiliser.

En termes de jeu plus directs, les catalyseurs sont des sources de bonus qui fournissent un certain nombre d'augmentations gratuites aux jets des sorciers afin de leur permettre de lancer de puissants sortilèges.

Un sorcier ne peut obtenir davantage d'augmentations d'un type de catalyseur que son rang dans l'arcane utilisée par le sort.

Les règles qui suivent ne sont que des indications, le MJ est le meilleur juge des bonus qu'il peut accorder à un sorcier en fonction de la situation. Mais avoir quelques exemples est toujours utile:

**Foci:** Un focus est un talisman, une bague, une ancienne relique, un ancien temple ou lieu de pouvoir, bref un objet ou un lieu dont l'énergie peut être canalisée pour alimenter un sort. La plupart des foci accordent une augmentation gratuite à un sorcier, mais le MJ peut en accorder plus si le focus en question est très puissant (relique d'un dieu mort, temple du noir abîme etc.).

**Incantations et gestuelles:** Un sorcier qui, plutôt que de lancer son sort directement, ajoute une longue liste de mots de pouvoirs et de gestes complexes à accomplir, rend son sort moins pratique mais plus aisé à lancer.

En termes de jeu, chaque phase (6 secondes) pendant laquelle le sorcier retarde le lancement de son sort, car il est occupé à psalmodier ou à accomplir les bons mouvements, donne un bonus de 2 à son jet. Un personnage ne peut pas retarder son action au delà de la fin du tour courant (pour un bonus maximum de +18 si il a retardé son action de neuf phases à partir de la phase 1).

**Études:** En se plongeant dans une bibliothèque un sorcier peut espérer améliorer ses chances de lancer un sortilège, pour chaque semaine passée à étudier, le sorcier obtient une augmentation gratuite.

**Rituels:** Un rituel permet d'obtenir potentiellement beaucoup plus de pouvoir qu'une simple incantation mais est beaucoup plus long à mettre en oeuvre. Pour chaque heure passée dans un rituel, le sorcier gagne une augmentation gratuite à son jet.

**Sacrifices:** Un sorcier peut obtenir une augmentation gratuite sur son jet pour chaque tranche de deux blessures graves qu'il s'inflige à lui-même ou à une infortunée victime. Le nombre d'augmentations gratuites est doublé si la victime est vierge. Notez que cela encourage les sorciers auto-mutilateurs à rester chastes.

**Spécificité:** Le sort ne peut être accompli que dans certaines conditions plus ou moins faciles à réunir. Un sort ne pouvant être lancé qu'à l'extérieur ou que la nuit apportera une



augmentation et un sort ne pouvant être lancé que sur d'anciennes terres consacrées par un sorcier nu prononçant l'antique nom interdit de XztlTrnk, la noirceur de l'ombre, pourra en apporter plus.

**Sortilège préparé:** Rien n'interdit à un sorcier de préparer ses sortilèges à l'avance plutôt que de les improviser à chaque fois. Un sortilège préparé doit l'être de manière précise. Pour profiter de son bonus on ne peut en rien l'altérer. Le rang d'effet, l'effet exact, les fragments *ainsi que les éventuels catalyseurs* doivent être respectés.

Un sortilège préparé à l'avance donne une augmentation gratuite sur son jet d'activation. Un sorcier peut posséder un nombre de sortilèges préparés dont les puissances de sort combinées n'excèdent pas la somme de ses arcanes multipliée par cinq.

**Autre:** Une divinité peut être à l'oeuvre, soutenant son champion, le destin peut être du côté du sorcier. Nombre de circonstances peuvent permettre de catalyser un sort!

*Exemple: On se souvient que Caylah avait peu de chances de réussir son sort d'élémentalisme de puissance 12 (ND60) avec son jet à 8g4. Techniquement cela lui donne 2% de chance de réussite en comptant son augmentation gratuite due à son rang 4 dans la compétence.*

*Si elle possède un focus, et presque tous les sorciers en ont au moins un, ses chances passent à 6%. Si, de plus, son sort est préparé, et les sorciers préparent toujours leurs sorts les plus importants, ses chances augmentent à 14%. Si elle prend trois petites phases en plus pour incanter et que le sort est un peu spécifique, ses chances dépassent les 50%.*

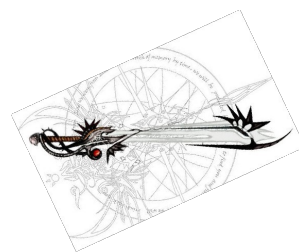
*La morale? Ce système n'est pas vraiment conçu pour que les sorciers lancent leurs sorts directement, nus et sans préparation, les difficultés sont souvent élevées car de nombreux catalyseurs sont présents, être magicien ce n'est pas seulement avoir de l'énergie au bout des doigts: c'est aussi un peu de préparation, de rituels et d'incantations.*

#### Option: On s'en fout des règles

Pour beaucoup, gérer de manière fine la puissance des sorts sera un fardeau, d'autres considéreront le Drain comme une aberration à leur vision de la magie.

D'autres trouveront que le découpage des arcanes ne leur convient pas ou que les difficultés et les bonus ont été conçus par des gens amateurs de drogues dures.

Pour tous ceux là: ignorez des morceaux des règles. Inventez les vôtres, piochez dans celles-ci si des morceaux vous plaisent. Vous pouvez aussi changer la valeur des multiplicateurs de difficulté pour qu'ils correspondent mieux à de la high fantasy par exemple. Bref: c'est votre jeu et le UP!System est censé être modulaire: si on enlève quelques morceaux à ses règles de magie parce qu'ils ne conviennent pas, ayez confiance: le poulpe survivra.





## SWORDS AND SORCERY

### Les Arcanes

#### Alchimie externe

L'alchimie externe, aussi appelée enchantement, est la capacité à intégrer des effets magiques dans d'autres corps. Ceux qui la pratiquent en usent pour enchanter des objets ou créer des potions recelant des effets magiques.

Alchimie externe n'est jamais utilisée seule. En vérité un sort servant à créer une potion ou un objet magique est lancé sur l'objet ou le liquide à altérer avec, en plus du rang d'effet normal, un rang égal d'alchimie externe.

En échange, le fragment *temps* peut être laissée à 0: l'effet sera tout de même permanent: il est désormais lié à l'objet.

*Exemple: Caynah décide de créer une potion de soin. Cela nécessite un rang d'effet de Cornucopia de 4. La puissance du sort sera donc: 4 (rang d'effet de cornucopia) + 4 (rang d'alchimie externe correspondant) + 1 (fragment Distance pour que le sort affecte l'objet touché) soit 9.*

#### Alchimie interne

Il s'agit de la capacité à amplifier ses propres capacités. L'alchimie interne peut rendre un sorcier plus fort, plus rapide, plus beau, plus intelligent et durcir son esprit.

Cette arcane fonctionne de manière plus simple que les autres. Le sorcier peut utiliser un sort issu d'alchimie interne pour augmenter les jets d'une créature ou les siens. Chaque augmentation gratuite aux jets liés à un trait particulier désirée correspond à un rang de l'arcane.

*Exemple: Noranjh, faisant appel à l'ancestrale magie des plaines, décide de se rendre encore meilleur guerrier, il accorde trois augmentations gratuites à tous ses jets effectués avec le physique. Cela nécessite un sort d'alchimie interne de rang 3.*

#### Chronos

Le Chronos est l'arcane permettant à un sorcier de se rendre maître du temps lui-même. Certains MJs pourront décider de restreindre cette arcane, car elle est très difficile à gérer en terme de jeu.

Dans cette arcane les augmentations définissent la portée temporelle (pour la portée de l'effet, le fragment *Distance* fonctionne usuellement):

*Jet réussi: 1 an*

*Une augmentation: 5 ans*

*Deux augmentations: 20 ans*

*Trois augmentations: 50 ans*

*Trois augmentations: 100 ans*

*Cinq augmentations et +: 500 ans*

*Dix et +: 1000 ans et plus*

**Rang 1: Perception du temps:** le sorcier sait instinctivement analyser le temps.

*Exemple: phénomènes cycliques, arrivée d'un mage du passé se déplaçant dans le futur, Perception instinctive de l'âge des choses et des époques qu'elles ont traversées.*



**Rang 2: Vision du passé et du futur:** La vision du futur est très confuse cependant. La combinaison avec *Destinée* permet de distinguer des probabilités.

*Parfaite précision dans la trame temporelle:* permet de se situer très précisément dans le temps et (en termes techniques, pour le cas où cela compterait) d'abaisser ses dés d'action de 1 rang plus 1 par augmentation ou d'augmenter son initiative totale de 5 plus 5 par augmentation.

*Exemple: Attraper un verre qui va tomber avec une parfaite précision, Appuyer sur deux boutons exactement en même temps, compter au centième l'écart entre deux bruits quasi-simultanés.*

**Rang 3: Contraction et dilatation du temps:** chaque augmentation donne une action supplémentaire ou en retire une à la cible.

*Exemple: en plusieurs sorts de cet effet, le sorcier peut décorrélérer les phases temporelles de plusieurs créatures: les oiseaux d'un même vol se retrouveront voyageant à des vitesses différentes pour l'observateur.*

**Rang 4: Stase temporelle complète:** le temps s'arrête sur une zone déterminée.

*Exemple: Sortir du temps pour arrêter une stratégie durant un combat.*

**Rang 5: Voyage dans le temps:** Le sorcier peut se déplacer dans le temps ou y envoyer des êtres ou des objets.

*Exemple: c'est la guerre, le sorcier envoie sa maison 50 ans dans le futur pour qu'elle ne soit pas détruite et l'en ramène une fois que la guerre est terminée*

#### Clairvoyance

La clairvoyance est la magie permettant de voir en d'autres temps, d'autres lieux et de deviner le futur. La divination, la lecture d'aura, la communion avec un lieu et tous les pouvoirs de la perception extra sensorielle sont issus de cette arcane.

**Rang 1: Perception de la vérité derrière les apparences:** très haute perception, perception de menus détails sur les objets et les personnes.. connaissance instinctive de l'état d'esprit de la personne rencontrée et possession d'un étrange « sens du danger ».

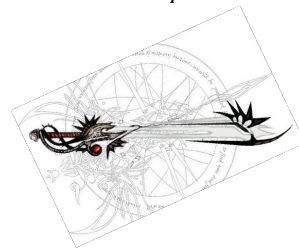
*Exemple: Détecter si une personne ment ou capter ses émotions derrière son masque. Activer son sens du danger pour percevoir à l'avance l'homme qui va vous tirer dessus.*

**Rang 2: Intensification des sens:** Perception extrême et inhumaine.

*Exemple: lire un mot écrit sur une tête d'épingle, entendre un chuchotement au loin, sentir une légère odeur présente la veille.*

*Psychométrie:* Ressentir des sensations et des émotions liées à des objets (plus l'objet est ancien et attaché à des émotions fortes, plus le reliquat est fort).

*Exemple: Sentir que le couteau a servi à un crime, sentir que l'ours en*





## SWORDS AND SORCERY

*peluche fut le préféré d'une petite fille. Vérifier que l'ancienne pipe a bien appartenu à son grand père car son empreinte mentale y est encore. Voir apparaître fugitivement une scène de meurtre dans un miroir.*

**Divination limitée:** le sorcier peut déplacer ses sens en un autre lieu (voir fragment *distance*) et l'observer.

**Rang 3: Nulle dissimulation:** Ce rang permet à un sorcier de discerner instinctivement les rapports entre les personnes et les objets, leurs liens.

*Exemple: Observer un bal ou une vente aux enchères et y déceler qui est intéressé par qui ou quoi.*

**Vision mentale:** Vision par la pensée uniquement, plus besoin de ses sens classiques.

**Lecture d'aura:** le sorcier peut discerner les auras des choses et des êtres (le MJ est juge de ce qu'il y voit exactement).

*Exemple: Voir les arcanes d'un autre mage, voire qu'un homme est possédé par un démon.*

**Divination partielle:** le sorcier peut désormais voir dans le passé (la distance temporelle fonctionne de la même manière que l'arcane *Chronos*).

**Rang 4: Divination avancée:** le sorcier peut désormais discerner le futur.

**Projection astrale:** le sorcier peut s'extraire de son corps et déplacer sa conscience. Si son corps est détruit, la conscience survit le temps de la durée du sort.

*Exemple: Fuir de son corps à l'heure de la mort pour qu'un autre sorcier puisse vous intégrer dans un corps de remplacement.*

**Rang 5: Divination complète:** Entendre les pensées des personnes. Voir les plans derrière les plans et les grands secrets à la lisière de la conscience humaine (techniquement ce pouvoir permet de poser des questions au MJ, en accédant ainsi à la connaissance absolue, on fait confiance à tous les joueurs et meneurs de bonne volonté pour qu'aucun abus ne sorte de ceci...).

### Conjuration

Cette arcane permet d'invoquer créatures, démons et esprits. Elle permet aussi, dans une certaine mesure, de communiquer avec eux par delà les plans et de leur imposer sa volonté.

#### Définitions des termes de la conjuration:

**créatures mineures:** Animaux sauvages principalement. Ces créatures n'ont pas de caractéristiques magiques.

**créatures magiques** Créatures de plus grande puissance. Possédant des caractéristiques magiques généralement.

**créatures majeures** Des créatures d'une très grande puissance



comme les démons.

Le MJ reste la référence absolue pour définir quel niveau d'effet donne accès à quelles créatures exactement. Il peut par ailleurs spécifier un nombre d'augmentations pour invoquer certaines créatures plus puissantes que d'autres etc...

**Rang 1:** Ce rang permet le contact d'une entité demeurant en un autre plan d'existence. Sans pour autant invoquer l'entité, le sorcier peut converser avec elle. Cela fonctionne pour les démons, les fantômes, les esprits etc...

Ce rang permet aussi d'invoquer des créatures mineures, sans pour autant assurer leur contrôle.

**Rang 2:** Contrôle des créatures mineures. Les créatures en question obéiront sans hésitation et seront sous contrôle total du lanceur.

Invocation de créatures magiques.

**Rang 3:** Contrôle des créatures magiques, invocation des créatures majeures.

**Rang 4:** Enfermement des créatures. Un effet de ce rang peut enfermer n'importe quelle créature mineure, magique (avec une augmentation) ou majeure (deux augmentations), le MJ peut décider d'un nombre d'augmentations supplémentaires en fonction de la situation. L'effet est spécifique à une créature (créatures très puissantes ou tout à fait uniques) ou à un groupe de créatures.

*Exemple: Ce genre d'effets peut soit servir à emprisonner une créature dans un pentacle, soit, à l'inverse, servir à dresser une protection autour d'un lieu ou d'une personne à protéger.*

**Rang 5:** Contrôle des créatures majeures.

### Cornucopia

La cornucopia permet de maîtriser l'essence même de la vie. On s'en sert pour guérir et propager la vie sous toutes ses formes. C'est aussi l'arcane de la nature, car la faune et la flore sont les piliers du vivant.

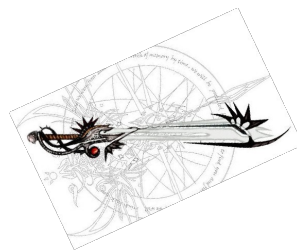
**Soigner par la magie:** Un sorcier peut soigner une créature qu'il peut altérer par la magie (organismes simples au rang 2, puis de mieux en mieux ensuite). Il effectue un jet au rang nécessaire et soigne une blessure grave (ou l'équivalent) plus une par augmentation.

#### Définition des termes de la cornucopia:

**Organisme simple:** les plantes, les êtres microscopiques, les invertébrés et les insectes.

**Organisme complexe:** le reste du règne animal et les êtres conscients.

**Influencer un organisme:** altérer un processus biologique (faim, sommeil, température corporelle etc...). Si le sorcier peut influencer un organisme il peut aussi communiquer avec lui, mais pas forcément lui imposer sa volonté.







## SWORDS AND SORCERY

**Altérer un organisme:** Un jet réussi donne droit à une altération (nombre de membres, un point en physique ou en coordination, couleur, forme générale). Le MJ est juge du nombre d'augmentations nécessaires pour une altération particulière. La forme générale doit être respectée, un cheval reste un cheval, il peut avoir 8 pattes et la robe bleue mais ne peut être transformé en araignée. Ceci permet aussi d'allonger la durée de vie en interdisant temporairement (via le fragment *temps*) le vieillissement.

**Transformer un organisme:** Le sorcier peut transformer l'organisme en un autre de même rang ou inférieur. Il peut aussi créer de ces organismes. Il lui est aussi possible de les contrôler. Un sort différent est nécessaire pour chacun de ces effets. Le MJ est juge des augmentations nécessaires pour la transformation exacte désirée.

**Rang 1:** Sentir la vie: la présence d'être vivants à proximité. Permet de tout connaître de l'état de santé d'une personne, son programme génétique. Détermine par exemple le physique d'un individu mais aussi ses forces et ses faiblesses (une prédisposition pour une maladie par exemple).

**Rang 2:** Altération des organismes simples. Le sorcier peut aussi influencer son propre organisme.

**Rang 3:** Le sorcier peut, à ce stade, transformer des organismes simples, altérer son propre organisme et influencer des organismes complexes.

**Rang 4:** Le sorcier peut désormais transformer son organisme et altérer des organismes complexes.

**Rang 5:** Le sorcier peut transformer des organismes complexes.

### Cosme

Le cosme est la magie des forces et énergies. La gravitation, la lumière, la télékinésie sont au service de ceux qui le pratiquent.

**Rang 1:** Percevoir les forces: Le sorcier perçoit les fluctuations dans les énergies et les forces de manière naturelle.

**Rang 2:** Contrôle mineur des forces: Ce contrôle permet toute sorte de manipulations, sur de petites quantités d'énergie seulement. Son et silence peuvent être envoyés ailleurs, la lumière et l'obscurité peuvent être fléchies. Les couleurs peuvent être changées, les images déplacées. Une lumière rendue cohérente donnera naissance à un rayon laser. Transformé en aimant à ténèbres, le sorcier se déplacera habillé d'un manteau d'ombres. Sont exclues du contrôle la création, la destruction, et la transmutation d'énergie. Le sorcier peut infliger jusqu'à 2g2 de dégâts (+lg0 par augmentation) à ce rang d'effet.

*Exemple: télékinésie: peut contrôler le mouvement d'un objet à partir du moment où celui-ci bougeait déjà, augmenter la gravité en la redirigeant à partir d'un autre endroit*

**Rang 3:** Transmutation et création mineure de forces et énergies. A partir de ce rang, le sorcier peut infliger des dégâts



de valeur 3g3, +lg0 par augmentation.

*Exemple: Transformer un type de force en un autre: lumière en son, son en force télékinétique. Télékinésie sans base préalable.*

**Rang 4:** Idem que rang 2, mais les quantités manipulées sont plus importantes. Le mage pourrait focaliser les rayons du soleil en un canon laser, rediriger des boulets de catapulte en plein vol, faire fondre des glaciers ou geler des lacs entiers. Le sorcier peut infliger jusqu'à 5g5 de dégâts à ce rang.

**Rang 5:** Idem que rang 3 avec des effets plus importants encore: ondes de chocs, éclairs, radiations mortelles etc.... À ce rang les dégâts atteignent 10g10.

### Destinée

La destinée est difficile à maîtriser. Mais celui qui se rend maître des forces du hasard, du destin et des conséquences est un être redoutable.

**Rang 1:** Percevoir destin et bonne fortune: Le sorcier est capable de sentir la quantité d'entropie d'un système quelconque, ce qui permet de repérer par exemple le point faible d'un objet, ou le département le plus désorganisé d'une organisation. Cela permet aussi de détecter les mensonges, ou les grandes vérités quand elles sont révélées.

*Exemple: En tirant les cartes ou en regardant dans sa boule de cristal, il devine si une action va dans le sens de la destinée d'un homme ou non.*

**Rang 2:** Contrôler les probabilités: Plus un événement est probable, plus il pourra être provoqué facilement. C'est aussi à ce rang que le sorcier discerne les relations entre les gens et les objets, les destins communs et leurs interactions.

*Exemple: Provoquer le résultat d'un dé.*

**Rang 3:** Affecter le destin d'un objet: le rendre beaucoup plus efficace ou beaucoup plus fragile. Le MJ est juge du nombre d'augmentations nécessaires pour les effets exacts.

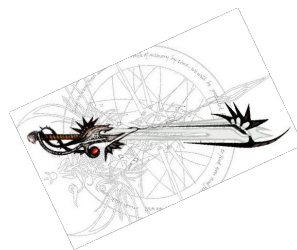
**Rang 4:** Affecter le destin d'être vivants: Le sorcier peut désormais faire naître des relations entre les personnes et affecter les événements mineurs (n'entraînant pas la mort ou des changements importants dans leur vie) qui les concerneront. Ici aussi le MJ est juge du nombre d'augmentations nécessaires.

**Rang 5:** Les événements majeurs, la vie, la mort, le destin, tous ne sont que des paramètres pour le sorcier, qui peut désormais les affecter comme il le désire.

### Elementalisme

L'élémentalisme est la magie des éléments: eau, feu, terre et air. La capacité à faire pleuvoir la pluie, à commander aux vagues et à maîtriser le feu.

**Rang 1:** Sentir les éléments: Le sorcier sent instinctivement la présence des éléments. Grâce à un effet de ce rang il lui est possible de savoir en quelle quantités exactes ils sont présents.





## SWORDS AND SORCERY

*Exemple: Le sorcier peut sentir approcher les éléments: il sait si il va pleuvoir, si un tremblement de terre guette.*

**Rang 2:** Modeler les éléments: donner une forme solide et pratique à un élément. Le sorcier a aussi potentiellement le contrôle de la température et d'autres propriétés physiques d'un élément.

*Exemple: une lance en eau, une épée enflammée. Le sorcier peut ramasser une poignée de feu et la jeter sur un ennemi. Il peut faire geler de l'eau etc.*

**Rang 3:** Contrôle mineur des éléments: A ce rang, le sorcier peut contrôler les éléments: les faisant se déplacer et agir et pouvant les amplifier.

A partir de ce rang, le sorcier peut infliger des dégâts de valeur 3g3, +1g0 par augmentation.

*Exemple: transformer un feu de camp en une colonne de flammes se dirigeant sur un ennemi, transformer une pluie en tempête de grêle etc.*

**Rang 4:** Création d'élémentaires: le sorcier peut créer des êtres conscients, quoi qu'éphémères, à son service, faits d'un élément. Ils sont considérés comme ayant tous leurs traits au rang 3 ainsi que deux domaines au rang 3, chacun possédant deux compétences au rang 3. Le sorcier peut améliorer ces caractéristiques à raison d'une augmentation pour un rang de trait, deux rangs de domaine ou quatre rangs de compétences.

A partir de ce rang, le sorcier inflige des dégâts de valeur 5g5 +1g0 par augmentation.

A ce stade le sorcier peut créer des éléments: projetant du feu et générant des tempêtes par exemple.

**Rang 5:** Contrôle majeur des éléments: Plus rien ne s'oppose au contrôle du sorcier: tempêtes gigantesques, tremblements de terre, éruption de magma etc.. A ce rang les dégâts atteignent 10g10.

### Éther

L'éther est la maîtrise des espaces. L'art de se jouer de ce qui sépare choses et lieux. Les maîtres de l'éther peuvent se téléporter et se riant des distances entre les objets.

**Rang 1:** Sensation intime des connexions et des espaces: Permet de se créer un paysage mental à partir d'un sens "spatial", semblable à un sens radar (praticable les yeux fermés ou aveugle, ne couvre que les chemins et les espaces: cela ne permet pas de détecter des personnes ou des objets mais de s'orienter de manière sûre et de « sentir » les espaces). Permet aussi de retracer le chemin d'une personne ou d'un objet.

*Exemple: Trouver le nord, détecter les anomalies spatiales, évaluer les connexions entre les lieux savoir si 2 dessins effectués sous des angles différents représentent bien la même personne, assister un tir...*

**Rang 2:** Sentir et Toucher l'espace Voir/Sentir/Entendre/Goûter/Toucher à distance. Cette perception magique affaiblit la barrière spatiale entre l'observateur et l'observé. Le sorcier peut utiliser sa "main spatiale" pour faire bouger de petits motifs à distance. En refermant sa "main" sur eux, il peut les téléporter vers lui ou au



contraire les poser au loin.

*Exemple: botte imparable car la lame se téléporte derrière celle de l'autre. Boomerang revenant systématiquement dans la main.*

**Rang 3:** Traverser l'espace - Tisser et briser des connexions: Ouvrir des brèches dans l'espace.

*Exemple: En détruisant les connexions entre quelqu'un et ses possessions, il aura tendance à les perdre, téléportation, faire apparaître de petits motifs ou la "main spatiale" du mage à différents endroits. De cette façon, le mage peut jongler avec un nombre inimaginable de balles, et en laisser plusieurs en l'air immobiles en même temps. Une utilisation plus belliqueuse consiste à projeter un coup de pied sur son adversaire de plusieurs directions à la fois.*

*le mage ouvre une porte (ou toute sorte de passage), quelque soit la technologie avec laquelle elle est fermée. Là où il n'y avait aucune relation, le mage en crée une et la porte s'ouvre, sans plus d'explication que ça.*

**Rang 4:** Tordre et percer l'espace: Le sorcier peut se manifester physiquement à plusieurs endroits à la fois. Son esprit n'existe qu'en un seul exemplaire, il ne peut penser qu'à une chose à la fois (sauf avec Psyché) et accomplir un seul effet magique à la fois.

*Exemple: Créer des poches dans l'espace, des micros-univers refermés sur eux-mêmes. Tordre l'espace autour de soi. Si on s'y prend bien, la lumière fait le tour du corps et le mage devient invisible.*

**Rang 5:** Transformer l'espace: Modifier n'importe quelle distance autour du mage. Faire s'interpénétrer deux endroits. Totalement briser et reconstruire les connexions.

*Exemple: On empile des lieux les uns sur les autres: on peut se retrouver aux alentours de n'importe lequel des endroits empilés. C'est aussi la co-localisation d'espaces: un lieu se retrouve à différents endroits. Avec l'aide des arcanes de motif on peut transformer un lieu en objet, force ou être vivant. Ceci laisse une anomalie spatiale, le "trou" créé ainsi n'étant pas bouché.*

### Fantasme

Le fantasma est la magie des apparences. Cette arcane permet de faire naître de puissantes illusions mais aussi de se dissimuler à la vue et à la vision magique elle-même.

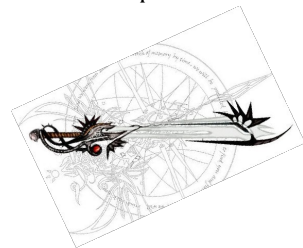
**Rang 1:** Sens de la réalité: le sorcier détecte les illusions et faussetés.

*Exemple: le sorcier pourra obtenir une sensation instinctive qu'un trompe-l'œil n'est pas réel, qu'un prestidigitateur l'abuse etc...*

**Illusion mineure:** le sorcier peut projeter une très petite illusion, très courte et très limitée.

*Exemple: modifier un mot d'une phrase énoncée par son voisin, changer un bref instant la couleur de la nappe, faire brièvement apparaître un visage inquiétant dans un miroir, donner l'impression que la main d'une personne est mouillée.*

**Rang 2:** Le sorcier peut désormais créer des illusions statiques. Bien qu'incapables de se mouvoir, ces illusions peuvent avoir





## SWORDS AND SORCERY

une grande taille (fragment *espace*) et durer assez longtemps (fragment *temps*). Ces illusions sont normalement intangibles mais peuvent générer des sensations tactiles (sensation de milliers d'insectes sur le corps etc...).

**Rang 3:** Ce rang permet de créer des illusions dynamiques. Ces illusions, bien que toujours intangibles sont beaucoup plus réalistes, complètement mouvantes et envoûtantes.

**Rang 4:** Les illusions sont tangibles et peuvent même devenir dangereuses.

*Exemple: créer l'illusion d'un homme armé d'une hache de façon si réelle que la création posera un vrai danger à ceux qu'elle attaquera.*

**Rang 5:** Ce rang assène les illusions directement dans l'esprit de la victime: les illusions peuvent n'être vécues que par une seule victime au lieu que tout le monde les voit. Il est ainsi possible d'enfermer une victime dans un horrible délire. Les illusions peuvent désormais devenir indépendantes et avoir une véritable personnalité.

*Exemple: Créer le némésis d'un ennemi et l'enfermer dans l'esprit de celui-ci.*

### Nécromancie

La nécromancie est la maîtrise des énergies de la mort. Bien que le thème soit sinistre, il apporte grand pouvoir à ceux qui l'abordent.

**Rang 1:** Vision de la mort. Le sorcier est capable de ressentir les énergies de la Mort. Il ressent les charniers, détecte les cadavres. Il peut même sentir la Mort approcher et ressentir les dernières impressions d'un cadavre relativement frais.

**Rang 2:** Un effet de ce rang permet de parler aux morts, ramenant une âme un bref instant (dépendant de la fragment temps) sous la forme d'un fantôme. Il est aussi possible au sorcier d'animer des morceaux d'organismes morts. Ainsi si le sorcier ne peut se faire relever un cadavre, il pourra lui faire tendre le bras pour agripper ses poursuivants.

**Rang 3:** Le sorcier peut animer des cadavres et autres choses mortes. Tous les cadavres peuvent potentiellement lui obéir (le MJ peut imposer des augmentations pour les très grandes créatures ou les créatures magiques).

Le sorcier possède une maîtrise mineure des énergies de la Mort: il peut en baigner un lieu ou une personne pour la décrépiter sensiblement (une blessure grave infligée plus une par augmentation). Cette maîtrise des énergies de la mort lui permet aussi de toucher physiquement des fantômes et d'ouvrir de petits passages vers l'au delà, sans pouvoir s'y rendre cependant. Les énergies de la Mort accordent de nombreux autres pouvoirs mais ils doivent être laissés à l'imagination du joueur et du MJ car les lister serait trop long. Soyez créatifs!

**Rang 4:** Le Sorcier maîtrise désormais parfaitement les noires énergies de la Mort. Il peut altérer des cadavres et des fantômes comme un sorcier pratiquant la Cornucopia le ferait



d'organismes vivants. Il peut dévorer des fantômes et utiliser leur énergie à volonté ou les banir. Inversant le flux de la mort, il peut voler de la vie à des organismes vivants pour la placer dans d'autres (y compris lui-même) à raison d'une blessure grave sur un jet réussi plus une par augmentation.

Le sorcier peut aussi ouvrir un portail sur l'au delà et stopper la progression de la mort dans son corps: annulant effectivement le vieillissement et les blessures et se « soignant » de la même façon que le ferait un pratiquant de la cornucopia mais avec des effets beaucoup plus sinistres: le sorcier devient peu à peu un mort-vivant lui même.

La maîtrise complète du flux de mort permet de nombreuses autres applications qui ne peuvent toutes être couvertes ici. L'imagination est la seule limite.

**Rang 5:** Le sorcier peut créer la mort. Il peut forcer un être vivant à mourir. Il peut générer des fantômes et esprits de mort. Il lui est possible de totalement transformer des cadavres comme un pratiquant de la cornucopia le ferait d'organismes vivants. Il peut voler les âmes et les sortir de corps fraîchement morts tout comme il peut rappeler des âmes de l'au delà. Il peut ensuite placer ces âmes dans des objets ou des cadavres pour qu'elles les animent. Cela fonctionne avec sa propre âme.

### Psyché

La psyché est l'arcane permettant de manipuler les esprits. C'est l'art de la subtile manipulation mentale et de la télépathie.

Lorsque Psyché est utilisée contre un individu, le sorcier est obligé de prendre un rang de la fragment résilience égal au rang de volonté de la cible afin d'outrepasser ses barrières mentales. Cette résilience compte bien entendu pour ce qui est d'altérer ou détruire l'effet.

attaque psychique: Est un effet accessible à tous les rangs. Le sorcier infligeant (rang d'effet) g (rang d'effet) dégâts mentaux à la cible. Ces dégâts peuvent être infligés en « blessures légères mentales » absorbées avec la Volonté et menant à l'étourdissement ou a des dégâts cérébraux ou psychosomatiques (des blessures normales). Le MJ est seul juge.

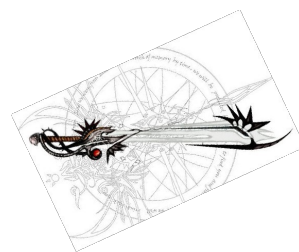
**Rang 1:** Perception des pensées superficielles: le sorcier peut percevoir l'état d'esprit, quelques pensées superficielles et les émotions de la cible.

**Rang 2:** Contact inconscient: le sorcier n'a toujours pas accès à la raison de la cible mais peut lire des pensées un peu plus enfouies que les simples pensées immédiates. Le sorcier peut aussi envoyer des pensées, mais rien de raisonné, uniquement des émotions et des sensations.

*Exemple: inspirer la peur, transmettre une image à quelqu'un.*

**Rang 3:** Télépathie: lecture et transfert de pensées sans limite.

**Rang 4:** Le sorcier peut désormais contrôler les pensées de quelqu'un et modifier ses souvenirs.







## SWORDS AND SORCERY



**Rang 5:** A ce stade le sorcier peut totalement réécrire la personnalité de quelqu'un. Il peut aussi manipuler l'esprit de manière subtile: l'arrachant au corps de quelqu'un pour l'enfermer dans un talisman ou le transférant dans un autre corps. De la même manière il peut créer un esprit à partir de rien.

Notez que cela comprend son propre esprit! Le sorcier peut donc sortir de son corps et se mouvoir de manière intangible (ne pas oublier la fragment de temps).

### Transmutation

La transmutation est l'art des transformations. Les sorciers la pratiquent pour altérer la matière.

**Rang 1:** Le sorcier sait analyser la structure de la matière.

*Exemple: détecter du poison dans de l'alcool, voir quelqu'un à travers un mur, déterminer l'épaisseur d'une porte et autres sensations de la matière.*

**Rang 2:** Sans changer la forme de la matière, le sorcier peut la transformer en un élément proche.

*Exemple: Une chaise en bois pourra être transformée en n'importe quelle variété de bois ou de paille et une épée en bronze pourra devenir une épée de fer.*

**Rang 3:** Altération complète de la matière. La forme, la densité et les propriétés physiques de la matière peuvent être altérées.

*Exemple: Faire s'envoler un chariot en altérant sa densité ou encore bâtir un pont avec des brins d'herbes, rendre la pierre conductrice à l'électricité ou la coque d'un navire poreuse.*

**Rang 4:** Transmutation complète: le sorcier peut désormais transformer n'importe quelle matière en n'importe quelle autre. Il peut aussi générer de la matière (la quantité est la fragment d'espace).

**Rang 5:** Par delà la matière: le sorcier peut désormais créer de nouveaux matériaux aux propriétés originales et permanentes.



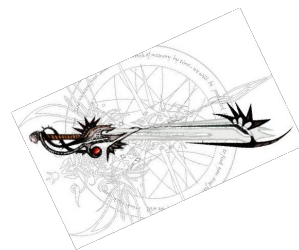
### *Utilisation créative des arcanes*

Les arcanes sont un système assez ouvert et dont il faut bien prendre la mesure de la puissance.

Tout d'abord il est toujours possible de combiner les arcanes que ce soit pour obtenir des effets plus intéressants (ex: Ether 5 + cornucopia 5: transformer un lieu en une personne ou vice versa!) ou pour avoir des effets équivalents à ceux de composantes un peu particulières (ex: utiliser temps pour faire se déclencher un effet dans le futur, utiliser éther pour le faire se déclencher au loin, utiliser destinée pour le faire se déclencher sur une condition particulière).

Les arcanes sont aussi capables de générer des effets allant au delà des simples descriptions: ainsi l'arcane du fantasma peut très bien être incorporée à d'autres effets pour contrer une possible détection par Ego Sentio.

Un point important est, comme d'habitude, de ne pas se laisser enfermer par les règles! Souvent, il n'était pas possible de lister précisément ou de décrire abondamment ce que chaque rang d'arcane rend possible. Si un effet n'existe pas et qu'il ne semble pas infaisable, estimez simplement son rang d'arcane par rapports aux effets décrits et c'est parti! La nécromancie par exemple offre sans doute bien davantage de possibilités que celles énoncées.

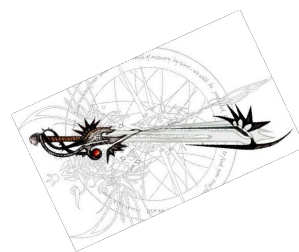




## SWORDS AND SORCERY



## UN PANTHEON SILENCIEUX





# UN PANTHÉON SILENCIEUX

**Les Dieux sont morts et l'Âge du Crépuscule a débuté, les habitants de Phaern dansent au bord du gouffre de la fin des Temps. Bienvenue dans un âge de furie, de sang et de mort.**

## Un univers de Jeu

Cette section présente l'ébauche d'un univers de Dark Fantasy qui sera l'univers de référence du UPISystem. Il s'agit de l'univers du Panthéon Silencieux, un cadre très sombre où le monde, Phaern, a déjà vécu son apocalypse et où les habitants contemplent le crépuscule des temps.

Afin que Phaern soit un décor de campagne donnant à la fois la grande liberté possible pour les Mjs souhaitant y faire jouer mais qu'il possède en même temps un côté « clés en mains » sa présentation se fera sous un jour un peu particulier. En effet, les nations, royaumes et territoires ne seront pas décrits en profondeur, même si de nombreuses pistes et thèmes seront livrés pour chacun, afin de laisser le champ libre aux Mjs. Mais la partie qu'il est plus difficile d'improviser, la cosmogonie complète, l'histoire ancienne du monde et ses différents peuples ainsi que tout un corpus de secrets de l'Univers permettant de nombreuses campagnes épiques, seront très détaillés.

Ainsi les Mjs potentiels auront droit au meilleur des deux mondes: la liberté de décider totalement au plan local de leur décor de campagne tout en profitant clés en mains de toute la superstructure de l'univers de jeu.

## Le Monde de Phaern

Phaern est un monde blessé. Depuis la titanique guerre, appelée Nuit Écarlate, qui vit s'entredéchirer les Dieux eux-mêmes, ses mers sont empoisonnées, ses terres torturées, son air parfois souillé. Les lois de la nature y sont bafouées, reliques impotentes d'un passé n'ayant eut à subir de telles souffrances. Juxtaposée à un désert, une forêt tropicale y borderait une montagne dont le sommet serait au sol et dont les contreforts, insulte à la gravité, s'élèveraient en s'élargissant vers le ciel. En ce monde, il est des failles profondes de plusieurs milliers de pas au fond desquelles on trouve des cristaux murmurant les rêves de dieux morts tout comme il est des îles qui furent des continents arrachés et dépecés puis utilisés comme autels sacrificiels démesurés à la gloire d'entités aux noms oubliés.

La plus remarquable des terres émergées de Phaern est Damarkar, vaste continent aux formes torturées et aux côtes découpées, modelé par les terribles énergies qu'y répandirent les dieux dans leur lutte. Damarkar est bordé au nord et à l'est par l'Océan Excentrique, un vaste océan dont les érudits pensent qu'il est un anneau entourant le monde (ce qui placerait Damarkar au Nord-Est de Phaern). Les habitants de Damarkar ne sont guère bons marins pour la plupart, et la connaissance des terres lointaines est sujet d'érudition au mieux, de légende au pire. On sait ainsi que la terre la plus proche est la grande île nommée Manh-Goooh par ses habitants mystérieux, au sud ouest. Mais pour ce qui est du reste de l'Outremer, on s'en tient aux suppositions et aux chants des bardes.

## Relief

Damarkar est resté très marqué par la Nuit Écarlate. Ses côtes sont un véritable cauchemar géographique, une dentelle de rocs constituée au fur et à mesure que les Dieux arrachaient des pans entiers de terre au malheureux continent. Cela constitue d'ailleurs un véritable problème au jour le jour: très peu de zones côtières sont propices à l'établissement d'un port et les techniques connues sont insuffisantes à l'aménagement du littoral.

L'intérieur des terres a eut le temps, dans les millénaires qui suivirent la Nuit Écarlate de se rééquilibrer quelque peu, redonnant à l'ensemble une nature légèrement moins chaotique. Ainsi, là où auparavant Damarkar n'était qu'un délirant patchwork de décors et de climats, il est désormais rare de trouver de grands extrêmes à quelques minutes l'un de l'autre. La géographie s'est réorganisée par grandes zones, même si leur placement relatif défie souvent la raison. Le continent est cependant toujours bel et bien mutilé, rares sont les grandes plaines plates, le relief étant généralement chaotique. Les frontières entre les différentes contrées sont à l'image de la terre sur laquelle elles sont tracées, découpées et complexes, car elles courent de vallées encaissées en failles torturées.

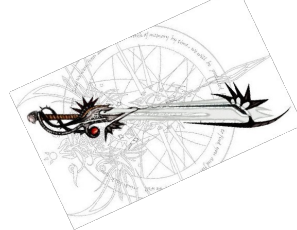
## Séquelles

Le conflit des dieux ayant impliqué de grandes quantités de magie créatrice, une partie de celle-ci s'est retrouvée piégée sur Phaern en général, et Damarkar en particulier, formant des poches appelées *séquelles* enfermées sous terre. Les séquelles sont de deux types, les séquelles *de genèse* et les séquelles *funestes*.

Les *séquelles de genèse* sont des poches de magie divine à l'état pur. La magie divine fut utilisée pour créer le monde. À l'état pur, une telle magie fournit les briques élémentaires permettant d'assembler la réalité. Le monde sera donc profondément altéré par la présence d'une séquelle de genèse, cela peut aller d'une simple mais étrange modification de l'acoustique à un lieu où la course du soleil est bloquée dans le ciel ou une maison où la même heure se répète inlassablement.

Les *séquelles funestes*, quant à elles, sont des réceptacle de magie divine détériorée par la haine et la folie des Dieux qui la répandirent. De telles séquelles altèrent le monde dans le sens du pourrissement, de la folie et de la mort. Une sombre forêt peut faire se relever sous forme de morts vivants tous les hommes qui y meurent, une grotte peut donner spontanément naissance à des monstres qui en sortiront année après année pour tourmenter le village voisin et une rivière peut invariablement charrier des immondices.

Il existe de plus certaines séquelles uniques très particulières. Ces séquelles sont généralement le fruit d'un Dieu en particulier à un moment faisant sens. Le Dieu peut très bien avoir été trahi lors de la Nuit Écarlate par une amante et être mort imprégnant







## SWORDS AND SORCERY

de son désespoir les pierres d'un récif. De celui-ci serait désormais audible constamment une lointaine mélodie de tristesse et la mer deviendrait rouge sang à son contact.

### Régions

Darmarkar est divisé en trois grandes régions, comportant elles-mêmes nombre de contrées. La partie Nord-Ouest est appelée *Ophnie* et fut marquée par la présence des anciennes races et de la première civilisation humaine. Au Sud-Est se trouve le *Medolan*, dont les habitants durent longtemps subir le joug de d'une puissante race non-humaine, les *Titans*. Séparant l'Ophnie et le Medolan, se trouve le *Centre*, énigmatique région où se situent les territoires inconnus et redoutés de l'Ui'Yef'Rak, de la Tourmente, du Tumulte et de la Quadrature de Thulé.

### État des Lieux

**Magie:** La magie est rare et très mystérieuse en ce monde. Les mages sont considérés avec effroi par le peuple de Phaern. La plupart ont étudié de nombreuses années durant et étaient déjà des êtres à la puissance exceptionnelle pour mériter leurs pouvoirs.

Et malgré leurs talents et études, aucun pouvoir ne peut leur échoir sans une source de magie. Car si un humain peut influencer sur les forces de la création, il ne peut de lui-même générer les puissantes énergies requises. Voilà pourquoi il doit tirer son pouvoir des Dieux, de sacrifices ou d'anciens artefacts.

La vaste majorité de la population n'a jamais vu le moindre effet magique, celle-ci est étrange et redoutée. La magie n'est pas forcément très puissante eut égard à d'autres univers, surtout au regard des efforts nécessaires pour la maîtriser, mais le simple fait de disposer de pouvoirs surnaturels défiant la raison attire aux sorciers une aura de crainte. D'autant que, si il leur faut d'énormes efforts pour générer la plupart des effets, certains d'entre eux sont réellement très puissants et disposent de rituels se riant des forces mêmes de la création.



**Civilisation:** C'est un âge sombre, la société n'en est pas à l'époque des riants et vastes royaumes. La civilisation s'est effondrée après une série d'invasions et de catastrophes. Les nations sont davantage des royaumes barbares, les régions sont très isolées et très peu possèdent le savoir. Le monde est ravagé par la guerre et il n'y a que peu de cités. Le phare de la civilisation ne brille que faiblement dans cette époque de violence et de superstition. Il n'y a que peu de grands états organisés, c'est un temps de ténèbres, de déclin moral et matériel, de désespoir et de chaos.

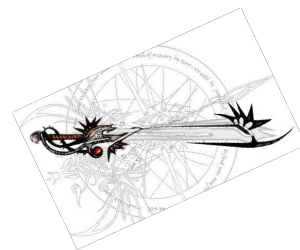
**Techniques:** La science n'est guère évoluée. C'est une époque de jeunes royaumes encore sauvages. Le fer est maîtrisé presque partout mais rare et cher. L'armure de plates n'est pas inventée sauf en de rares lieux, l'arbalète est trop complexe et même la cotte de maille est rare, chère et raffinée, la majorité des combattants se vêtissant de cuir. L'art de la guerre n'est guère évolué, les armées se font face et se chargent sans finesse tactiques.

L'agriculture est primitive, la charrue n'existe pas plus que le collier d'épaule et la rotation des cultures. On sème à la houe et l'araire.

La maçonnerie est très peu utilisée car les techniques sont inefficaces, la pierre est rare et les constructions chères, les villes sont donc majoritairement en bois, de même que de nombreux châteaux.

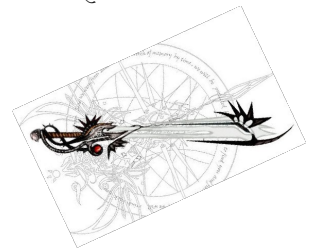
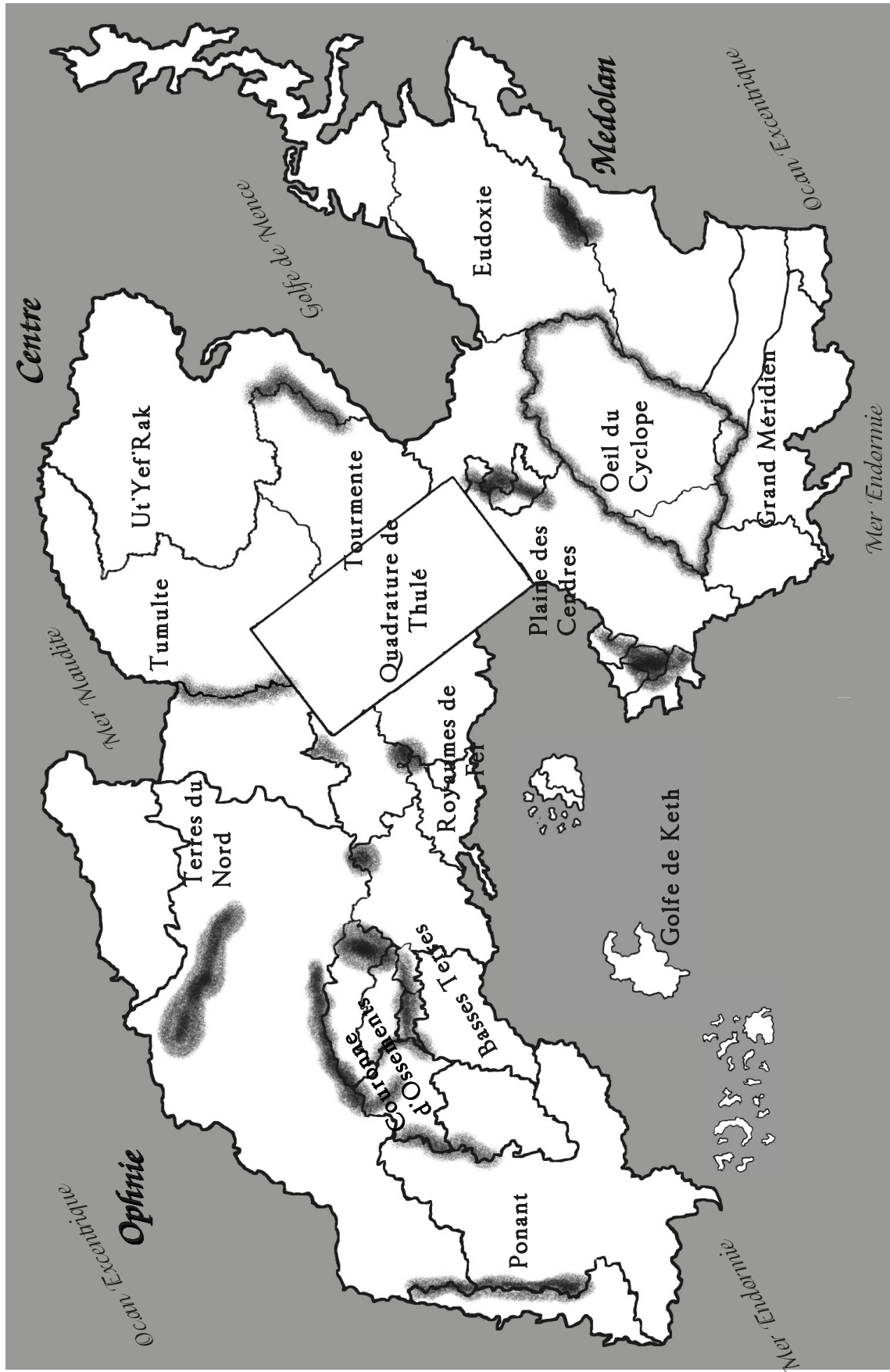
Tous les lieux ne disposent pas encore d'un système monétaire efficace et le troc a encore cours en certains endroits. De vastes étendues sauvages et dangereuses séparent les lieux habités, rendant voyages et commerce dangereux.

Le monde est chroniquement sous peuplé, le manque de centres urbains flagrant et handicapant davantage encore la culture et le commerce.





## SWORDS AND SORCERY







## SWORDS AND SORCERY

### La Cosmogonie du Panthéon Silencieux

#### La Fugue

Il s'agit de l'espace métaphysique situé au delà du monde matériel. La Fugue existe de toute éternité, c'est un lieu de concepts et non pas de réalité. Le temps n'y est qu'un concept parmi d'autres et il n'existe ni commencement ni fin à la Fugue. Dans cette vaste mer animée par ses courants et ses marées, nagent les abstractions comme la raison, la vérité ou la grandeur. Tous les concepts ont une résonance avec l'un des éléments présents dans les flots de la Fugue. La Fugue contient tout ce qui est et qui sera, elle est la source de la création, le réservoir de toutes les pensées, le sérail des concepts élémentaires qui permettent de modeler le monde. Les rêves et les esprits proviennent de la Fugue, voilà pourquoi les rêveurs et les mentalistes sont parfois capable de la modeler, d'y accéder ou d'être affectés par elle.

#### Les Sphères

En plus des concepts et abstractions aux formes mouvantes ballotés par ses flots chaotiques, la Fugue contient des lieux nommés « sphères ». Ces sphères sont des mondes clos, ressemblant à des boules de cristal aux tailles diverses, flottant dans la fugue. Elle renferment des concepts complexes et sont des univers miniatures en rapport avec leur nature. Les sphères ont souvent été créées par des êtres d'une grande puissance, chaque Dieu possède ainsi sa sphère. Mais certaines sphères peuvent se créer spontanément, ainsi les mystiques disent-ils ressentir dans leurs rêves l'appel d'une sphère collective renfermant les songes de l'Humanité. On dit qu'il existe une sphère, que l'on nomme *le château* dans laquelle demeure un esprit malfaisant aimant à capturer les rêveurs passant à sa portée pour leurs faire subir d'atroces souffrances, certains parlent aussi avec terreur de la sphère nommée *Nulle Part* semblant dotée d'une volonté propre et capable d'ouvrir des passages entre elle et des portes du monde matériel, ceux qui les passent arrivant dans une simple pièce nue sans issue et y mourant de faim et de soif.

Certains mages parmi les plus puissants sont devenus arpenteurs métaphysiques, voyageant de sphère en sphère au grès des flots de la Fugue.

#### Shé

Au coeur de la Fugue se dresse un monolithe de pierre noire, d'aspect basaltique. Il surgit du plus profond des flots et les domine de sa masse formidable, visible en tout point de la mer immatérielle. Il s'agit de *Shé* le concept fondamental, avatar de la réalité, la stabilité incarnée. Shé n'a ni conscience, ni pensée, Shé est tout simplement. Mais toute pensée et toute réalité procède ultimement de Shé. On ne nomme jamais Shé, car cela apporte grand malheur, car pour toute leur puissance, les Dieux eux-mêmes lui sont inférieurs. Courroucés que les mortels puissent apporter de l'importance à l'ancre de l'univers, les Dieux les punissent cruellement lorsqu'ils l'évoquent. Des rituels d'apaisement existent cependant afin de pouvoir transmettre aux novices des cultes la connaissance de Shé brièvement sans trop offenser les Seigneurs de la Fugue. Un moyen courant de rendre hommage à Shé sans le nommer consiste à incorporer le



son -sh dans un nom propre, ainsi nombre de royaumes et de personnes portent elles un nom incorporant ce son. C'est devenu une coutume que bien peu comprennent, mais qui est très répandue.

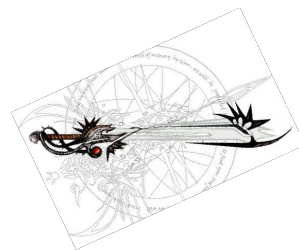
#### Les Primes Consciences

Il s'agit des dieux. On les nomme ainsi, car ils furent les premières entités à posséder le don de la conscience d'elles-mêmes. Elles naquirent avant la création même du monde, dans l'espace conceptuel de la Fugue, de l'agrégation progressive des concepts émis par Shé. Au départ amas d'idées informes, les dieux se constituèrent en entités consciente au cours de l'*épiphany*, fantastique et soudain bouillonnement de pensées et de personnalités. On dit que plusieurs milliers de primes consciences naquirent de Shé, chacune associée à une série de concepts. Les Primes conscience n'ont rien de commun avec toute autre entité, ayant émergées des plus élémentaires concepts de la création, leurs pouvoirs sont véritablement divins. Les dieux ont la faculté de créer et manipuler à volonté tout ce qui entre en résonance avec leur concept, sans la moindre limite, ils sont les architectes de la réalité. Les plus sages érudits n'ont que la plus vague conception de ce que firent les Dieux entre leur naissance et La Nuit Écarlate. On suppose généralement qu'ils construisirent leurs sphères et le Panthéon puis que, frustrés de la nature changeante et intangible de la Fugue, ils conçurent le désir de créer un monde plus stable par jalousie envers Shé. C'est alors qu'ils créèrent le monde, utilisant leurs formidables pouvoirs pour tisser un univers parallèle à la Fugue et fait de matière. Les Dieux arpentaient régulièrement le monde autrefois, ce n'est plus le cas aujourd'hui, car les survivants de la Nuit Écarlate sont reclus dans leurs sphères, rien n'indique qu'ils aient perdu ce privilège cependant.

#### Le Panthéon

Il n'est qu'une seule chose qui puisse planer au dessus de Shé. Dominant majestueusement la Fugue, infusion de la réalité elle même au sein d'une mer métaphorique se dresse le Panthéon: symbole de l'omnipotence des Dieux et emblème de leur défi à Shé. Le Panthéon est un morceau de réalité physique au coeur de la fugue, un temple érigé par des Dieux à leur propre gloire. Plus vaste que l'imagination, plus beau que l'existence, c'est le centre du pouvoir des Dieux sur le monde, leur connexion entre la Fugue et l'univers de matière qu'ils ont créé, un lieu entre les mondes, probablement le plus puissant artefact mystique qui sera jamais.

Les érudits murmurent, de peur d'offenser les Dieux en évoquant leur jeunesse, qu'aux temps d'avant la Nuit Écarlate, le Panthéon n'était jamais vide, que les Dieux assemblés en son sein y parlaient constamment, décidant du destin et de la forme à donner au monde, en cette époque il n'était pas un instant où le Panthéon ne résonnait pas des voix des Dieux. Le Panthéon est si consubstantiel aux Dieux, que pour nommer ceux-ci collectivement on emploie le terme de Panthéon.







## SWORDS AND SORCERY

### La Nuit Écarlate

Mêmes les plus braves n'évoquent qu'à demi mots la terrible guerre des Dieux, de peur que ceux-ci les entendent et que la querelle ne renaisse! Tout au plus sait-on que les Dieux eurent une série de désaccords sur la forme à donner au monde. La controverse dura des éons, sans que les Primes Consciences ne puissent s'entendre. Tous avaient leur vision pour Phaern et nul n'était prêt à partager ou à abandonner ce monde dans lequel il s'était tant investi. Haine et rage se répandirent parmi les Dieux puis, Naaresh, Dieu de la Mort, fut le premier à tuer un autre Dieu. Les Primes Conscience furent abasourdies, ignorant jusqu'alors que la Mort pu toucher l'un d'eux. Certains choisirent de se plier à la volonté du Dieu de la Mort, craignant sa puissance, mais Shonada, Déesse de la Vie, refusa de se soumettre et souleva une partie de ceux qui refusaient d'abdiquer de leurs convictions. Shevith, Déesse de la parole, donna des mots au sentiment de rébellion qui s'emparait de l'assemblée des Dieux, et ces mots excitèrent plus encore la rage meurtrière des Primes Consciences. Kaer-Sha Dieu de l'ordre, prononça de sévères paroles contre la discorde, martelant ses propos contre les murs de l'enceinte des Dieux avec la force d'un millier d'orages, il jura alors de ne jamais apparaître à nouveau devant l'assemblée divine si le sang coulait à nouveau. Mais ses dures paroles ne purent ramener la paix au sein du Panthéon, devenu temple de la discorde. Un second Dieu fut tué, prouvant que Naaresh n'était pas l'unique détenteur du pouvoir du meurtre. La rage ne faisait que s'élever, Kaer-Sha décida de s'adresser à nouveau à ses frères en une ultime tentative de ramener l'ordre. Ayant juré de ne plus apparaître devant eux, il s'arracha la peau afin d'être méconnaissable. Il prononça un nouveau discours où il vanta les mérites de l'harmonie céleste. Cependant, à sa grande surprise, Shevith prit ouvertement le parti de lui répondre, s'opposant à lui, et, leur débat s'enflammant, un des partisans de Kaer-Sha tua un des suivants de Shevith. Kaer-Sha humilié et le sang à nouveau répandu, la guerre était inévitable.

Décidant d'épargner à la Fugue les dégâts que causerait leur lutte, les Dieux portèrent le Panthéon Sur Phaern. Tandis que leur haine infusait le monde, les cieux se teintèrent de sang et un dragon noir émergea du sol, incarnation de la haine des Dieux, créé par leurs colères conjuguées. Il fut l'arbitre de leur guerre qui dura des éons, ruinant tout ce qui avait pu exister auparavant. Les Dieux utilisèrent toute leur puissance pour s'entretuer, des continents furent noyés dans les flammes, des pans entiers furent arrachés aux terres, le monde fut mutilé et remodelé plusieurs fois au fur et à mesure que les torrents de magie divine se déversaient à sa surface. L'enjeu était immense: loin de se limiter à imposer leurs vues sur la forme du monde, les désirs des Dieux s'étaient radicalisés: ils luttèrent pour le contrôle du Panthéon et la toute puissance sur la Création, ils luttèrent jusqu'au dernier pour devenir l'Unique, un seul Dieu commandant à l'univers.

### Le Tétragrammaton

Vers la fin de la Nuit Écarlate, il ne restait plus que quatre Dieux. La guerre avait été atroce et le sang des Primes Consciences inondait le monde. Les seuls dieux restant étaient les quatre qui avaient été les plus influents avant le



déclenchement du conflit: Naaresh de la Mort, Shonada de la Vie, Shevith de la Parole et Kaer-Sha de l'Ordre. Shevith déposa les armes unilatéralement et convia les autres derniers Dieux à se réunir au Panthéon, proposant à Kaer-Sha de maintenir sa lame sur sa gorge pour l'occire immédiatement si la retorse déesse les menaient dans un piège. Faisant confiance à l'intégrité du Dieu de l'Ordre, Shonada et Naaresh acceptèrent la réunion.

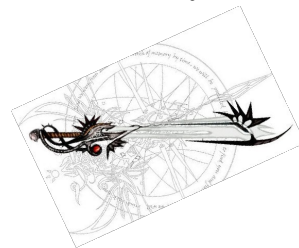
Ce fut la première fois que des Dieux retournaient au Panthéon depuis une éternité, nul n'avait franchi ses portes d'airain depuis le commencement de la Nuit Écarlate, tous ayant juré de ne le conquérir qu'après la mort de tous les autres. Nul ne sait ce que se dirent les Dieux exactement durant ce que l'on nomme désormais la *Convention*, mais tous connaissent ses effets: Shevith convint les trois autres survivants de la nécessité de la paix: le monde était en un bien triste état et la Création était en danger. L'écheveau des fils brisés de la réalité se défaisait et le pouvoir des quatre Dieux survivants serait tout juste suffisant pour maintenir la cohésion du monde. Tous jurèrent alors de régner sur le Panthéon conjointement pour maintenir la réalité sans qu'aucun n'y pénètre pour y prendre le pouvoir sur la Création. Ensemble ils devinrent les quatre *termes* du *Tétragrammaton*, les 4 Jéhovah, ceux qui donnent forme au monde.

Sortant du panthéon, le Tétragrammaton ne put occire le Dragon Arbitre, car celui-ci ne pouvait mourir tant que subsisterait la haine des Dieux et malgré leur accord, les 4 Jéhovah étaient séparés par trop de rage et de meurtres d'amants pour jamais cesser de se haïr. Ils choisirent donc d'enfermer le Dragon au plus profond de la terre, repoussèrent le Panthéon dans la Fugue et se retirèrent dans leurs sphères d'où ils règnent sur leur domaine.

Depuis ce jour, le Panthéon est resté silencieux, froid, et vide.

Les 4 termes trouvent irrespectueux de les désigner sous ce nom ou celui de Tétragrammaton. Ils n'acceptent pas non plus qu'on les nomme survivants ou Jéhovah. Car ils sont purement et simplement l'assemblée des Dieux, et répondent au nom de Panthéon uniquement.

**Naaresh:** Naaresh est le Dieu de la Mort, ses importantes fonctions font qu'il est le Dieu qui communique le moins avec ses fidèles, employé qu'il est à administrer le vaste royaume des trépassés au sein de la Sphère de la Mort. Son culte est rendu assez complexe par le manque d'indices fiables sur ses désirs. On tient pour acquis que Naaresh est un Dieu morne et sinistre, détestant la vie, brève aberration dans un océan de mort, seul état normal de l'univers. Pour lui, seule la mort est belle, la mort est éternelle, la mort est la seule chose qui soit vraiment absolue. Désacraliser la mort attire son ire, car nul ne se joue du Dieu de la Mort, car à tous un jour la mort échoie. Ceux qui la repoussent ou qui usent de nécromancie sans invoquer son nom sacré encourent sa colère. Parfois les morts remarchent sans que les hommages lui aient été rendus, que la faute en revienne à une séquelle funeste, un dieu mineur ou un sorcier pervers, il s'agit d'un défi lancé à Naaresh. La seule chose qui puisse réellement intéresser Naaresh au monde des vivants, est l'activité des cénotaphes. Ils sont une insulte à ses préceptes, ils appartiennent au royaume des morts, son royaume, et aucun de ses sujets n'a le





## SWORDS AND SORCERY

droit de s'exiler.

Naaresh apprécie que l'on tue pour lui, sans pour autant encourager réellement les meurtres inutiles ; comme toujours la seule chose qui dérange réellement Naaresh est que l'on se joue de lui, sacrifier à d'autres Dieux ou pour d'autres raisons que son plaisir est un sacrilège.

Dans toutes les représentations, Naaresh apparait comme un homme barbu au visage aristocratique mais dont toute la partie droite du corps est cachée par d'épais tissus sous lesquels on devine des membres atrocement déformés. Certaines légendes prétendent qu'il eut à subir ces mutilations aux mains d'un Dieu rival durant la Nuit Écarlate, d'autres, plus rares, insinuent que Naaresh a été puni par le destin pour avoir été le premier Dieu à faire couler le sang d'un de ses semblables. Les couleurs de Naaresh sont le noir et l'ivoire, sa saison est l'Hiver. Son symbole est un sablier fait d'ossements.

**Shonada:** La Déesse de la vie est la dernière divinité continuant à créer. Inventant constamment de nouvelles formes de vie dont elle lâche ensuite certaines sur le monde. Shonada représente la vie sous toutes ses formes, pas seulement la vie complexe et ordonnée, elle apprécie énormément les maladies que causent ses horribles microbes et virus. Elle est la reine de la putréfaction, son instant de triomphe car la vie jaillit alors de la mort. La vermine, les insectes et toutes les espèces grouillantes sont ses hérauts, les formes de vies les plus vaillantes et nombreuses. Shonada peut aussi guérir et panser pour préserver la vie, mais elle n'aime pas le faire aux dépens d'une vie plus vibrante et aime à maintenir l'équilibre. Elle aide ainsi à se préserver des épidémies, et des maladies mortelles, car celles-ci tuent trop, mais elle aime à répandre d'atroces bactéries dans des villages isolés pour leur permettre de jouir et prospérer. On dit que Shonada crée chaque être qui va naître et le place ensuite dans le ventre de la mère, dans l'oeuf ou dans la terre nourricière, le sexe est donc acte sacré pour Shonada, qui aime voir la vie répandue.

Shonada est généralement représentée sous les traits d'une femme nue obèse et atrocement affligée de maladies, furoncles et abcès, couverte de fiel, d'excréments et autres substances organiques et percluse de vermine. Ses couleurs sont toutes les teintes de vert et de brun, sa saison est le printemps, son symbole est un pentacle dont la signification est mystérieuse.

**Shevith:** Douce et délicate, gracile et aérienne, sensuelle et charmeuse, telle est Shevith, la Déesse de la parole. Shevith aime le langage, la communication, les sentiments et surtout la manipulation et les mensonges. Elle aime qu'on use du merveilleux outil qu'elle a donné au monde au mieux. Convaincre un ennemi intraitable, séduire sa propre soeur, rallier l'ami d'enfance d'un rival, s'imposer par la diplomatie: tous ces actes sont des célébrations de Shevith. Elle inspire les plus beaux poèmes, les plus incroyables subtilités d'expression et les plus merveilleux contes. Elle est exubérante et insouciant mais aussi la plus redoutable manipulatrice qui puisse se concevoir, ses plans n'ont d'égal en ampleur que l'intensité de ses trahisons. Shevith est systématiquement vue comme une jeune femme à la grande beauté parée de robes flottantes et portant un masque souriant, cachant ses véritables pensées. Ses couleurs sont toutes



les teintes de rouge, de jaune et de violet. Sa saison est l'été. Son symbole est un masque souriant.

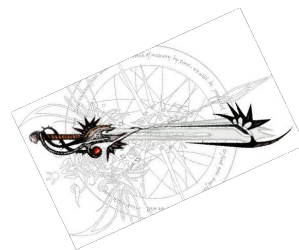
**Kaer-Sha:** L'ordre, la rigueur absolue, la loi, tel est l'univers de Kaer-Sha. Dieu de l'Ordre. Kaer-Sha hait le chaos et a toujours essayé d'imposer sa vision de l'univers. Lors de la Nuit Écarlate, il tenta d'empêcher le conflit, ne sachant que trop bien qu'il mènerait à la destruction du bel ordonnancement des choses. Toujours aujourd'hui, Kaer-Sha oeuvre pour l'unification de la société et le règne de la loi. Ce n'est pas pour autant un dieu pacifiste, si il faut civiliser certains barbares par l'épée, Kaer-Sha trouvera cela encore trop doux, tous ceux qui refusent l'ordre doivent mourir. La liberté n'est pas un concept que Kaer-Sha parvient à comprendre, le libre arbitre non plus, il ne s'agit que de tendances destructrices propres à semer le chaos. Le Dieu écorché ne valorise que le devoir, l'obéissance, l'honneur et le sacrifice.

Kaer-Sha est dépeint sous les traits d'un colosse écorché, ferme et droit bien que grimaçant d'une douleur éternelle et tenant devant lui un livre ouvert, son symbole. Ses couleurs sont le bleu et l'argent, sa saison est l'automne.

### Les Castulum

Les Dieux sont des êtres puissants et même l'un d'entre eux ne parvient pas toujours à tuer un autre Dieu. La plupart des Dieux morts sont désormais dans la Sphère de la mort, le royaume de Naaresh, mais dans le chaos de la Nuit Écarlate, certaines des lois les plus élémentaires ne furent pas respectées et certains cadavres de Dieux se retrouvèrent flottant dans la Fugue. Si vaste est l'esprit d'un Dieu qu'ils peuvent survivre dans la mer des songes, errant aux grès des flots au milieu d'autres concepts. Ces cadavres divins ne se désagrègent pas, l'esprit embué de rêves, ils flottent doucement en une éternelle langueur. On les nomme Castulum. Les quatre Jéhovah voient les Castulum comme une insulte à leur règne, s'étant érigé en dieu unique collectif, le Tétragrammaton ne peut accepter la présence de rivaux et Naaresh encore moins, car tout ce qui est mort à pour destin de lui revenir. La plupart des Castulums sont endormis et leurs rêves et cauchemars, animés des restes de leur puissance divine, errent parfois jusqu'au Panthéon qui se tient entre les mondes et parviennent ainsi sur Phaern, lorsque cela arrive, on nomme un tel songe errant *Sylphe*. Parfois un mystique ou un individu choisi par le destin, est atteint par un tel songe de Dieu mort. Au delà des visions fantastiques qui s'ensuivent, l'élu peut parfois, après une série d'épreuves, acquérir un lien avec la Prime Conscience engourdie et user du reliquat de ses pouvoirs. Un tel acte est un blasphème monstrueux à l'encontre des quatre termes, car il revient à nier leur convention, les règles qu'ils ont édicté pour la réalité.

Quand un sylphe arrive sur Phaern, il n'est pas toujours intercepté par l'esprit d'un rêveur. Parfois il se perd, ou est capté par une séquelle. En fonction de la séquelle, le résultat sera très différent. Une séquelle funeste donnera corps au songe et l'avilira, donnant naissance à une créature puissante ayant la faculté d'exister simultanément dans la Fugue et Phaern, on nomme ces choses les démons. Les démons sont des abominations, leur allure est atroce et leurs pouvoirs au service de bien sombres plans.





## SWORDS AND SORCERY

Certains Castulum cependant ne rêvent pas, cette infime minorité est encore consciente. Un tel Castulus est presque impotent, il n'est qu'un cadavre porté par une mer métaphysique, mais via ses éventuels cénotaphes il est toujours capable de commander à des adorateurs et d'influencer un peu le monde. Ces Castulum sont des êtres amers, morts depuis des millénaires, la plupart sont déments, mais sous la démence une malsaine intelligence demeure et bien souvent ils ne rêvent que de ressusciter et renverser le Tétragrammaton, ou de reprendre la Nuit Écarlate là où elle s'est arrêtée.

### Les Cénotaphes

Il est des lieux sur Phaern, qui furent marqués par la présence d'un Dieu durant la Nuit Écarlate. Certains entrèrent tant en résonance avec l'une des Primes Consciences qu'il furent marqués à jamais par une partie du pouvoir divin. De tels lieux sont des mausolées à la gloire d'un Dieu défunt, ils sont extrêmement rares et systématiquement détruits par les adorateurs du Panthéon, car ils sont les restes d'un Dieu mort dont l'adoration et la simple existence sont des blasphèmes envers les quatre Jéhovah jaloux de l'adoration des mortels.

Cependant de tels lieux permettent parfois de contacter l'esprit du Dieu qui y laissa son empreinte, cela est bien plus aisé si il s'agit d'un Castulus, si tel n'est pas le cas, cela attirera sûrement l'attention de Naresh, qui déteste profondément que l'on contacte un prisonnier de son royaume sans son accord.

Les Cénotaphes sont des lieux de pouvoir, on peut y puiser de la puissance, on peut y invoquer l'esprit d'un Dieu mort et des démons, mais l'on peut aussi y subir les pires souffrances: nombre de Castulum sont déments et le Panthéon n'est pas tendre envers ceux qui transgressent ses règles.

### L'Absence

Le Tétragrammaton, empli de fierté à l'issue de la convention se proclama Panthéon et, sur le sang et les cadavres des autres Dieux, édifia le monde tel qu'il est. Certains prêtres parmi les plus anciens et les plus sages savent qu'outre le murmure passager des Castulum, il existe une autre présence dans la Fugue. Quelque chose de silencieux, quelque chose de vaste et d'affamé. Cette chose est l'Absence, elle résulte de la mort de tant de Dieux que jamais sa faim ne sera apaisée, elle est un tel vide que jamais son désir de personnalité ne sera comblé. Nul ne sait si l'Absence est consciente, mais certains murmurent avec terreur des histoires de monstres sans visages, de corruption invisible rendant l'âme creuse et décharnant l'esprit et d'une immense faim résonnant dans la Fugue et harcelant les arpenteurs des Sphères.

### Les Sources

La magie doit avoir une source. Sans cela, nul mortel ne peut jeter le moindre sort, car l'énergie requise pour de tels pouvoirs est au dessus de tout le potentiel de l'être humain. La vaste majorité des sorciers, et ceux-ci sont très peu nombreux, tirent leurs pouvoirs des Dieux du Panthéon, les quatre termes. En échange de la vénération et de l'obéissance à leurs règles, les Dieux acceptent de conférer aux mortels une partie de leurs pouvoirs. La magie est cependant rare et complexe, c'est un art obscur qu'il faut passer des années à étudier. Les Dieux



n'accordent rien de plus que la source du pouvoir, savoir le manipuler est affaire de maîtrise et d'expérience et rares sont ceux capables du moindre sort.

Il existe d'autres sources de pouvoir, elles sont généralement considérées comme « profanes » en ce sens qu'elles sont un blasphème envers le Panthéon. Ceux qui tirent leurs pouvoirs d'une source profane sont généralement torturés et lentement mis à mort, si grande est l'offense envers les Dieux.

De telles sources peuvent être un Cénotaphe ou un Sylphe, un pacte avec un démon ou un esprit de la Fugue, un artefact des Titans ou même une alliance avec l'Absence.

Le Panthéon est bien plus tolérant envers les Dieux mineurs, qu'il considère, certes, comme des rivaux, mais surtout, comme des entités tellement inférieures qu'elles sont indignes de sa rage.

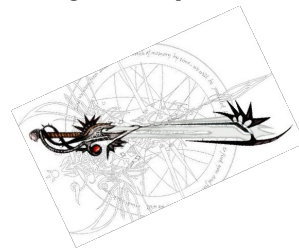
### Les cultes

**Dieux mineurs:** Grande est la force de la croyance, et grande est la puissance des Séquelles laissées par les Dieux. Damarkar vibre littéralement du pouvoir de la création. Voilà pourquoi, lorsque la foi est puissante en un lieu, son objet peut devenir réel. Ainsi, si une cité dépend du commerce et de l'eau d'un fleuve, ses habitants peuvent se mettre à croire en un puissant esprit du fleuve, lui donnant même un nom, des désirs et une liturgie. Après un certain temps, un véritable esprit s'éveillera dans le Fleuve, certes invisible et le plus souvent muet, mais capable de communiquer ses volontés dans une relative mesure aux plus puissants des ses prêtres ainsi que de leur accorder des pouvoirs limités dans le domaine de ses attributions. La plupart des localités et des royaumes possèdent leurs propres Dieux, généralement tout simplement faux et n'existant que dans la foi de leurs adorateurs, mais parfois, la puissance combinée de la croyance d'un peuple peut faire naître ces Dieux mineurs. Il arrive que le résultat soit particulièrement sinistre, quand la population donne naissance à un Dieu cruel dont les atrocités ne font que renforcer la croyance en sa perversion en un cercle vicieux qui parfois se termine par l'oblitération d'un peuple.

Cependant, rares sont les lieux où les croyances sont suffisamment fortes ET où se trouvent de puissantes Séquelles ou Cénotaphes capables de les focaliser afin de créer un tel être.

**Adoration du Panthéon:** De loin les Dieux les plus adorés dans tout Damarkar sont les Dieux du Panthéon Silencieux. Ils sont les plus anciens et puissants de tous les êtres de la Création (Shé n'étant pas un être et son nom n'étant de toute façon presque jamais prononcé). D'un bout à l'autre du continent, tous connaissent le Panthéon et lui rendent hommage. La plupart des contrées ont un Dieu tutélaire qui y est vénéré tout particulièrement et considéré comme un protecteur de sa terre d'élection. Mais nul royaume n'est assez inconscient pour ignorer le reste du Panthéon, voilà pourquoi l'on rend toujours hommage à tous les Dieux même si l'un d'entre eux est largement favorisé.

C'est un âge de souffrance et de douleur, inauguré par un massacre à l'échelle cosmique. Voilà pourquoi les humains comprennent que les Dieux n'ont pas à être bons, ils sont désormais trop peu nombreux pour se permettre la moindre sensiblerie dans leurs immenses devoirs envers la Création. Les Dieux sont craints, adorés et respectés malgré le fait qu'ils soient







## SWORDS AND SORCERY

souvent très durs. Les Dieux sont totalement inhumains, leur esprits sont inconcevables et impénétrables et, au fond, cela rassure la population, car ils sont ainsi les meilleurs garants de l'ordre cosmique. Naresh est cruel et déteste la vie, mais il offre aux âmes un lieu où goûter à l'éternel repos plutôt qu'errer telles des ombres désespérées et tourmenter les vivants; Shonada accorde peu d'attention aux humains et apporte d'atroces épidémies et des vagues de vermine au monde, mais elle est la garante de l'ordre naturel et de l'équilibre de la vie; Kaer-Sha ignore la compassion ou le remord, il est la justice aveugle et n'accorde aucune importance à la liberté, il est le garant d'un ordre stérile et sclérosé mais il est un rempart face au chaos et, sans lui, il n'y aurait pas de société organisée quant à Shevith, elle a causé de nombreux maux au monde en lui donnant le mensonge et la tromperie, mais elle lui donna aussi tout ce qui est beau, comme l'amour et la poésie, elle est la parole le moyen de communiquer à la fois ce qu'il y a de plus noble et de plus atroce. Les Dieux sont purs, ils sont totalement extrêmes dans leurs façons de considérer le monde et nul homme, pas même ceux qui leurs vouent un culte, n'épouse complètement leurs vues, qui sont, une fois de plus, totalement inhumaines. La philosophie des cultes est toujours beaucoup plus édulcorée que celle de leur Dieu tutélaire, les Dieux doivent être craints et respectés, pas forcément imités, ils sont des Dieux avec des responsabilités d'ordre cosmique, quel humain pourrait se comparer à eux? Voilà pourquoi une grande partie du culte ordinaire d'un Dieu consiste à l'apaiser et le contenter plutôt qu'à le vénérer. On prie Shonada d'épargner une ville de sa vermine, on implore Naresh de ne pas causer un nouvel hiver destructeur où les récoltes gèleront et où de nombreux enfants seront morts-nés, on demande à Shevith de ne pas répandre la discorde dans le royaume après une guerre civile et on supplie Kaer-Sha avant un procès de faire que la sentence ne soit pas trop cruelle lorsqu'on se sait coupable. On ne vénère pas forcément les Dieux par amour pour eux mais par crainte, et les Dieux ne récompensent pas la foi, mais la bonne exécution des rituels et cérémonies qui leur apportent plus de puissance.

Rares sont les prêtres dotés du pouvoir de contacter leur Dieu. Et même les plus puissants ne peuvent le faire directement. Il existe de complexes rituels permettant d'obtenir des visions relatives aux désirs des Divinités et d'être inspiré par elles, mais guère de possibilités de s'adresser directement aux Primes Consciences. Cependant, il est des occasions où la foi accumulée des fidèles amène les Dieux à communier avec leurs adorateurs. Si les Dieux ne se montrent que fort peu souvent, leur présence est cependant visible dans tous leurs temples: si celui-ci a été consacré, une zone y verra briller les iridescentes couleurs de la Divinité à qui il est dédié.

Certains prêtres se voient accorder des pouvoirs particuliers, mais ils sont extrêmement rares. Il leur faut des années d'études pour pouvoir maîtriser les arcanes de la magie et les études ne sont pas tout, car les Dieux sont jaloux de leur pouvoir.

Chaque culte maintient une chambre militante, sorte de petite armée très entraînée et bien équipée de fanatiques servant leur Dieu jusqu'à la mort.

**Eglise du Catafalque:** L'Eglise du Catafalque constitue le culte de Naresh. Elle est très décentralisée en cela qu'il n'y a

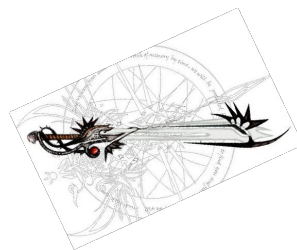


guère d'autorité unique pour la diriger. Comme les autres Dieux du Panthéon, Naresh, et donc son église, joue un rôle éminent dans la vie de tous les jours au sein des contrées de Damarkar. Les derniers sacrements permettant à l'âme d'accéder à la Sphère de la mort ne peuvent être donnés que par un prêtre de Naresh et sans eux, il est impossible à une âme humaine d'atteindre la Panthéon d'entre les mondes pour passer dans la Fugue et atteindre le royaume de la mort, elle continue donc d'errer sans but sur Phaern et devient une aberration aux yeux de Naresh, elle doit donc être détruite. On prie aussi Naresh par l'intermédiaire de son clergé pour l'apaiser et implorer sa clémence. Ainsi, quand la guerre menace, on préfère sacrifier nombre de jeunes gens à Naresh pour le contenter, que d'avoir à subir la mort de masse que peut apporter le glaive à la bataille. On peut individuellement, si l'on est puissant et capable de répandre la mort, promettre à Naresh de nombreux morts en échange de sa survie. On voit parfois de tels êtres, ignorer de terribles blessures pour massacrer plus d'ennemis. Mais ce genre de pacte est toujours victime de l'ironie cruelle de Naresh: ceux qui les signent adoptent alors un mode de vie si dangereux que leur mort n'est jamais délayée longtemps car il est des limites à la clémence de Naresh.

L'Eglise du Catafalque a pour dogme une philosophie de la mort qui est complexe et empreinte de contradictions que seules de nombreuses années d'études permettent de lever. Pour elle, la mort fait partie de la vie et doit être acceptée sans peine ni frayeur, car la vie est une brève étrangeté au milieu de la magnificence de la mort. De plus, Naresh est le seul seigneur de la mort, tout ce qui concerne la mort hors du regard de Naresh est une aberration. Ainsi, si Naresh accepte les morts-vivants (si rares soient-ils) utilisés par son Eglise et ranimés par son pouvoir (il s'assure alors que leurs âmes restent bien dans son royaume), ceux issus d'autres sources sont des abominations à annihiler. De même, les sacrifices commis pour d'autres Dieux sont un péché envers Naresh et le Panthéon.

La chambre militante de l'Eglise du Catafalque est constituée des *Templiers du Suaire*. Ils sont beaucoup moins nombreux que les paladins des autres Dieux, mais la plupart d'entre eux ont quelques capacités de nécromancie, certains sont même de puissants mages. Vu l'extrême rareté de la magie en Phaern, les Templiers du Suaire sont terriblement craints et respectés. D'autant plus que chacun d'entre eux est un guerrier accompli et parfaitement équipé en plus de ses éventuels talents sorciers. La grande puissance des Templiers du Suaire résulte de leur terrible entraînement, la *résurrection*, qui explique aussi leur faible nombre. On ne sait exactement en quoi elle consiste, mais l'on murmure que les novices y voient le vraie visage de la mort elle-même et deviennent les seules créatures que Naresh autorise à émerger du royaume de la mort, et ce n'est que pour mieux le servir. Peu sont acceptés dans les rangs des Chevaliers du Suaire, et moins encore ne survivent aux terreurs de la résurrection.

La raison pour laquelle l'Eglise du Catafalque entretient une telle force est que Naresh est le Dieu le plus actif dans le combat du Panthéon contre les terreurs issues des Castulum et de leurs Cénotaphes. L'ordre du Suaire mène une guerre amère et sans gloire pour l'équilibre du monde tel que l'a édifié le Panthéon.





## SWORDS AND SORCERY

**Temple de Sa Voix:** Shevith est la Divinité la plus active auprès des humains. En effet, sans ceux-ci, elle n'aurait que peu de raisons d'être, la parole étant leur apanage. Le Temple de sa Voix, inspiré par sa grâce, a donc conquis un grand nombre d'attributions. Les adorateurs de Sa Voix sont des diplomates, des courtisans, des marchands, des espions, des artistes et des héraïres. Presque toutes les villes de Damarkar ont un temple dédié à Shevith, car les compétences de ses prêtres sont très recherchées. Qu'une cité en guerre désire faire la paix avec sa voisine ou qu'un groupe de marchands cherchent un lieu où commercer, tous s'adressent un jour ou l'autre à Shevith. Le Temple s'occupe aussi en grande partie de l'éducation et est l'un des phares du savoir en ce monde terni, il partage cependant cette qualification avec le Tribunal de l'Écorché.

Le dogme du temple est la sacralisation de la parole sous toutes ses formes. La parole est un instrument sacré, don de Shevith au monde, et son usage est acte de foi. Il importe de l'utiliser de la plus belle et la plus subtile façon afin de sublimer le merveilleux cadeau de Shevith au monde. On tient des concours des plus beaux poèmes, des plus sublimes mensonges et des plus pernicieuses manipulations. Parfois les rituels impliquent de chanter jusqu'à ce que les voix se cassent, que les participants crachent du sang ou tombent de déshydratation.

Le Temple de Sa Voix est assez structuré et fonctionne en un vaste cartel tentaculaire. Les orateurs de Shevith sont au courant de nombreux secrets et s'échangent continuellement leurs informations. Politiciens consommés, ils ont nombre de plans visant à accroître la puissance du culte de la Déesse de la Parole en Darmakar. La vie au sein du Temple n'est guère aisée, il s'agit d'un complexe jeu de manipulation et de trahisons constantes.

La chambre militante du Temple de Sa voix est la *Phalange du Verbe*. Ils apparaissent à l'extérieur comme des gardes de temple classiques. Cependant la rumeur affirme que chacun d'eux est un espion accompli doublé d'un courtisan aguerré et que le Temple les utilise comme outil pour assurer sa suprématie dans les jeux de la cour.

**Culte de la Semence:** Les adeptes de Shonada, que l'on nomme les *progéniteurs*, investis du puissant pouvoir de la Déesse de la vie, ont des talents très demandés. On a besoin d'eux pour soigner, présider aux naissances et bénir les nouveaux-nés, implorer la Déesse de la vie d'assurer la survie d'une cité quand vient l'épidémie, ou de lui assurer de nombreuses naissances dans l'année. De même le Culte de la Semence joue un rôle important dans tous les moments liés à la vie dans l'année comme les semailles, les récoltes, le départ des pêcheurs, la fondation d'une nouvelle ville ou le début du printemps.

Le Culte est par ailleurs très secret, c'est une véritable religion du mystère. Nul ne connaît leurs rites exacts de l'extérieur. Il est des rumeurs d'accouplements sacrés et d'orgies extatiques célébrant la Semence, on parle aussi de cérémonies plus répugnantes où les adorateurs se baigneraient dans la boue et les excréments célébrant la vie surgissant de la crasse. Mais ces rumeurs peuvent très bien être exagérées, le bas peuple à peur et dénigre ce qu'il ignore.

Le Culte de la Semence a une organisation aussi secrète que ses rites, il est divisé en « cercles » dont l'on n'apprend les pouvoirs,



attributions et nombre exact qu'en y accédant!

La chambre militante du Culte de la Semence est composée des *Menarches* et est principalement composée de femmes. On ignore quel usage en fait le Culte exactement ni leurs véritables capacités.

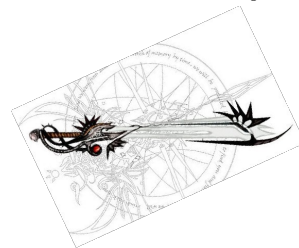
**Tribunal de l'Écorché:** Le Tribunal de l'Écorché, ou simplement Tribunal est la plus vaste organisation de Damarkar. Parfaitement structuré et intégré, son siège s'est longtemps situé dans la Basilique de l'Harmonie, à Ganae, depuis la chute de celle-ci aux mains des barbares Kobrads, le Tribunal a refusé de s'établir dans la nouvelle capitale Ganéenne, Euphoria, pour bâtir son nouveau cœur: la Basilique de la Discipline, à Sénicée, capitale de la Shandovra. Par cette décision très controversée et lourde de conséquences, le Tribunal a sanctifié le fait que l'époque où l'Empire de Ganae pouvait apporter de l'ordre au monde était révolue, et que la Shandovra représentait un bien plus grand espoir de stabilité pour Damarkar. Depuis cette époque, les empereurs Ganéens sont couronnés par un prêtre de Shevith à la différence de leurs ancêtres qui considéraient que seul Kaer-Sha pouvait entériner le règne d'un souverain. Ce changement a d'ailleurs de lourdes conséquences sur la manière dont se comportent les récents souverains d'Euphoria.

Le culte de Kaer-Sha est le principal organe de justice et de réglementation du monde, la plupart des états ont, certes, leurs propres lois, mais tous reconnaissent dans une certaine mesure, un corpus de lois communes (dont le périmètre varie suivant les lieux) sur lesquelles les prêtres de Kaer-Sha ont compétence à juger. L'Écorché apporte par ailleurs une importante sanction aux gouvernements, guildes et autres organisations. En effet, dans de nombreux cas, lorsqu'une personne accède à une position de pouvoir ou de prestige, une cérémonie est rendue en hommage à Kaer-Sha pour que le Dieu de l'ordre bénisse cette nouvelle position.

Le Tribunal de l'Écorché remplit aussi d'importantes fonctions d'ordonnancement de la société. Dans de nombreuses régions sauvages ou dans des temps où le phare de la civilisation s'éteignait durant la chute des anciens empire où après le règne des Titans, le Tribunal conserva le savoir et contribua à organiser les groupes humains isolés durant l'âge sombre. Bien souvent, les derniers remparts contre la sauvagerie furent constitués des murs des Temples de Kaer-Sha, d'où émergèrent par la suite les mouvements qui reconstruisirent la société humaine. Toujours aujourd'hui, le Tribunal joue un rôle structurant, tenant les registres d'état-civil, organisant en partie les communication, gardant le savoir et gérant en grande partie l'éducation (même si il partage certaines de ces charges avec le Temple de Sa Voix).

Le Tribunal observe des rites très sévères, ses jugements sont généralement très expéditifs et impitoyables. Kaer-Sha aime l'ordre à tout prix, sans compromis. Les cérémonie et la discipline du Tribunal, rassemblées en un code que l'on nomme la *Règle*, sont observées avec la plus scrupuleuse attention. De même la hiérarchie y est très formelle.

La chambre militante du Tribunal se compose des *Chevaliers de l'Ordre Draconien*. L'Ordre Draconien est très puissant, c'est la plus nombreuse et la mieux organisée des quatre chambres militantes. Les Chevaliers Draconiens ne sont pas





## SWORDS AND SORCERY

individuellement aussi puissants ou terrifiants que l'ordre d'élite des Templiers du Suaire mais ils sont beaucoup plus nombreux (au point de pouvoir former de petites armées), dirigés par des stratèges hors pair et d'une discipline absolue. La moindre incartade est punie sévèrement, le plus souvent par la mort ou le supplice. Les Chevaliers Draconiens errent souvent par monts et par vaux afin de faire régner l'ordre partout où ils passent. Où plutôt l'impitoyable vision que le Tribunal a de l'ordre. Exécutions sommaires et loi du talion sont monnaie courante; cependant la population est généralement heureuse d'avoir affaire à eux, ils ont une certaine clairvoyance et protègent les innocents le plus souvent, même si ils sont impitoyables envers les coupables.

**Cultes Hérétiques:** Il est des égarés et des damnés pour qui la stabilité du monde ne signifie rien et qui volontairement se détournent du Panthéon et de ses Dieux cruels mais garants de l'ordre cosmique. Ceux là se tournent souvent vers des cultes obscurs et parfois innommables.

Nombre de Castulum, bien que déments, possèdent toujours des adorateurs se rassemblant dans leurs cénotaphes pour préparer leur retour; des âmes perdues vénèrent l'Absence; d'autres cherchent à faire réémerger le Dragon Arbitre de sa prison souterraine tandis que certains marchent même avec la confiance de la folie vers la Quadrature de Thulé, espérant y trouver de meilleurs maîtres que les Dieux du Panthéon.

Tous ceux là sont vus comme extrêmement dangereux et sont pourchassés et mis à mort. Nombre de seigneurs battirent leur gloire sur un massacre de soit disant hérétiques. Ceux qui sont assez puissants ou intelligents pour échapper à la vindicte populaire doivent affronter l'Ordre du Suaire, seul apte à lutter contre les abominations issues des cauchemars de Dieux fous auprès desquelles les hérétiques s'avalissent.

## Les habitants de Damarkar

### Les races âgées

Bien avant que l'humain ne développe une civilisation, elles rayonnaient déjà au pinacle de leur gloire. Les autres races ne sont que des enfants à leurs côtés. Mais avec l'âge vient la mort, et les aînés sont aussi proches de leur fin qu'avancés dans la décadence.

**Les Sihars:** Les sihars correspondent à l'archétype de la race aînée: hautains, incroyablement anciens, raffiné... et mourants. Les sihars ressemblent beaucoup aux humains. Certains érudits n'hésitent pas à en déduire que les Dieux les créèrent comme une ébauche de l'Humanité, leur création majeure. Les sihars eux-mêmes trouvent l'affirmation grotesque.

Grands et gracieux, les sihars irradient de noblesse. Leurs traits sont fins, si délicats qu'ils en sont dérangeants, inhumains. Leurs mouvements sont précis et élégants, mais aussi troublants de perfection. Lorsqu'ils n'ont pas à bouger, ils sont capables de rester totalement immobiles, ne cillant pas, ne respirant quasiment pas, telle des mantes religieuses observant leur proie. Pour toute la majesté qui les emplit, il y a constamment comme une noire mélancolie dans leur attitude et quelque chose de



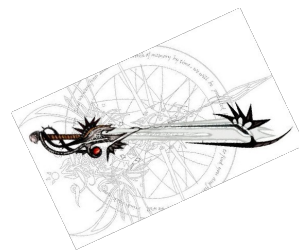
sinistre et de menaçant dans leur regard. Leurs yeux sont d'un blanc laiteux, immaculé, sans pupille ni iris (voilà pourquoi la plupart des humains les nomment « blancs-yeux », terme qui les irrite). Leurs vies sont longues au regard de l'existence humaine, les plus anciens d'entre eux ayant vécu deux ou trois siècles. Il existe moins de différence entre les mâles et les femelles sihars qu'entre les hommes et les femmes de l'espèce humaine. Les mâles sont aussi gracieux que les femelles et celles-ci sont aussi fortes que leurs mâles.

Les sihars, en tant que peuple, manquent singulièrement d'empathie. Ils ne conçoivent guère la morale qu'en tant que nécessité permettant la cohésion de la société. Le meurtre est gênant en ceci qu'il affaiblit le groupe et sème le désordre dans leurs longues vies bien ordonnées, pas en ceci qu'il cause douleur et peine et mène à la mort d'un être conscient. Hédonistes et cruels, seul leurs propres plaisir et intérêt personnel les guident. Les sihars respectent cependant l'ordre et la force. Ils haïssent le chaos et savent reconnaître lorsque l'un d'entre eux est le plus puissant, ils le suivent alors pour sa capacité à imposer la loi et à régner sur leur propre nature individualiste.

La race sihar est cependant à l'agonie. La guerre de l'Ultime Querelle, qui les vit affronter les Ut'Yefs il y a de cela des millénaires mis presque fin à leur civilisation. Vaincus et décimés, les sihars furent contraints d'abandonner leur vaste empire pour se replier sur leur terre d'origine. Peu nombreux et hautement consanguins, leurs descendants contemplent l'étiollement de leur race, jadis puissante. Même leurs dieux sont morts, tués par ceux des Ut'Yefs, tandis que leurs panthéons respectifs s'impliquaient dans la lutte. Abandonné par le ciel et brisé au delà de toute possibilité de rémission, le peuple sihar expire doucement.

La plupart de leurs anciennes cités souterraines, les *Drômos*, avec leur artefacts aussi élégants que puissants et leur magie aussi raffinée que redoutable, furent détruites durant l'Ultime Querelle, bien que l'on en trouve encore certaines en Ophnie. De tels lieux sont devenus sources de grandes richesses pour les aventuriers qui les pillent, au risque de leur vie bien souvent. Les seules cités encore habitées se trouvent en terre sihar, au milieu des grandes forêts se dressant en ce pays. Toutes sont souterraines, construites en métaux précieux et en pierres chatoyantes. Leurs gracieux tunnels et spires s'enfoncent avec délicatesse dans le sol. D'immenses cavernes aux formes elliptiques parfaites abritent des bâtiments harmonieux et d'exquises oeuvres d'art.

Les sihars sont très divisés, chaque cité étant totalement indépendante et souvent fractionnée en rivalités internes, toute action concertée nécessite négociation. Chaque Drôme est dirigée par un *Exarque*, s'imposant généralement par la force et l'intrigue. Il existe un conseil de la race sihar dans son ensemble, ultime vestige de l'ancien empire, le *synode*, dépositaire de l'autorité impériale et apte à prendre des décisions au nom de tous les sihars. Il n'est cependant presque jamais réuni, les exarques étant généralement trop heureux d'ignorer tout frein à leur pouvoir personnel. Le synode est composé d'un membre de chaque Drôme. Tous ont leur propre manière de désigner leur héraut: certaines ont recours au duel, d'autres à un concours de poésie, un Drôme au moins est connu pour choisir son héraut selon ses performances sexuelles.







## SWORDS AND SORCERY

Les sihars mourraient en paix depuis des millénaires, isolés en leurs terres ancestrales quand les choses commencèrent à changer. Depuis peu, le territoire sihar, largement vide de toute présence, sauf autour des rares Drômos encore habités, est colonisé par des vagues de migrants humains venus profiter de ses richesses naturelles. Leur nombre augmente constamment et l'espace vital des sihars diminue à mesure. Les sihars seront-ils sortis de leur langueur et régénérés par leurs nouveaux voisins où mourront-ils pour de bons dans une futile tentative de rejeter les hordes humaines hors de leur territoire?

**Les Ut'Yefs:** La taciturne et ombrageuse race Ut'Yef contemple sa mort de façon bien plus directe et immédiate que celle des sihars. Là où la morsure de la défaite poussa les êtres gracieux des cités souterraines dans la sourde langueur de l'agonie, c'est dans leur triomphe même et dans les excès subséquents que les Ut'Yefs firent naître leur némésis, qu'ils nomment anathème.

La race Ut'Yef est plus éloignée des humains que ne le sont les sihars, même si leur durée de vie est comparable à celle de la race humaine. Les Ut'Yefs sont grands et musculeux, totalement glabres, leur peau lisse est d'un gris variant de la couleur d'une perle à celle de la fonte. Mais la principale différence est leur oeil unique, de la largeur du front.

Les Ut'Yefs ont la possibilité de créer des effets magiques sans source de pouvoir, là où tous les autres sorciers se doivent de tirer leurs pouvoirs d'un Dieu, d'un grand sacrifice ou d'une autre source métaphysique. Les Ut'Yefs, eux, semblaient ne pas avoir besoin de nourrir la magie. On appelle désormais cette faculté, l'*hubris*. Lorsque les Ut'Yefs y font appel, on peut y voir l'énergie se concentrer dans leur oeil unique et y prendre des formes fantastiques. Longtemps, l'empire sihar mit un frein à leurs capacités et fut un contrepoids à leurs ambitions. Mais à la conclusion de l'Ultime Querelle, avec la victoire totale des Ut'Yefs qui vit la mort des Dieux sihars eux-mêmes, plus rien ne pouvait s'opposer à leur domination. Les Ut'Yefs s'abandonnèrent alors totalement à l'*hubris*, plus rien, pas même le plus simple acte, n'était réalisé sans l'aide de magie. Les plus simples déplacements ou le fait même de se nourrir fut bientôt l'objet de sorts quotidiens. De même, le territoire des Ut'Yefs, l'*Ut'YefRak* fut intégralement aménagé par l'*hubris*, les rivières furent détournées et le paysage remodelé à l'envi selon le moindre désir de ses habitants.

La catastrophe fut au départ graduelle, l'ouest de l'*Ut'YefRak* commença à être parcouru d'étranges créatures à la forme torturée tandis que les habitants du sud commencèrent à entendre d'étranges voix portées par les vents. Il se passa près d'un siècle de lente dégradation de la situation avant que les Ut'Yefs ne prennent brutalement conscience des deux horreurs qui allaient désormais chercher à les détruire, lorsque se déclencha le premier exanthème. À l'ouest, une légion de créatures cauchemardesque déferla sur le Rak tandis qu'au sud, un vaste blizzard murmurant se leva, transformant tout ceux qu'il touchait en pathétique créature assoiffée du sang d'Ut'Yef. Les Ut'Yefs combattirent avec rage mais l'ennemi était trop puissant, les monstres les assaillaient tandis que les plus loyaux guerriers devenaient les pires adversaires sous l'influence des murmures du vent. Le premier exanthème s'acheva sur une



catastrophe pour le Rak: quand l'ennemi fut finalement stoppé à grand peine, plus de la moitié du territoire Ut'Yef était tombé et la majeure partie de la population était morte ou avait rejoint l'anathème. Depuis ce jour, la race Ut'Yef mène une lutte désespérée pour sa survie. L'*hubris* est bannie, même si l'on en use encore parfois avec parcimonie dans les cas désespérés où ses bénéfices surpassent le renforcement de l'anathème.

La société Ut'Yefs est devenue une société de survivants. Ce qui était l'ouest du Rak est désormais connu sous le nom de *Tumulte*: une lande maudite où naissent des hordes de bêtes cauchemardesques; le sud est devenu la *Tourmente*: une gigantesque tempête malsaine soufflant des vents de corruption. Le Rak est en guerre permanente pour contenir l'anathème, toute la population non combattante s'est regroupée dans l'est du pays tandis que tous ceux aptes à repousser l'anathème et dont les talents ne sont pas requis pour une autre tâche passent leur vie sur la frontière à combattre, ne pouvant voir leur famille que sur un régime de permission. Les mois les plus difficiles de l'année sont ceux des semailles et des récoltes, car une large partie des combattants sont alors requis aux champs pour des travaux indispensables à la survie de tous. La société s'est effondrée, toutes les anciennes autorités et administrations n'ont plus cours quand la fin est proche et qu'une grande partie de la population est morte. La race Ut'Yef est devenue une gigantesque armée.

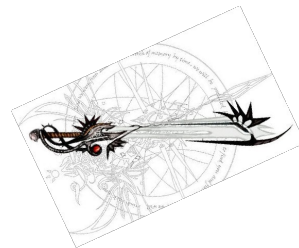
Mais les Ut'Yefs sont de moins en moins nombreux et l'anathème chaque jour plus puissant, chaque exanthème est l'occasion d'une avancée de ses forces. Combien de temps avant que les dernières barrières ne cèdent et que leur race ne s'éteigne?

**La Quadrature de Thulé:** L'on sait très peu de choses des habitants de la Quadrature de Thulé, cet immense rectangle faisant la taille de plusieurs royaumes ceint d'une gigantesque fortification d'ossements mêlés. On ne sait quand fut élevé ce mur ni par qui. Dans les rares contacts qui eurent lieu entre l'humanité et les sihars ou les Ut'Yefs, ceux-ci refusèrent de répondre à ces questions. Les bruits les plus fantastiques courent sur les thuléens: ils seraient des démons enlevant d'innocentes victimes pour les torturer inlassablement, la quadrature étant une sorte d'enfer sur terre. Il est vrai que des disparitions mystérieuses et autres événements étranges surviennent parfois accompagnés de traces menant tout droit à la quadrature.

Qui que soient les thuléens, ce n'est pas une race charitable.

### Les Dieux des aînés

On sait très peu de choses sur les Dieux des races aînées. La majorité des humains se contentent de penser que les aînés adorent de faux Dieux, preuve supplémentaire qu'ils méritaient leur destin, mais la vérité est plus complexe. Les Dieux Sihars et Ut'Yefs connurent eux aussi les affres de la Nuit Écarlate. En une étrange corrélation, ou ironie cosmique, exactement quatre Dieux de chaque race survécurent, tout comme les Dieux humains. Les Dieux Sihars étaient Eliodus, Dieu du Chaos, Eusebius, Dieu du Jugement, Demorus, Dieu de la confusion et Terminus, dieu de la Fin. Quant aux Dieux Ut'Yefs, il s'agissait du Vieil Homme Montagne, le pilier du monde, du Bouffon Éternel, de la Dame en Noir, gardienne du sceau de l'existence et de la Dame en Pourpre, gardienne du sceau de la





## SWORDS AND SORCERY

connaissance.

Durant l'Ultime Querelle, les Dieux mêmes des deux races s'affrontèrent, lorsque les Dieux Sihars furent vaincus et tués. Abandonnée et affaiblie, la race Sihar fut massacrée par les Ut'Yefs. De nos jours, ceux-ci vivent toujours dans la honte d'être un peuple sans Dieux. Quand aux Ut'Yefs, leurs Dieux sont l'une des dernières barrières les protégeant encore du Tumulte et de la Tourmente.

### L'Humanité

Les humains constituent la race dominante de Damarkar. Plus mesurés et adaptables que les sihar, non dotés de pouvoirs risquant de les détruire comme les Ut'Yefs, ils sont promis à un plus bel avenir que leurs aînés. Là où les races anciennes sont restées assez monotones et, au temps de leur splendeur, étendirent de vastes empires unifiés sur le continent, les humains sont extrêmement divers, divisés en de nombreux groupes ethniques et en de nombreuses nations. Par sa diversité et son adaptabilité, l'humanité a conquis un territoire bien plus vaste que les aînés n'en révèrent jamais. Certes celui-ci est désuni en de nombreux royaumes, souvent en guerre les uns avec les autres, mais cela ne peut retirer sa gloire à l'espèce humaine: des désolations glacées de la bordure du monde à la plaine des cendres en passant par les steppes d'Ophnie, les humains sont partout là où il y a de la terre à peupler. Résolus et non esclaves du fatalisme et du conformisme, qui sclérosent les aînés, s'ils s'unissaient, même la Quadrature de Thulé tomberait devant leur rage de vivre.

Si l'origine des races aînées est inconnue, les humains proviennent tous de la Faille Originelle: une faille gigantesque plongeant de plusieurs milliers de pas dans la terre et recelant une puissante séquelle de genèse. L'humanité se considère comme la race chérie des dieux car elle est persuadée que la séquelle fut sciemment créée par les Termes du Tétragrammaton comme gage de leur pacte à assurer la stabilité du monde. La Faille Originelle était constituée de strates aux matériaux divers, altérant le rayonnement de la séquelle. Ainsi, dans ces diverses strates se développèrent différents peuples humains. Tous les peuples humains ne sortirent pas au même moment ni pour les mêmes raisons de la Faille, certains y restèrent des millénaires régnant sur leurs royaumes souterrains, mais tous finirent par émerger pour peupler le monde ainsi que les dieux qui les avaient créés l'avaient voulu.

Comme dit plus haut, indépendamment des nations et royaumes de Damarkar, les humains sont répartis en plusieurs ethnies issues de strates différentes de la Faille Originelle, toutes ne sont pas absolues cependant, il existe des ponantins blonds par exemple, de même que toutes ne sont pas forcément très éloignées, il existe ainsi peu de différences entre un créanien et un eudoxe. Nombre de régions sont par ailleurs habitées par des peuples issus de métissage de divers groupes.

**Les Ponantins:** Les ponantins sont de taille moyenne et ont la peau légèrement bronzée, les cheveux et les yeux généralement de couleur sombre. Ils vivent tout naturellement dans le Ponant, la partie Ouest de l'Ophnie.

**Les Eudoxes:** Les eudoxes sont généralement assez grands. Ils



ont toutes les couleurs de cheveux et d'yeux, même si le vert est assez courant pour ces derniers. Leur peau est plutôt claire. Ils vivent en Eudoxie.

**Les Zarliths:** Les zarliths ont la peau grise, conséquence des millénaires passés dans la Couronne d'Ossements. Généralement assez petits et minces, ils sont en moyenne moins musclés que les autres peuples. Mais ce n'est qu'une moyenne, rapidement négligeable vu la proportion de la population se destinant au métier des armes.

**Les Oothians:** Les Oothians sont le peuple le moins nombreux. Vivant principalement dans le Pays d'Ooth, avec une diaspora dans les cités de Porphyre, c'est un peuple raffiné aux magnifiques cités marchandes. Ils sont presque tous bruns aux yeux marrons et leur peau est très bronzée.

**Les Créaniens:** Les créaniens vivent principalement dans les terres du nord et les basses terres. Peuple à la peau claire, ils ressemblent beaucoup aux eudoxes, avec une plus grande proportion de roux et une taille moyenne plus faible.

**Les Sylbars:** Les sylbars sont un peuple contemplatif et mystique vivant dans le Grand Méridien. Leur peau très claire se pare de légères teintes bleutées.

**Les Raqdors:** Les raqdors sont apparentés aux créaniens et aux eudoxes, mais sont généralement plus musculeux et ont généralement les yeux légèrement en amande. Ils ont colonisé l'oeil du Cyclope, éliminant toute résistance.

**Les Zorasts:** Les zorasts sont un peuple de taille moyenne à la peau très claire se parant de teintes terreuses allant du vert très pâle à un marron argileux. On les trouve dans la plaine des cendres.

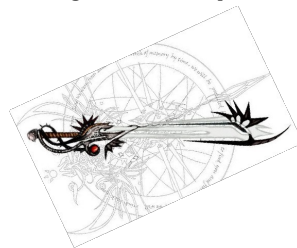
**Les Nordiques:** Les nordiques sont généralement blonds aux yeux bleus, ils sont assez souvent grands et très musclés. Ils furent repoussés dans la bordure du monde il y a de cela fort longtemps.

**Les Hommes de Fer:** Les hommes de fer sont les habitants des royaumes de fer. Généralement très grands, leur peau est très sombre avec un reflet cuivré, de même leurs cheveux ont la couleur du cuivre.

**Les Kobrads:** Les kobrads sont petits et à la musculature sèche. Leur peau tire sur un jaune clair et leurs yeux sont de minces fentes. Leurs cheveux sont fins et invariablement noirs. Ils dominent l'Empire des Plaines, soit prêt du cinquième de Damarkar.

### Les semi humains

Les humains considèrent les races s'écartant trop de la norme humaine comme étant inférieures et digne du plus grand mépris. On nomme semi humains ces peuples qui n'eurent pas la chance d'être majoritaires ou anciens. Ils accompagnaient généralement les humains dans la Faille, d'où ils furent régulièrement expulsés,







## SWORDS AND SORCERY

mais certains furent créés lors de la Nuit Écarlate comme les autres races, d'autres naqurent dans des séquelles de genèse. Au final il existe de très nombreuses races semi humaines, bien que le nombre total d'individus soit très inférieur au nombre d'être humains.

On compte ainsi à leur nombre les Hruks, une race à la peau grise et à la petite tête, esclave des Oothians; les Yizmas, un peuple aux capacités télépathiques et aux yeux énormes, détesté de ce fait et persécuté dans tous les royaumes; les Shâgraks, un peuple barbare de colosses aux dents proéminentes vivant dans les régions isolées d'où ils assaillent régulièrement les terres civilisées; les Dorels, de très petits individus ne pouvant survivre que dans le noir complet habitant de vastes réseaux souterrains; les Bariuls, de petites créatures simiesque mangeuses d'hommes à l'artisanat primitif; mais bien d'autres encore vivent dans les régions sauvages de Damarkar.

Ces êtres sont cependant très rares, la plupart des humains n'ont jamais vu que d'autres humains et parfois entendu des légendes sur les monstres de la montagne.

### Les autres races

Les semi humains sont rares, mais ces créatures le sont encore plus. On dit par exemple que les îles Cernoriyles abritent un étrange peuple d'hommes lézards, qu'un peuple serpent put être trouvé dans les vieilles ruines sihars et que les régions les plus reculées de Fangwen contiennent des tribus de grands êtres primitifs à la peau squameuse et à la tête intégrée au corps.

### Les monstres et animaux étranges

nombre de créatures étranges vivent en Damarkar, la présence des séquelles et des cénotaphes ayant tendance à répandre le chaos dans la vie naturelle. On peut ainsi trouver un certain nombre de monstres comme des araignées géantes ou des krilors, sortes d'horreurs bruisantes de tentacules. Les jungles d'Ashakla sont connues pour abriter d'étranges créature faites d'ombres et nombre d'autres horreurs hantent les terres dévastées de



Damarkar.

Les créatures causant le plus grand effroi sont, bien entendu, les démons, horreurs métaphysiques issues de rêves de Dieux morts et à l'essence distillée par les Cénotaphes. Tous ont de puissants pouvoirs et obéissent à de complexes plans cosmiques. Ce sont les pires ennemis des Templiers du Suaire.

## Ce que murmurent les sages: l'histoire du monde

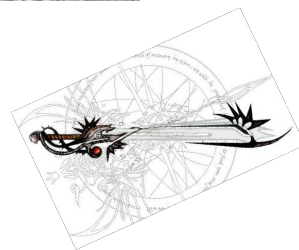
Voici les premières ligne des *Eschatologies d'Eusébius* le livre relatant la Nuit Écarlate. On ignore tout de son auteur où de l'époque à laquelle fut rédigé l'ouvrage. Mais on dit qu'Eusébius était inspiré par les Dieux lorsqu'il prit la plume, ses écrits restent la principale source d'information sur le déroulement de la guerre des Dieux.

«

Au commencement des temps, les cieus se nimbèrent de sang et la lune devint un brasier sous la haine accumulée des Dieux. Le Panthéon fut éveillé et émergea de la fugue, chatoyant sous les couleurs fantastiques issues de leurs pouvoirs. En son sein, les primes consciences s'observèrent, leurs regards chargé du désir de s'entre déchirer, s'entre mutiler, s'entretuer.

Émergea du sol un grand dragon noir, produit de leurs haines, de leurs colères, de leurs mensonges et de leur violence. Il sonna le début du grand carnage et, durant toute la Nuit Écarlate, fut l'arbitre de la guerre des Dieux. Sous son regard le temps lui même mourut et les continents furent noyés sous un océan de destruction. Quand les quatre termes du Tétragrammaton convinrent de la convention, ils ne purent occire ce qui n'était qu'une part d'eux même. Ils enfermèrent alors le grand dragon noir dans les entrailles de la terre, pour que sa souillure n'infuse plus le monde de haine puis se retirèrent dans la Fugue, laissant le Panthéon silencieux.

»







## SWORDS AND SORCERY

### histoire

Ce qui suit est l'histoire du monde qui résulta de la Convention. On nomme cette ère, « l'Âge Du Crépuscule » et nul ne s'y trompe: le monde est suspendu à l'unité du Panthéon et de ses Dieux, constamment menacé par une reprise de leur désaccord. L'on sait que le Monde existait avant la Nuit Écarlate; il n'est donc pas interdit de penser qu'avant son crépuscule, Phaern traversa d'autres ères. Les éventuels peuples et empires qu'abrita le monde dans sa jeunesse ont néanmoins irrémédiablement sombré dans les limbes suite à l'horrible cataclysme qui fut la genèse de cette noire époque. Le plus sage ne sait donc rien des civilisations perdues qui connurent leur splendeur avant la longue nuit, sans doute n'ont-elles d'ailleurs jamais vu le jour et ne sont-elles que des fantômes d'historiens.

La chronologie qui suit fut reconstituée à travers les bribes de savoir que purent collecter les plus grands des sages, et leur connaissance est parcellaire au mieux. Voici pourquoi les dates sont arbitraires et approximatives, ce n'est d'ailleurs pas un monde accordant de la valeur aux dates exactes: bien des habitants de Damarkar ignorent en effet jusqu'à l'année en laquelle ils vivent! Voilà pourquoi la plupart des événements cités par la suite ne tombent pas en réalité à des dates rondes et parfaites, mais autour de ces dernières, avec une imprécision de plusieurs siècles parfois!

Le calendrier de Damarkar est basé sur la fondation de l'Empire d'Aygo, la première cité qui apporta la lumière de la civilisation au monde. On compte donc en années « RI » : Regnum Imperiae ou années du Règne Impérial et en années négatives.

**-20 000** : Début de l'ère du Crépuscule. Les Dieux se retirent dans leurs domaines respectifs de la Fugue. Le monde est ravagé. Il n'est qu'une accumulation fantastique de la magie des Dieux. Mutilé, sa géographie est un cauchemar et les lois de la nature n'y existent quasiment plus.

Il faudra plus de deux millénaires au monde pour se reformer. Lentement, les aberrations de la nature s'équilibreront quelque peu, donnant à Phaern un aspect moins chaotique. La vie se remet peu à peu elle aussi, la majeure partie de la magie funeste finit par se perdre dans les cinq derniers siècles, achevant de déformer et de créer la plupart des espèces aujourd'hui vivantes.

**-12000**: Vers cette époque, à un ou deux millénaires près, la présence des races anciennes est attestée. Sihars et Ut'Yefs ne sont pas encore complètement sortis de la barbarie mais se démarquent clairement des animaux et autres bêtes sauvages. Des villes existent et le commerce est présent. Il semble qu'à cette époque la Quadrature de Thulé commençait juste à se former et qu'il ait fallu près d'un millénaire aux Thuléens, qui qu'ils soient, pour achever la gigantesque muraille d'ossement ceignant leur domaine.

**-9000**: Certains très anciens monuments sihars portant des inscriptions que les maîtres de Fangwen purent décrypter indiquent clairement qu'à cette époque, l'Empire Sihar et l'Ut'YefRak existaient. Déjà puissantes nations, les deux royaumes étendaient leurs domaines sur toute l'Ophnie et le



Centre, leurs armées, vastes et nombreuses faisant régner la paix sur cette partie de Damarkar.

La tradition fait remonter à cette époque l'apparition de l'Humanité à la surface. Au sein de la Faille Originelle, deux tribus rivales, bien que de même sang, furent expulsées des profondeurs de la terre par les autres humains car leur vendetta continuelle les y rendaient indésirables. On ignore aujourd'hui quel était l'objet de cette haine, même si certains anciens textes parlent d'un « crime affreux » commis par l'une d'entre elles sans que l'on n'en sache davantage.

Ces deux tribus deviendront les ancêtres des Ponantins et des Eudoxes. Premiers humains à émerger de la Faille, les deux peuples décidèrent de se séparer, et de trouver des terres où vivre qui soient les plus éloignées possible plutôt que de continuer cette guerre inutile qui leur valut l'exil. On dit que c'est à cette époque que le Panthéon leur apparut pour la première fois. À travers leurs messagers, les premiers prêtres, les Dieux firent la promesse de guider l'humanité vers une terre promise, où « ils ne seraient pas les esclaves des anciens ». On ignore aujourd'hui la signification de ces termes, les premiers humains furent-ils capturés et réduits en esclavage par les aînés? Les Dieux les libérèrent-ils? Toujours est-il que ce fut un temps de terreur et de douleur pour l'humanité naissante. Devant affronter un monde inconnu et dangereux, aveuglés par la lumière du soleil et forcés de vivre dans l'ombre des puissantes races aînées, les deux peuples eurent à souffrir de nombreuses pertes durant leurs longues marches en quête de leurs terres promises.

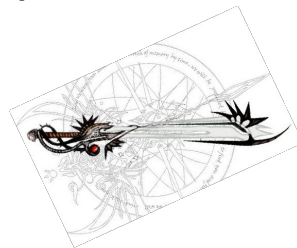
Afin de ne pas payer tribut aux cruels blancs-yeux, les Ponantins s'établirent aux bordures de l'Empire Sihar, loin à l'ouest, dans le Ponant, là où la Mer Endormie marquait la fin de la terre et prirent le nom de cette région. Ils n'ont jamais quitté leurs terres ancestrales depuis.

Les Eudoxes fuirent plus au sud, refusant d'être des citoyens inférieurs dans l'Ut'YefRak, ils allèrent conquérir leur liberté dans le Médolan. Ils s'arrêtèrent dans la plaine des cendres, voyant que les Ut'Yefs ne les pourchassaient pas, et y travaillèrent des millénaires pour la transformer peu à peu en lieu où la vie serait plus douce.

**-7000**: L'Âge d'Or des aînés. Le Rak et l'Empire Sihar atteignent leur splendeur, le raffinement des deux royaumes anciens est extrême. Leur prodiges magiques sont aujourd'hui inégalés et la beauté de leurs cités sans pareille dans toute l'histoire.

Dans le Ponant, les premières villes embryonnaires se développent, en guerres constantes les unes contre les autres. Les Ponantins établissent les premiers états, dont le nom s'est perdu depuis. Par contraste, la plaine des cendres est plus calme. Les Eudoxes ont apprivoisé l'aride territoire et y vivent paisiblement en petites communautés.

C'est vers cette époque que les Sylbars émergèrent de la Faille. On ignore pourquoi le peuple à la peau bleue émergea des profondeurs, même si d'anciennes traditions évoquent le chant d'une Déesse. Auraient-ils été guidés par Shevith? Nul ne le sait.





## SWORDS AND SORCERY

Les Sylbars traversèrent le Rak sans être gênés par les Ut-Yefs et rencontrèrent les Eudoxes dans la plaine des cendres, ne souhaitant pas dérober à ceux-ci leur terre promise, ils choisirent de marcher vers le sud jusqu'à trouver la mer. Ils s'installèrent donc dans le Grand Méridien.

**-4000:** Aux alentours du quatrième millénaire avant Aygo, l'Ultime Querelle se déclencha. Les armées Sihars et Ut'Yefs s'affrontèrent en une guerre titanesque qui dura près de trois siècles. L'humanité se retrancha apeurée, spectatrice de l'orgie de sang qui s'était emparée des aînées. La guerre fut monstrueuse, n'épargna personne et ne connut aucune retenue, aucune morale. Les enfants furent massacrés, les familles détruites, les terres souillées par d'antiques magies. Les deux anciens royaumes s'essoufflèrent dans cette lutte sans fin et leurs Dieux finirent par leur venir en aide. En une aporie de la foi, les Dieux Ut'Yefs massacrèrent les Dieux Sihars. L'Empire sihar fut rapidement détruit en conséquence par les Ut'Yefs victorieux, sa population massacrée en grande partie, les rares survivants se terrèrent alors au cœur de leurs terres d'origine, témoins de la destruction complète de leur civilisation.

Les Ut'Yefs, affaiblis par la lutte, se replièrent dans le Rak pour y vivre de la douce décadence qui anime le vainqueur. L'Hubris commença à couler à flot tandis que la race entière s'enfermait dans l'hédonisme et la paresse.

Pendant l'Ultime Querelle, les flots de magie utilisée par les deux camps rendirent la vie quasi impossible dans les strates supérieures de la Faille Originelle. Des peuples se combattirent pour les maigres ressources disponibles. Après deux siècles de servitude subie par la défaite, la race esclave des Oothians, décimée par les siècles d'asservissement, fuit la Faille. Les Oothians errèrent au milieu des landes dévastées par les armées avides de sang de l'Ultime Querelle et s'établirent en une ancienne province Sihar dévastée par la guerre et désertée par sa population mais toujours fertile: les Basses Terres de l'Ophnie. Ils n'y restèrent guère longtemps, car leurs anciens maîtres, les Créaniens, émergèrent bientôt de la Faille à leur poursuite. Une suite de batailles opposa les deux peuples, sans espoir de victoire aucun pour les Oothians, très inférieurs en nombre. Ceux-ci commencèrent alors leur fuite éperdue vers l'Ouest. Ils furent sauvés par l'aggravation des conditions de vie au sommet de la Faille, le conflit entre aînés devenant plus intense. Il en résulta en effet qu'émergèrent les Zarliths, décidés à occuper eux-mêmes les fertiles Basses Terres, à l'abri des terreurs de l'Ultime Querelle. Une série de guerres les opposa aux Créaniens, empêchant ceux-ci de poursuivre les Oothians, qui s'établirent au pays d'Ooth après avoir vainement tenté de pénétrer dans les territoires des Ponantins. Les Créaniens quant à eux finirent par vaincre les Zarliths et ceux-ci furent exilés dans la couronne d'ossements, les Créaniens demeurant les maîtres de la partie fertile des Basses Terres.

**-3000:** C'est vers cette époque que les Ponantins développèrent les premiers véritables royaumes organisés, une véritable civilisation naquit alors sur leurs terres. L'écriture ainsi que l'architecture y étaient maîtrisées. La côte ponantine du golfe de Keth fut colonisée et peu à peu, le centre de pouvoir



du Ponant se déplacera dans les siècles suivants vers le sud et la mer. Cette époque vit le début des échanges commerciaux à longue distance entre les Ponantins, les Oothians, les Créaniens, les Eudoxes et même les Sylbars.

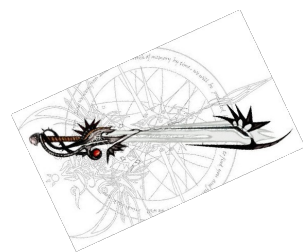
L'époque résonne des noms à demi oubliés des antiques royaumes Ponantins comme Urno et Sarakesh. L'on ne sait presque rien de ceux-ci, les royaumes de l'antiquité appartenant pour moitié à l'histoire et pour moitié aux mythes.

À cette époque, une partie des Sylbars entreprit une grande migration pendulaire de près d'un millénaire qui les verra s'établir brièvement dans la plaine des cendres avant de les ramener dans le Grand Méridien.

Pendant que les aînés sombraient dans la décadence la plus totale, les Sihars débutant leur agonie et les Ut'Yefs se baignant dans l'Hubris, l'agitation religieuse gagnait la Faille. Dans les strates profondes, les humains qui ne connaissaient pas le Panthéon se mirent à croire en de faux Dieux et de fausses prophéties. Deux peuples émergèrent alors, Les Raqdors et les Zorasts. Races guerrières s'il en est, ces barbares se lancèrent en une croisade impitoyable pour exterminer les impurs de la surface. Ils se dirigèrent vers le Médolan et arrivèrent dans la plaine des cendres où vivaient paisiblement les Eudoxes. Ce fut un carnage, le peuple Eudoxe fut massacré. Les survivants fuirent se réfugier dans l'Oeil du Cyclope et s'y rétablirent l'espace d'une ou deux générations avant que les Raqdors ne décident de les poursuivre, laissant la plaine des cendres aux Zorasts qui y réduisirent à néant les siècles d'efforts Eudoxes pour la rendre fertile. Cette seconde série de guerres ne fut pas aussi aisée, les Eudoxes avaient appris à combattre et vendirent chèrement leur peau. Mais le grand nombre des Raqdors rendait la victoire impossible et les Eudoxes furent ultimement contraints à un nouvel exil, dans les vastes terres inexplorées de l'est et du nord, qui furent désormais connues sous le nom d'Eudoxie.

**-2000:** Près de deux mille ans avant la fondation d'Aygo, le monde fut livré à l'année du grand péril. Dépassés par leur propre hédonisme, les Ut'Yefs donnèrent naissance au Tumulte et à la Tourmente lors du premier exanthème. Cela ne fut pas sans conséquences sur le monde. D'anciens textes des antiques royaumes ponantins rapportent plusieurs années sans été, de nombreuses catastrophes et l'infestation d'horreurs dans les territoires humains. Le monde eut à subir à nouveau les affres de nombreuses séquelles le mutilant, éveillées par l'hystérie de magie noire qui s'échappait des deux anathèmes.

Nombres de royaumes seffondrèrent et le chaos s'empara de tout Damarkar. Le Ponant civilisé résista mais les royaumes barbares Créaniens, Zarliths, Sylbars, Zorasts et Eudoxes seffondrèrent dans la sauvagerie, frappés de plein fouet dans leur jeune développement et plongeant à nouveau leurs habitants dans l'obscurité. Cependant, il est attesté qu'à cette époque le Panthéon était connu de l'Humanité émergée. Ainsi, une amorce de civilisation fut-elle conservée par les Tribunaux de Kaer-Sha jusque dans les terres les plus éloignées du phare du Ponant.





## SWORDS AND SORCERY

Mais la plus grande conséquence de l'éveil des anathèmes, fut que la Faille Originelle fut rendue inhabitable par l'infiltration de leurs énergies noires dans le berceau de l'Humanité. La faille étant située juste sous le Tumulte. C'est alors que les véritables seigneurs de la Faille, incapables d'y demeurer plus longtemps, furent forcés d'émerger eux aussi à la surface. Le puissant peuple Kobrad, ses alliés, que l'on nomme aujourd'hui les Nordiques et les Hommes de Fer parvinrent à la surface après une longue route. Une grande partie d'entre eux fut massacrée tandis qu'ils fuyaient le Tumulte. Les trois peuples prirent la direction de l'Ouest, afin d'éviter la Tourmente au sud. Ce fut une odyssée amère, au milieu des pires horreurs. Ils échappèrent finalement au Tumulte.

Les Kobrads et les Nordiques gagnèrent les inhospitalières steppes des Terres du Nord. Ils s'y livrèrent de nombreuses guerres au milieu du chaos qui gagnait le continent entier. Une grande partie des Nordiques fut exilée dans la Bordure du Monde, les autres demeurant dispersés non loin du Tumulte tandis que les Kobrads se déversaient dans les immenses plaines du nord et se divisaient en nombre de hordes en guerre continuelle.

Les Hommes de Fer partirent vers le sud, où ils affrontèrent durant plus d'un millénaire de guerres amères et oubliées les tribus Créaniennes. A terme les Hommes de Fer s'installèrent à l'est des Basses Terres, dans les territoires qui deviendront les Royaumes de Fer après y avoir totalement éliminé les Créaniens qui y vivaient. Ceux-ci entreprirent alors une longue migration vers le Nord où ils conquièrent certains territoires et se mélangèrent aux Nordiques et aux Kobrads en d'autres.

Ce fut un âge de chaos où les Ut'Yefs ne furent pas les seuls à souffrir. La folie et la mort s'emparèrent de tout Damarkar durant près de mille ans. Les Zorasts s'entre déchirèrent sans fin, les Raqdors et les Eudoxes se livrèrent une nouvelle série de guerre achevant de détruire leurs civilisations émergentes. Le Pays d'Ooth se retrancha dans l'isolationnisme tandis que le Ponant tremblait sur ses bases civilisées.

**An 1: Année Impériale:** Après mille ans de chaos, l'Humanité se stabilisa enfin et reprit la route du progrès. Les séquelles s'étaient calmées tandis que le Tumulte et la Tourmente se concentraient sur le Rak, laissant les humains en paix. Près de mille ans de plus furent nécessaires à l'Humanité pour que, du chaos, des royaumes ré-émergent et que la civilisation triomphe enfin.

Ce triomphe vint de la fondation de l'Empire Aygoth. Dans le Ponant, le petit royaume assemblé autour de la ville d'Aygo avait passé les derniers siècles à conquérir ses voisins, ne les soumettant pas, mais les intégrant à un tout plus grand que ses constituants. Guidé par Kaer-Sha, Aygo avait fondé une vaste fédération de sujets et d'alliés qui rassemblait l'essentiel du Ponant. L'année impériale vit le triomphe des armées et de la civilisation Ponantine tandis que l'ancien royaume de Sarakesh et les terres correspondant aujourd'hui à Fangwen et au Sharkaï étaient conquises et intégrées dans le plus vaste état jamais vu alors.

Les deux siècles suivants ne furent que triomphe grandissant tandis qu'Aygo consolidait son pouvoir. Seule une peuplade



Ponantine résistait à la grandeur d'Aygo: le peuple qui devait un jour les éclipser, les Ganéens. Vivant dans le Nord du Ponant, la terre promise ancestrale de leur peuple, leur petit royaume résistait furieusement à toutes les tentatives d'annexion.

**500RI:** Après trois siècles de relatif déclin de la civilisation d'Aygo, il était temps pour les Ganéens d'agir. Ils avaient mis à profit le temps dont ils disposaient pour édifier leur propre cité Ganae, et établir leur royaume autour d'elle. Durant ce temps, Aygo, sans autre ambition que la conservation de ses possessions et la défense de la douce monotonie de son existence, perdait toute énergie.

C'est alors que Ganae frappa, la guerre dura de nombreuses années mais que pouvait un peuple habitué à la facilité face aux ambitions d'un jeune royaume avide de gloire? Ganae s'était dédiée à l'adoration du Panthéon dans son ensemble, refusant d'élever un Dieu au dessus des autres, les contemporains jugèrent que, bien que Kaer-Sha protégeait Aygo, les trois autres Jéhovahs combinés le vainquirent ou parvinrent à le convaincre d'abandonner la vieille cité.

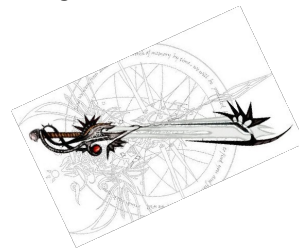
En 513, Aygo elle-même chuta, ses armées défaites, son empire vaincu. Mais les Ganéens ne se comportèrent pas en conquérants, ils s'intégrèrent à la civilisation raffinée qu'ils avaient capturée. L'Empire ne changea pas fondamentalement, Aygo avait conquis son conquérant. On assista davantage à un transfert de pouvoir. L'ère qui s'ouvrait allait durer près de mille années et verrait la gloire de l'Empire de Ganae surpasser celle de tous les Etats passés et à venir.

**1000RI:** Au début du second millénaire du règne impérial, l'Âge d'Or de l'Empire de Ganae est atteint. La magnificence absolue de la civilisation Ganéenne ne sera jamais surpassée. Ganae est embellie et ses palais sont placés sur de gigantesques machineries entraînées par des esclaves afin de suivre tout le jour la course du soleil. A cette époque, toute la côte nord du Golfe de Keth est soumise, l'Empire s'étend sur presque toute l'Ophnie et même si les vastes steppes du Nord sont incontrôlables, du fait de la puissance des Kobrads, ceux-ci sont trop occupés à s'entre déchirer pour représenter une sérieuse menace. Les désolations de Vraanesh et leurs barbares hommes bêtes sont sérieusement gardées par les Légions et ne causent pas de trouble.

Durant les derniers siècles, la plus grande réussite de l'Empire fut de civiliser le monde. Partant de Ganae, des milliers de missionnaires apportèrent à tout Damarkar les bienfaits de la civilisation. Des immenses steppes du Nord au lointain Médolan, nulle peuplade n'ignorait qu'existait au delà des Terres et des Mers un joyau nommé Ganae.

Grâce à ces enseignements, le peuple le plus proche de Ganae dans le Médolan, les Sylbars vivant dans l'Ouest du Grand Méridien, fondèrent leur propre royaume, Céleste, qui existe encore aujourd'hui, et est la plus ancienne forme de civilisation du Médolan.

**1500RI:** Le milieu du second millénaire est une période de calme. La paix Ganéenne règne sur tout l'Empire, les îles du golfe de Keth sont colonisées par des Oothians et des Créaniens. Ganae est toujours brillante, bien qu'en légère décadence causée







## SWORDS AND SORCERY

par le même manque d'ambition qui causa la perte d'Aygo. L'Empire reste cependant puissant, même si les premiers troubles se font sentir: dans les Terres du Nord, les Kobrads commencent à former des royaumes puissants et organisés et à cesser leurs continuelles guerres, à l'est, les royaumes de fer s'unissent sous la bannière de l'Empire Orvasqar. Dans les siècles qui suivront, l'Orvasqar sera la bête noire des Légions impériales, en guerre constante contre ce puissant ennemi pour le contrôle des Basses Terres.

La situation est bien pire cependant dans le Médolan. L'année 1617RI voit le début du règne des Titans. Suite aux ravages de la Grande Erreur (voir plus loin), nul ne connaît l'apparence exacte de cette race. De rares écrits Ganéens contemporains les décrivent comme des horreurs insoutenables de plus de dix pieds de haut.

On ne sait guère non plus comment les Titans arrivèrent dans le Médolan, ni d'où ils provenaient. Mais toujours est-il que, du jour au lendemain, ces monstres asservirent la moitié du continent, réduisant les humains en esclavage. Nul ne parvint à résister, les Titans étaient invincibles et possédaient d'étranges artefacts à la puissance inimaginable. Techniques avancées? Magie obscure? La source de leur pouvoir est une énigme de plus, mais leur efficacité ne peut être mise en doute. Les abominables Titans régnèrent sur une humanité agonisante et firent des hommes leurs jouets. Le savoir est parcellaire sur ce que dut subir la race humaine sous leur joug, mais des légendes toutes plus atroces les unes que les autres se racontent parfois, le soir, à la veillée, dans le Médolan.

Pourquoi les Titans épargnèrent-ils l'Ophnie durant leur règne cruel? Nul ne le sait exactement, mais durant leur domination qui dura un millénaire, Ganae eut le temps de vivre et mourir sans leur intervention.

**2000RI:** Le troisième millénaire fut une période de grand péril pour Ganae. Dans ses premiers siècles, sa guerre continuelle contre l'Orvasqar l'épuisa tant, qu'elle ne put rien faire quand les peuplades barbares des Terres du Nord, les Shandovrs, issus du métissage de Créaniens exilés et de Nordiques exilés, déferlèrent sur les Basses Terres.

Ganae perdit toutes ses provinces orientales, n'en conservant que le pays d'Ooth, de plus en plus réticent à son joug.

Car nulle civilisation n'est éternelle, et ce qu'avait été Ganae avait muté depuis longtemps, l'Empire n'avait plus rien de commun dans ses coutumes et son organisation avec la puissante nation du millénaire précédent. Ganae s'affaiblissant, elle devenait moins tolérante, plus exigeante de ses provinces. Nombre de rébellions éclatèrent à cette époque, réprimées avec plus ou moins de succès par les Légions.

**2500RI:** Le milieu du troisième millénaire fut une époque de fer et de sang. Les Kobrads s'unirent sous la bannière du puissant chef Arian Khan. Pour la première fois établis en une seule nation depuis leur sortie de la Faille, les Kobrads déferlèrent sur l'Empire de Ganae. En quelques mois, l'Empire s'effondra. Ganae elle-même fut prise aisément après une bataille d'une facilité déconcertante, pinacle de l'épopée pathétique d'un empire aux



abois. Sentant la fin proche, les Ganéens démontèrent peu avant, dans l'urgence, pierre par pierre les grands palais et monuments impériaux, dont l'art permettant de les construire avait été perdu des années auparavant, afin de les transporter au sud, à l'abri de la puissance des Kobrads.

Même dans ces instants finaux, l'Empire dépensa plus d'énergie à sauvegarder son passé qu'à assurer son avenir. La logistique gigantesque utilisée pour déplacer le cœur de la cité impériale eut été fort utile pour combattre l'invasion.

Une nouvelle capitale fut fondée plus au sud et nommée Euphoria, en l'espoir de temps meilleurs. Symbole de la décadence de l'Empire, les magnifiques palais déplacés de l'antique Ganae et dotés de merveilleuses machines leur permettant de suivre la course du soleil n'avaient pu qu'être imparfaitement remontés par les héritiers de Ganae la grande. Depuis cette époque, les palais d'Euphoria restent tristement figés et imparfaits, ombres de leur propre grandeur.

Le siècle suivant fut une période de débacle, l'Empire perdant du terrain face aux invasions et aux rébellions et sombrant toujours plus dans la décadence et l'oubli. La couronne d'ossements obtint son indépendance et y furent fondés les royaumes de Lyrae et de Voj, qui ne durèrent qu'un siècle ou deux avant d'être remplacés par le Sharkaï, la Sambrie et le Phost.

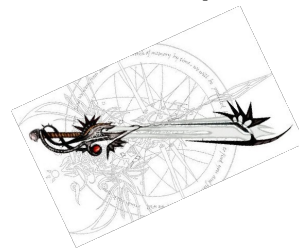
L'époque ne fut guère meilleure dans le Médolan. Après près d'un millénaire du joug des Titans, certains de leurs esclaves s'unirent et créèrent un rituel d'une puissance incommensurable et dont l'objet était la destruction totale des Titans. Toujours aujourd'hui, l'interrogation demeure quant à la source qui permit de lancer ce sort: un Cénotaphe omnipotent? L'intervention du Panthéon lui-même? Rien ne permet de le savoir. Mais les effets de ce rituel toujours appelé aujourd'hui la Grande Erreur se font toujours subir.

La Grande Erreur eut pour résultat, malgré les promesses de ses créateurs, de faire s'abattre sur tout le Médolan une pluie noire, malsaine et toxique. La Pluie Noire tua presque tout, mais elle était tout spécialement dangereuse pour les Titans, qui ne pouvaient même pas respirer l'air d'un lieu où elle tombait.

Près de deux siècles durant, la Pluie Noire ravagea le Médolan, forçant les habitants à se réfugier au plus profond de la terre pour y échapper et transformant les lieux en un désert stérile.

**2700RI:** En Ophnie, l'Empire de Ganae atteignit le point d'Orgue de son martyr: réduit à une poignée de provinces, la fin semblait proche. Le siècle suivant démentit cette affirmation. Sous une série d'Empereurs compétents et à la poigne de fer, Euphoria parvint à reformer ses Légions et à reconquérir une partie du territoire perdu. L'Empire Ganéen passera donc le siècle suivant à se régénérer mais n'avait plus rien de «Ganéen»: c'était une dictature militaire à la culture parfaitement dégénérée en comparaison de la magnificence de l'ancien empire; et Ganae elle-même était devenue la capitale des Kobrads!

Dans le médolan, après deux siècles de Pluie Noire, les habitants commencèrent à émerger à la surface de nouveau, découvrant un vaste champ de ruines et de désolations: les restes épars des





## SWORDS AND SORCERY

anciens empires des Titans. Les survivants se livrèrent alors à une gigantesque conflagration pour le contrôle des maigres ressources. La Guerre Cruelle, comme on la nomme, dura presque un siècle et demi et plongea un peu plus les habitants du Médolan dans la sauvagerie. Seule Céleste et le Rempart échappèrent à ce conflit abscons et sans raison.

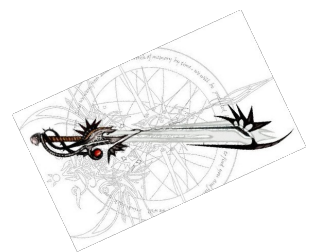
C'est à cette époque que la Corne Ridée fut colonisée par des Oothians et des Créaniens fuyant les invasions barbares.

**2850RI:** Début de l'âge de raison. La plupart des royaumes connus aujourd'hui émergèrent à cette époque. La Guerre



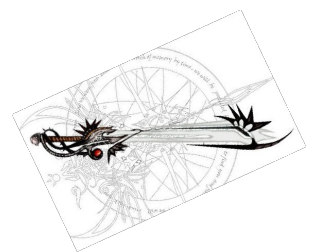
Cruelle prit fin et le Médolan put commencer à panser ses plaies. Cette époque marque aussi la fin de la période de régénération de l'Empire Ganéen. Après les empereurs réformateurs, la décadence reprit son cours et l'Empire recommença sa lente agonie, sans pour autant atteindre les abîmes des siècles précédents.

**3000RI:** Les temps modernes, certaines des plus terribles époques sont révolues, mais le monde vit toujours un âge sombre et dangereux, violent et obscurantiste. Il n'y a que peu d'espoirs de voir sous peu resurgir une brillante civilisation apportant de la lumière aux ténèbres.





## SWORDS AND SORCERY







## SWORDS AND SORCERY



### l'Ophnie

L'Ophnie est la partie la plus peuplée de Damarkar et le centre de sa civilisation. Ayant échappé au règne des Titans et à la Grande Erreur, elle reste quand même une part intégrale de ce monde: mutilée par les Séquelles et les Cénotaphes à l'envi. Comme dans tout Damarkar, les climats n'ont pas vraiment de répartition logique en Ophnie et deux lieux adjacents sont parfois dramatiquement dissemblables.

L'Ophnie a vu naître et mourir les plus grandes civilisations de l'histoire et reste la terre qui vit Aygo puis Ganae se lever pour embrasser leur destin.

### Les Terres du Nord

Immense ensemble de territoires aux paysages et aux climats variés, les Terres du Nord sont cependant dominées en leur centre par les immenses plaines qui nomment le plus vaste état du monde, au nord elles se muent en désolations glacées et adoptent un climat très continental à l'Est. Les Terres du Nord sont chroniquement dépeuplées et se composent d'immenses espaces vides agrémentés de rares lieux habités.

Les plaines du centre sont dominées par les Kobrads, organisés en vastes hordes. A l'est, les Créaniens sont les plus nombreux ainsi que les peuples issus du métissage des deux précédents. La bordure est quant à elle peuplée uniquement de Nordiques.

Shonada est la déesse majoritaire, la plupart des peuples du Nord la vénérant davantage que les autres Dieux. Cependant la partie Ponantine de l'Empire des Plaines est toujours dédiée au Panthéon dans son ensemble, sans compter les nombreux Dieux mineurs et cultes divers qui existent dans l'immense collection de peuples de l'Empire des Plaines.

**l'Empire des Plaines:** Plus vaste ensemble de territoires au monde, l'Empire des Plaines est absolument gigantesque, non seulement par la taille, mais aussi par la diversité. Le centre et le nord de l'empire lui donnent son nom: il s'agit de vastes steppes peuplées par des clans de Kobrads, il s'agit du coeur historique de leur nation, c'est de là qu'Arian Khan émergea pour unifier son peuple après des siècles de guerres entre les différentes hordes.

La marche de l'ouest est un vaste assortiment de petits royaumes Ponantins, auparavant provinces Ganéennes, soumis par les Kobrads et leur payant tribut. Tous maintiennent une autonomie de façade tandis que l'Empire les maintient en coupe réglée. Le plus prestigieux d'entre eux est le *Regnum Ganaeum*, l'ancien centre de l'Empire Ganéen. C'est la plus belle prise du peuple Kobrad, son joyau, car l'antique cité de Ganae est désormais leur capitale. Le *Regnum Ganaeum* est le seul des royaumes Ponantins que les Kobrads aient réellement maltraité, ils en forcèrent les habitants à partir et le colonisèrent littéralement pour faire de Ganae le siège de leur pouvoir.

Cette région est le centre économique de l'Empire et ressemble bien davantage à d'autres régions plus méridionales qu'au reste des Plaines. La civilisation Ganéenne a, en effet, survécu dans la servilité et la plupart des habitants des royaumes Ponantins tributaires de l'Empire sont plus heureux de vivre dans la relative mansuétude et sécurité que leur accordent les Kobrads que dans le régime d'oppression que leur imposait une Ganae

décadente qui se débattait au seuil de la mort.

La marche du sud de l'empire, le long de la couronne d'ossements, est appelé Gandurstan, c'est un territoire de déserts et de montagnes quasi incontrôlable et dominé par des tribus de pillards humains et de sauvages semi humains.

La marche de l'est est composée des territoires Créaniens capturés durant les invasions barbares, de même que pour les royaumes Ponantins soumis, ceux-ci payent tribut aux Kobrads. Sur le plan politique, l'Empire est divisé en 4 hordes, chacune possédant ses territoires, tributaires et vassaux. Les 4 hordes règnent chacune sur une partie des plaines ancestrales du centre et du nord ainsi que sur une partie des trois marches. Elles sont elles mêmes divisées en clans familiaux et en petites hordes vassales.

La plus puissante des hordes, celle dont le chef est l'héritier d'Arian Khan et dont les autres hordes sont les vassales, se nomme la Horde d'Or, et contrôle le nord de la marche de l'ouest et Ganae. La Horde d'Or s'est en grande partie laissé subjugué par la civilisation Ponantine et, bien que toujours de vigoureux Kobrads, ses membres sont les plus raffinés de leur peuple. Les autres hordes sont la Horde de Sang, possédant le sud de la marche de l'ouest et connue pour être impitoyable et cruelle ainsi que pour ses traditions de discipline et d'excellence martiale; la Horde de Sable, régnant sur la marche du sud et célèbre pour son profond mysticisme et ses nombreuses sectes étranges et secrètes et la Horde d'Hiver, possédant la marche de l'est et réputée plus proche du mode de vie ancien et nomade du peuple Kobrad.

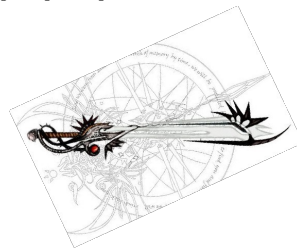
Les quatre hordes sont rarement en paix, elles pillent souvent les territoires limitrophes de l'Empire et, bien que théoriquement unies, s'affrontent souvent en des incidents de frontière violents et sanglants. La domination de la Horde d'Or est parfois remise en cause et les alliances entre khans changent au jour le jour.

Les Kobrads sont très proches de Shonada mais lui vouent un culte particulier passant par leurs shamans et un lien particulier avec la nature, sauvage et sanguinaire comme l'âme Kobrad. On dit que Shonada accorde à certains d'entre eux une magie étrange basée sur le sacrifice de sang et de fluides corporels.

L'Empire des Plaines est si vaste qu'il renferme de nombreuses Séquelles connues, ainsi il existe une plaine où le poids n'existe plus et où les pierres flottent dans les airs tout comme on parle d'un lieu où le feu ne peut exister. Il existe bien des séquelles funestes aussi et les Plaines sont parfois peuplées de créatures cauchemardesques.

**La Bordure du Monde:** Immense désert de glace soumis au blizzard, la bordure est un environnement hostile. Heureusement pour les tribus nordiques qui y vivent, l'absence de cohérence de Phaern permet à certains lieux d'être plus vivables. Mais ces lieux sont, par nature, de taille réduite et les tribus se doivent d'affronter leur rude territoire pour survivre. C'est une lutte permanente contre un climat extrême et des sauvages semi humains, appelés Bjarll, vivant dans les glaciers.

Les nordiques sont restés un terrible peuple barbare, même les Kobrads redoutent leurs raids. Ils sont la mort incarnée pour ceux qui croisent leur route. De leurs côtes déchiquetées ils poussent leurs long navires à fond plat pour piller toute la côte





## SWORDS AND SORCERY

d'Ophnie, aussi loin que l'est du Golfe de Keth. Ils sont craints et redoutés de tous, leurs célèbres casques à cornes, auxquelles ils accrochent les tripes de leurs ennemis, semant la panique à leur simple vue dans toutes les contrées civilisées.

**L'Empire d'Ostmark:** Ancienne marche de l'est de l'Empire des Plaines, l'Ostmark a gardé ce nom dans la langue de ses habitants. Il s'agit du seul cas d'un territoire tributaire ayant avec succès recouvré son indépendance à l'issue d'une guerre avec les Kobrads, voici un peu plus d'un siècle.

Une des principales raisons à cela étant que l'Ostmark est terriblement pauvre et plus intéressante à piller régulièrement qu'à administrer par les Khans.

Les Ostmarkers sont un peuple issu du métissage de Créaniens et de Nordiques.

L'Ostmark est une monarchie élective, les grands princes de l'Empire se réunissent en un conclave et élisent l'un d'entre eux empereur, celui-ci perd alors ses terres qu'il lègue à son héritier et devient le dirigeant de l'Empire. Ce qui n'est qu'honorifique, l'empereur n'ayant que très peu de pouvoirs réels au delà des murs de sa capitale, Sturmwald, et de ses environs immédiats.

L'Empire d'Ostmark est en effet très peu uni, ses princes et grands féodaux se battant régulièrement pour le pouvoir. Archétype de ce monde de ténèbres, l'Ostmark n'est guère plus qu'un vaste royaume barbare, ses nobles ont pour la plupart des châteaux en bois, ses villes sont très rares (la plupart des provinces n'ayant qu'une seule véritable cité), sa population faible et ses hivers rudes.

L'Empire était très isolé, perdu loin à l'est des steppes, jusqu'il y a quelques décennies, quand les premiers colons Shandovrs et Jérudites commencèrent à peupler le Sihar. Depuis, les caravanes Oothians relient davantage l'Ostmark au reste du monde et l'économie se développe, quoi que très doucement.

Cependant l'Empire doit aussi compter avec de dangereux voisins. La Bordure du Monde est proche, et les Nordiques n'épargnent rien ni personne; la frontière ouest est régulièrement assaillie par les Kobrads, qu'il faut repousser à chaque saison des invasions; à l'est se trouve le tumulte, séparé de l'Ostmark par les Monts infernaux mais dont les horreurs descendent parfois des montagnes et infestent la Mer Maudite au Nord et au sud-est, la Quadrature de Thulé et son aura de mort.

Ces menaces constantes sont la raison de l'existence de l'institution impériale et de la relative retenue dont font preuve les grands princes dans leurs affrontements (au regard des pratiques Kobrads et Shandovrs). L'Empereur possède le droit de lever une armée, appelée *Reichswehr*, constituée de la vingtième partie des armées de chaque noble, sélectionnant les conscrits à sa convenance et pouvant l'utiliser à sa discrétion dans la défense de l'Empire contre ses voisins. Cela implique que l'Empereur ne peut utiliser la *Reichswehr* pour des actions à l'intérieur de l'Empire. Lorsqu'ils portaient en guerre, les premiers empereurs annonçaient à la diète impériale leurs intentions et les faisaient valider par un vote des grands princes. Ce système montra son inefficacité lors d'une terrible invasion Kobrad il y a vingt ans. Tandis que les grands princes se querellaient pour savoir si le déploiement de la *Reichswehr* serait une menace pour leurs possessions, les Kobrads pénétrèrent au cœur du pays et incendièrent Sturmwald.



Depuis, un nouveau système est en place, la *Reichswehr* agit selon les moindres désirs de l'empereur mais uniquement dans certaines zones de l'Empire (toutes situées sur les frontières) et ne peut se déployer en groupes plus grands qu'une centaine d'hommes dans les autres régions d'Ostmark.

**Le Sihar:** Berceau de la race Sihar, mais aussi son tombeau probablement, le Sihar est une contrée d'immenses forêts aux arbres gigantesques et aux grandes clairières fertiles et dont le sous-sol regorge de richesses. Les Sihars eux-mêmes vivent dans les Drômos encore habitées, mais ceux-ci sont rares et nombre de Drômos sont abandonnées, toujours regorgeant de richesse et d'artefacts de la race aux blancs yeux.

Tout ceci a fait du Sihar une terre alléchante pour les Shandovrs, les Jérudites et aussi quelques Ostmarkers. Nombre de colons humains avancent donc lentement sur les terres ancestrales des Sihars, fondant des villages, abattant les arbres et pénétrant toujours plus loin dans les forêts.

Ces colons sont en train de bâtir un avenir et profitent des bienfaits de la terre des Sihars. Tout n'est cependant pas parfait, il existe de nombreux lieux obscurs dans les grandes forêts et nombre de créatures et de semi humains dangereux effrayés par les Sihars mais bien moins par de simples humains.

Certains Drômos ont réagi avec une certaine bienveillance à l'égard de l'Humanité, l'ignorant ou lui portant parfois assistance face aux dangers de leur pays. D'autres cités souterraines voient cependant ces êtres inférieurs comme de méprisables blasphémateurs souillant leurs domaines et devant mourir pour cela. Voilà pourquoi les relations entre humains et Sihars, en plus d'être très rares (les Sihars étant fort peu nombreux et certainement pas capables d'occuper tout le territoire dont des régions entières sont vides de leur présence) sont très ambivalentes, car l'on ne peut jamais s'attendre à la manière dont un blanc-yeux réagira face à un humain. De plus, tout le monde méprise la race sans dieux condamnée à l'éternelle déchéance.

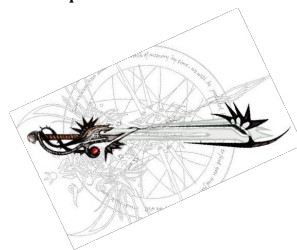
### Le Ponant

C'est dans le Ponant que se développa la civilisation humaine. Devant constamment se défendre contre les incursions des hommes bêtes de Vraanesh, les premiers Ponantins s'unirent pour résister. Leur plus grande création, l'Empire de Ganae, constitue toujours la majeure partie de cette région, même si tout le nord du Ponant, et Ganae elle-même, ont été conquis par l'Empire des Plaines.

Le Ponant a un climat variable, allant de tempéré, au nord, à méditerranéen au centre et au sud. Bien entendu, comme partout, des aberrations existent.

La vaste majorité des Ponantins vénèrent le Panthéon dans son ensemble sans accorder la préséance à aucun Dieu.

**Fangwen:** De toutes les contrées, c'est la plus mutilée. Longue falaise bordée d'une large plage contre la mer endormie, la vaste muraille s'ouvre en de profondes vallées, semblables à des fjords terrestres, rejoignant l'arrière pays. Cet arrière pays est totalement terrifiant, recouvert d'une brume noirâtre et maléfique il abrite des forêts mouvantes et carnivores, des entités faites de ténèbres et des aberrations de la nature si atrocement déformées qu'il vaut mieux ne pas les décrire.







## SWORDS AND SORCERY

Les Fangwenis gardent les entrées de ces vallées avec vigilance mais aussi une sourde terreur.

Ce peuple vit rejeté sur la plage et les rares trouées dans la falaise qu'il a pu reprendre à la ténèbre vivante.

Originellement Fangwen fut peuplée par des prêtres et des moines Ponantins fuyant les troubles des âges sombres lors du premier exanthème qui vit s'abattre le chaos sur le monde. Sur ses falaises, ils accrochèrent en hauteur de grands monastères fortifiés, merveilles d'architecture, excroissances de bois, de pierre et de corail semblables à de grandes fleurs ayant poussé sur la paroi de la falaise. Aujourd'hui ces monastères ont grandi et sont devenus des cités, toujours rivetées à la muraille de calcaire.

L'ordre social Fangweni est, lui, devenu extraordinairement strict. Le bas peuple vit sur les plages, dans de précaires huttes et cultive le peu qu'il peut et pêche le reste de sa nourriture tout en défendant le pays des incursions des êtres issus des ténèbres de l'arrière pays. Pendant ce temps, les maîtres vivent dans les cités, divinisés par leurs esclaves les observant d'en bas et leurs offrant nombre d'offrandes, montées par de grandes plateformes. Les maîtres se dédient entièrement à l'étude et sont les plus grands érudits du monde.

Le savoir accumulé au cours des siècles dans les bibliothèques de Fangwen est gigantesque et les maîtres connaissent nombre de secrets. Fangwen est l'un des seuls endroits du monde où l'on peut même trouver des guildes de mages qui ne soient pas des prêtres et sachent user de magie sans faire appel à la puissance divine.

Les érudits des cités de Fangwen sont cependant soumis à un régime très strict: la Hiérarchie. Tous font parti d'une vaste administration où tout le monde possède un rang et des devoirs afférents. Ce système est impitoyable et repose sur une stricte obéissance des subordonnés aux supérieurs. Les directeurs des Cités jouissent d'une certaine autonomie mais restent normalement soumis au Hiérarque, dirigeant la première d'entre elles: Donsath.

La Hiérarchie n'admet pas l'erreur ou l'incompétence, même les enfants des maîtres ne deviendront pas forcément des maîtres. Si ils se révèlent incapables de devenir eux-mêmes de grands érudits, ils seront rejetés et finiront dans le bas peuple, sur la plage. Un même sort attend ceux qui déçoivent ou défient la Hiérarchie. Quand des postes vacants sont découverts, on recrute des enfants du bas peuple montrant des capacités de perspicacité particulièrement développées.

Tout étudiant doit entreprendre un pèlerinage à la fin de ses études pour devenir un maître à part entière, ce pèlerinage le verra parcourir parfois toute l'Ophnie ou même le Medolan afin de revenir avec de nouveaux savoirs contenus dans un traité. On use parfois de sorcellerie pour vérifier que l'étudiant n'a pas falsifié son contenu et inventé ce qu'il n'a pu découvrir.

Les savoirs et compétences des maîtres de Fangwen sont très demandés dans le monde et se payent très chers, voilà pourquoi la Hiérarchie peut continuer à vivre dans l'opulence de ses cités alors que le pays n'est qu'une vaste plage inculte.

Bien que nominalement dédiée au Panthéon, dans les faits, la Hiérarchie accorde une préséance à Shevith et Kaer-Sha mais ne néglige jamais Shonada et Naresh, qui possèdent de nombreux savoirs sur les plus grands mystères de l'existence: la vie et la mort.



**L'Empire de Ganae:** L'Ancien Empire est toujours vivant. De nombreuses fois il a été considéré à l'agonie, mais il est toujours revenu à la vie. Animé de soubresauts continuels, la vieille couronne d'Euphoria hésite constamment entre l'effondrement et la reconquête. Il y a trois siècles, l'Empire était réduit à une poignée de territoires, ramené d'entre les morts par les empereurs réformateurs, il se transforma en dictature militaire régnant à nouveau sur le Ponant puis connu une nouvelle époque de décadence durant laquelle ses provinces entrèrent dans une vaste guerre civile à laquelle mit fin l'avant dernier empereur: Eleutherios le Grand, qui le fit redevenir l'un des plus vastes états de Damarkar. Sous les deux descendants d'Eleutherios, la décadence reprit, mais la machine étatique solide qu'il fonda continue de tourner bien que connaissant un nombre croissant de soubresauts. Ce qui définit le plus l'Empire, c'est la vieillesse. L'Empire est vieux, deux fois millénaire. Au cours de sa longue histoire, il a changé, s'est transformé au point de traverser plusieurs époques n'ayant rien de commun les unes avec les autres.

Mais la cour frivole d'Euphoria danse bel et bien au bord du gouffre. Elle ne contrôle plus vraiment les provinces lointaines de son immense territoire et seule la pointe sud de la côte Ponantine répond de manière plus que nominale à son autorité.

Les Légions sont désorganisées, mal entraînées et mal payées et Euphoria a renoncé depuis longtemps à l'entretien d'un outil militaire efficace, s'appuyant sur nombre de mercenaires à la place. L'administration de l'Empire est sclérosée par l'incompétence et la corruption.

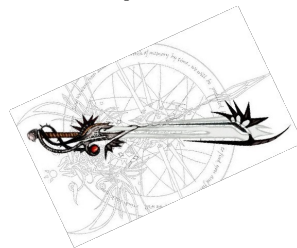
La dernière force de l'Empire est son aura de civilisation, nombre de ses provinces ne lui répondent plus mais qu'importe! Elles ne se révent pas indépendantes, car la gloire d'appartenir à la plus grande civilisation de l'histoire est toujours tangible. L'Empire n'étant plus toujours à même d'assurer leur sécurité (il n'est même pas capable de reprendre sa propre capitale aux Kobrads), les provinces se contentent souvent de ne plus payer leurs impôts.

Nul pays n'est plus divers que l'Empire de Ganae, c'est une collection de peuples et de régions des plus diverses, une tour de Babel des langages et des cultures.

Politiquement l'Empire est aux mains de sa noblesse en transition vers le féodalisme, l'ancienne aristocratie s'est effondrée et les anciens états impériaux furent brisés par les forces de l'histoire. Après sa période de dictature militaire qui, bien que détruisant à jamais sa culture, sa science et son savoir, lui permit de se régénérer, l'ordre imposé par l'armée s'est effondré et la nouvelle classe dirigeante s'est imposée, issue des généraux capables de conquérir du pouvoir en s'appuyant sur leurs hommes et des marchands capables d'acheter des troupes. Cette nouvelle noblesse, en place depuis un siècle et demi, est en constante lutte acharnée, pour le pouvoir et les faveurs, et les grands aristocrates rivalisent pour contrôler les empereurs (malgré une période de musellement sous Eleutherios).

Mais pour tous ces travers, l'Empire est toujours vivant. Subissant la guerre civile larvée de ses provinces, les pillages des Kobrads et des Nordiques, les invasions des hommes-bêtes de Vraanesh et une déroute économique totale, l'Empire survit néanmoins.

Le Vieil Empire est l'allié du temps, dédié au Panthéon dans son ensemble et croyant toujours en sa destinée, Euphoria attend la







## SWORDS AND SORCERY

nuit avec le plus total détachement.

**Les Désolations de Vraanesh:** Terres désolées et sauvages, couvertes d'une grande forêt sombre et hantée, les désolations de Vraanesh sont la patrie des hommes-bêtes.

Ceux-ci sont des incontestablement des êtres humains, mais ce sont d'abord des bêtes, sauvages, ivres de sang et de violence, ils ne s'expriment que par grognements et errent nus, armés d'armes primitives. Ils sont très nombreux et semblent, mystérieusement, colossalement fort et résistants, bien plus qu'un humain normal et l'on parle parfois d'étranges pouvoirs. Ils sont totalement fous, ceux qui sont faits prisonniers ne font que hurler et essayer de tuer leurs geôliers, allant jusqu'à se tuer eux-mêmes à force de se jeter sur leurs barreaux dans leur rage folle.

Les hommes-bêtes sont vaguement organisés en tribus (ou plutôt en troupeaux) qui attaquent ensemble les territoires civilisés bordant les désolations. Chacune semble dédiée à un des étranges et innombrables Dieux des hommes-bêtes, ceux pour lesquels ils ont construit de grotesques idoles de basalte autour desquelles ils dansent en se contorsionnant.

Le plus effrayant est que les hommes-bêtes semblent « contagieux »: être blessé par un homme-bête a souvent pour résultat de transformer le malheureux en un nouvel homme-bête qui s'empresse de massacrer sa famille avant de fuir vers les désolations de Vraanesh, hurlant sa rage.

### Les Basses Terres

Région la plus fertile de l'Ophnie, et peut être de Damarkar, les Basses Terres sont le foyer des royaumes les plus prospères. Elles sont surtout peuplées de Créaniens et d'Oothians et sont principalement dédiées à Kaer-Sha. Les Basses Terres sont difficiles à définir, en effet de grandes parties des Royaumes de Fer et du Sihar y sont techniquement situées en termes purement géographiques, de même que le Pays d'Ooth, qui y est généralement placé, ressemble moins à la Shandovra que la Sainte Negel sur le plan du climat. Mais la politique a placé dans des aires différentes des pays pourtant proches physiquement.

**Le Pays d'Ooth:** Seul l'est du pays d'Ooth correspond à l'archétype des Basses Terres: pays tempéré fertile. Presque tout le reste est recouvert d'un terrible désert à la suite d'une Séquelle empêchant toute eau de tomber du ciel sur la majeure partie du pays.

Le Pays d'Ooth est, comme son nom l'indique, le principal foyer pour le peuple Oothian, sa terre promise. Repoussés en ces lieux désertiques il y a des millénaires, ils ont fait de ce territoire inculte une nation prospère.

Le Pays d'Ooth est en effet la seule route directe entre les Basses Terres et les Royaumes de Fer d'un côté, et le Ponant et la Couronne d'Ossements de l'autre. Toute autre route doit affronter les montagnes ou se détourner par les steppes de l'Empire des Plaines. Par ailleurs, le Pays d'Ooth possède la seule côte vraiment accueillante du monde et peut se permettre de posséder de nombreux grands ports de commerce.

Les Oothians ont donc progressivement fait de leur désert la plaque tournante du commerce du monde. Leur société est beaucoup plus tolérante que nombre d'autres et ils se vautrent facilement dans les délices que peuvent leur apporter leur



richesse. C'est un peuple de paradoxes, très entreprenants et capables de lancer des expéditions au bout du monde ou de tenter de grandes aventures commerciales très risquées, ils sont aussi fainéants et se reposant en grande partie sur une race esclave semi humaine, les Hruks, pour accomplir la plupart des tâches qui les ennuiant.

Le Pays d'Ooth n'est absolument pas uni et se compose d'un grand nombre de cités états rivales se faisant régulièrement la guerre par le biais d'armées de mercenaires. La plus puissante de ces cités est Raganansaâr, la cité des couleurs, dont chaque quartier est peint dans une couleur particulière symbolique de sa fonction dans la ville. Raganansaâr abrite le Grand Temple de Shevith et tous les Oothians s'accordent à dire qu'elle est la plus grande Divinité du Panthéon.

**La Shandovra:** La plus prospère nation du monde. La Shandovra est le royaume le plus peuplé de Damarkar et le plus puissant. Même si elle est moins riche que les commerçants du Pays d'Ooth, sa puissance ne vient pas du commerce mais bien de ses propres forces. La Shandovra est fertile et bien dirigée.

C'est un royaume très féodal où les barons règnent sur de vastes fiefs et où la noblesse observe un code de l'honneur très complet. Dédiée à Kaer-Sha depuis que le peuple Shandovr a envahi le pays durant la première chute de Ganae, son administration est efficace et sa civilisation avancée.

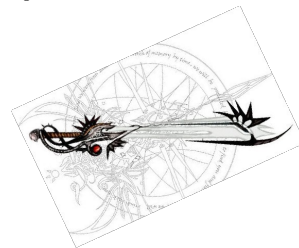
La Shandovra est en avance sur les autres royaumes sur le plan des techniques, nombre de ses nobles portent l'armure de plates et vivent dans de grands châteaux de pierre tandis que ses paysans usent de la charrue et que ses cités sont nombreuses et prospères. Elle n'est pas pour autant un pays de cocagne en cet âge de ténèbres et toutes ses régions ne jouissent pas d'un tel raffinement. Mais elle est néanmoins la plus grande réussite de l'oeuvre de civilisation du Tribunal de l'Écorché.

La Shandovra est généralement divisée en plusieurs petits royaumes. En effet, lorsqu'un roi Shandovr meurt, il divise son royaume entre ses fils qui finissent souvent par se battre pour augmenter leur lot et reformer le royaume originel. L'actuel roi, Alron IV, a mit fin à la guerre civile il y a trente ans en reconquérant tout le royaume à l'exception de la Nébésie à l'ouest. S'appuyant sur le Tribunal, il a mit en place, durant son long règne, un gouvernement efficace et fort et a fait taire l'opposition des grands féodaux, les ralliant à la couronne. On le nomme depuis « le Grand Roi », même dans les pays étrangers. Alron IV vieillit cependant, et beaucoup voient se rapprocher le spectre de la guerre civile. Voilà pourquoi Alron IV tente d'obtenir du Tribunal qu'il reconnaisse que son fils aîné doit hériter du royaume dans son ensemble, pour en préserver l'unité. Mais nombre de forces politiques s'assemblent autour de la capitale, Sénicée, se préparant à frapper quand le Grand Roi ne sera plus.

### La couronne d'ossements

Lieu sinistre entouré de hautes montagnes aux pics terrifiants, la couronne d'ossements est entièrement à l'image de son Dieu tutélaire: Naresh, le morne seigneur de la mort.

La couronne d'ossements vit dans un crépuscule éternel, la lumière y est comme filtrée, grisâtre, morne. Il ne fait jamais vraiment jour en ces terres marquées par la mort. La vie a dû s'y





## SWORDS AND SORCERY

adapter: les arbres ont des feuilles noires, captant davantage la lumière, l'agriculture utilise principalement un genre de gros champignon ne poussant que dans cette sombre terre et il n'y a que peu de grands mammifères. La faune est principalement composée d'insectes géants dont certains ont été domestiqués. On ne trouve quasiment que des Zarliths dans la couronne d'ossements, ils y furent exilés après leurs guerres contre les Créaniens, il y a des millénaires.

**La Nébésie:** Le Comté de Nébésie est la seule partie de la Shandovra qui ait refusé de se rallier au grand roi. Le Comte de Nébésie, le rusé Corvus Alrianor, est issu d'une branche cadette de la famille royale et, à ce titre, revendique le titre de roi de ses possessions comme ses prédécesseurs avant lui selon l'ancienne loi du partage fraternel du royaume. Cependant, durant la guerre qui vit le Grand Roi s'imposer, Corvus se ligua contre lui et fut défait. Toujours puissant mais vaincu, il représentait une menace pour Alron IV et ce dernier menaçait de l'éradiquer. Ils convinrent donc d'un pacte: Corvus resterait libre en ses terres mais renoncerait au titre royal, se contentant d'un comté. Depuis Corvus ne fait que comploter pour renverser Alron IV et renforcer sa puissance.

La Nébésie est très riche, car le petit pays montagneux recèle de grandes richesses minières, or et pierres semblent infester son sol.

La Nébésie fait géographiquement partie de la couronne d'ossements mais la culture de sa classe noble est clairement issues des Basses Terres. Le peuple Nébèze est majoritairement composé de Zarliths, comme dans toute la couronne d'ossements, mais la noblesse est composée de Créaniens venus de Shandovra et dominant les Zarliths, ceux-ci sont traités comme des sous-hommes et travaillent à extraire les richesses de leurs maîtres jusqu'à l'épuisement.

La Nébésie commence cependant doucement un métissage de ses deux peuples, certains nobles reconnaissent des bâtards Zarliths comme héritiers tandis que d'autres batards ont des enfants paysans parfaitement Créaniens. Récemment le comte Corvus à abandonné le culte officiel de Kaer-Sha pour se convertir à l'Eglise du Catafalque, adoptant la religion majoritaire de la couronne d'ossements.

**Le Phost:** En ce pays, le soleil ne se lève jamais. Le Phost vit dans une nuit permanente. La Nuit Écarlate a arrêté la course de l'astre et le peuple de Phost vit donc seul, au coeur des ténèbres. La vie dans le Phost a dû s'adapter à l'absence de jour et surtout aux monstres. Car le Phost vit un cauchemar permanent, lui même couvert par une partie de la grande forêt noire, ses habitants ne doivent pas craindre les monstres qu'une partie du temps, car la nuit est constante et les monstres sont présents à tout moment!

Les villages Phostiens sont tous entourés de barricades et gardés et les voyages dans le Phost sont très dangereux, il n'y a que peu de routes reliant les villages isolés, tant les monstres sont présents dans l'ombre. La nuit éternelle cache de nombreux secrets, car le Phost est assez étendu mais relativement inexploré, qui sait quels secrets se cachent dans les ténèbres?

Il n'y a virtuellement aucune autorité centrale dans le Phost. On n'y trouve qu'une seule ville digne de ce nom, Útmarh, célèbre



car elle abrite la Cathédrale Morbide, le plus grand temple de Naresh au monde et le lieu de résidence de nombre de ses plus puissants prêtres, nécromanciens et templiers du suaires. Útmarh a justement été choisie pour son éloignement et sa difficulté d'accès afin que le clergé puisse se dédier à l'adoration de Naresh en paix.

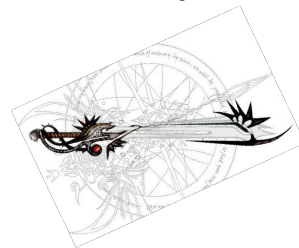
**La Sambrie:** Contrée désertique adossée aux Pics Ardents qui la séparent du plus vaste désert du Gandurstan, la Sambrie est une nation chaotique. Divisée en de nombreux petits royaumes, les Sambriens sont dirigés par des rois sorciers tous puissants en leur royaume et considérés comme quasi-divins par la population. Chacun est vu comme le représentant de Naresh sur terre par son peuple. Les rois sorciers de Sambrie sont en guerre permanente et lèvent régulièrement des armées de morts dans les nombreux tombeaux de leurs déserts pour les lancer sur leurs ennemis.

Le chaos est grand en Sambrie, les royaumes naissent et meurent en l'espace d'années et souvent, dans les recoins de ses déserts, la noirceur se lève: un hérétique guidé par un Castulus, un Cénotaphe ou un démon lève une armée et fonde son royaume dans l'espoir de déferler sur les Terres plus riches du sud. Il est généralement vaincu par l'Eglise du Catafalque avant cela, mais parfois, de grandes invasions furent lancées avec succès et ravagèrent puis réduisirent en esclavage nombre de contrées avant d'être finalement repoussées.

**Le Sharkaï:** Principale puissance de la couronne d'ossements, le royaume de Sharkaï est un pays froid et triste. Couvert d'une grande forêt d'arbres noirs très touffus, qui s'étend jusque dans les désolations de Vraanesh et dans le Phost, et abritant de nombreuses créatures effroyables, ce n'est guère une riante contrée.

Le roi de Sharkaï a des difficultés à se faire obéir des grands seigneurs du pays: les princes de sang. Ceux-ci sont puissants et indisciplinés. La noblesse s'organise en grandes maisons, les plus célèbres étant les Dragolescu, les von Strahd, les Czysiewicz, les Daciana et les Blaunescu et en Ordres Sanglants. Les Ordres Sanglants sont des sociétés secrètes mi religieuses, mi martiales qui rassemblent les nobles et possèdent chacune leur propres traditions, philosophies et vision du combat. Ces Ordres forment la base des armées du Sharkaï. Leurs techniques de combat ritualisées, leur organisation et le fanatisme de leurs membres permettent au royaume de tenir face aux régulières invasions Kobrads (qui empruntent la Porte des Invasions, immense trouée entre les monts Ydrals, séparant le Sharkaï de l'Empire de Ganae, et les Pics Ardents), aux attaques constantes des hommes-bêtes de Vraanesh, aux nombreuses abominations hantant la vaste forêt noire et aux tentatives de conquêtes des rois sorciers de Sambrie.

La population de Sharkaï est très superstitieuse et observe de nombreux rituels quotidiens pour se garder du mal. Ne pas les respecter peut attirer de graves ennuis si quelque chose de grave arrive: le fautif sera considéré comme responsable et probablement torturé. Une des traditions les plus étranges du Sharkaï est le fait de considérer la moitié de la population comme « morte » un jour sur deux. La moitié des habitants portent en permanence un bandeau blanc tandis que l'autre





## SWORDS AND SORCERY

moitié porte un bandeau noir, un jour sur deux l'un des deux groupes se retranche dans ses demeures et est ignoré par l'autre groupe qui vit. Il n'y a que dans les Ordres Sanglants que l'on considère tous les frères comme « vivants » en même temps, lorsqu'un noble est en mission pour son Ordre, il enlève son bandeau et cesse d'être soumis à ce système.

**Le Duché de Shoreth:** Perdu dans les hautes montagnes de la chaîne des Qûmran, le Duché de Shoreth est un lieu très particulier. En effet, une étrange Séquelle y empêche les vivants de mourir. Ceux-ci se relèvent quelques heures après leur mort, cadavres animés par l'énergie sinistre qui infuse la montagne. Une série de croisade de l'Église du Catafalque a eut lieu à travers l'histoire sur ces terres sans parvenir à jamais anéantir la séquelle. Finalement, un pacte fut passé entre les morts de Shoreth et l'Église: les morts ne pourraient être plus nombreux que la dixième partie de la population et devraient accomplir quotidiennement des rituels afin d'apaiser Naaresh, en échange, le duché serait laissé en paix. Les morts surnuméraires seraient envoyés à Naaresh à l'aide de rites adéquats. Les morts de Shoreth règnent désormais sur les vivants, devenus leurs esclaves. Invincibles, immortels et souvent plus forts et résistants, ils ont établi leur loi sur le Duché. Animés d'un jeu politique complexe, ils affrontent l'éternité en tentant de conquérir le plus de pouvoir. Ceux qui perdent à ce jeu sont exorcisés: on use des rituels de l'Église du Catafalque pour rendre leur mort plus permanente et les envoyer à Naaresh.

### Les royaumes de fer

Bien que faisant géographiquement partie des Basses Terres, les Royaumes de Fer ont tant de particularismes qu'ils n'y sont jamais classés.

Les Royaumes de Fer portent ce nom car ils sont habités uniquement par les Hommes de Fer, qui se considèrent comme la race supérieure et n'acceptent pas les étrangers. Toute personne n'appartenant pas à cette ethnie est hautement suspecte en ces lieux et a besoin d'une série de tracasseries administratives sans nom pour y pénétrer.

Ces royaumes sont aussi appelés « royaumes hérétiques » car ils refusent de reconnaître le Panthéon et ses Dieux, leur préférant des divinités locales considérées comme fausses par les autres habitants de Damarkar.

En retour les quatre Jéhovah leur infligèrent quatre malédictions: Kaer-Sha fit voler en éclat l'unité de l'ancien empire Orvasqar, qui aurait pu dépasser en splendeur Ganae et leur infligea plusieurs siècles de guerres civiles qui les divisèrent; Naaresh bannit leurs morts en un terrible enfer; Shevith les rendit tous incapables de poésie et d'amour véritable et Shonada y envoya plusieurs de ses plus charmantes afflictions.

Les Hommes de Fer ont cependant trouvé dans leurs faux Dieux et leurs malédictions une force que nul n'aurait soupçonné. Surgissant des décombres de l'empire Orvasqar, morne race sans amour, ni réelle empathie, ils battirent une puissante civilisation qui ne rêve que de vengeance envers le Panthéon, considéré comme un repaire de démons.



**La Sainte-Negel:** La Sainte Negel est une théocratie arrogante dirigée d'une main de fer par le clergé de Negel, un être soupçonné par beaucoup d'être un démon issu d'un Cénotaphe.

Negel, qui qu'il soit, sort rarement de son palais à Staer, la capitale, mais on dit de lui que c'est un être aux grands pouvoirs. Et le pays en a bien besoin, ravagé qu'il est par le Fléau, la malédiction que Shonada lui a infligé. En de nombreux endroits de la Sainte Negel, sous le sol, des nids de gros vers blanchâtres se forment spontanément. Quand ces nids grandissent et que de nouveaux vers apparaissent, ceux-ci deviennent capables de capter les pensées des humains vivant à proximité. Ils commencent alors à grossier, en dévorant les pensées et les rêves. À partir d'une certaine croissance ils deviennent capable d'influencer les pensées. À terme, les zones qu'ils ont infestées leurs sont inféodées et les humains y vivant ne sont plus que de stupides zombies que les vers infestent pour transporter leurs larves en un autre lieu. Le Fléau peut frapper n'importe où, n'importe quand. Seul le pouvoir de Negel semble pouvoir permettre de leur résister.

Les répurateurs de Negel luttent régulièrement contre le Fléau, allant jusqu'à brûler les villages et massacrer les habitants si cela est nécessaire.

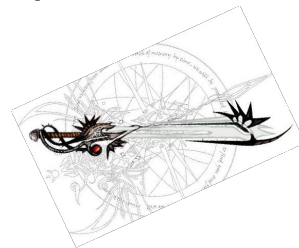
La société est totalement enfermée dans le culte de Negel et ses nombreux dogmes, le culte supervise le moindre aspect de la vie et malheur à l'hérétique ou au déviant! Le clergé possède tous les pouvoirs et la population est fanatisée.

De manière ironique, cette accaparement des pouvoirs par le culte a plutôt bien servi la Sainte Negel. Contrairement à la plupart des pays de Damarkar, la Sainte Negel est centralisée et assez efficacement dirigée. Cela permet au pays de mieux résister au fléau et même d'aligner des armées assez puissantes car nul obstacle ne vient s'opposer à l'état.

Les Négelites ont d'assez mauvaises relations avec leurs voisins. La malédiction de Kaer-Sha est toujours en place et la désunion frappe les Royaumes de Fer. La Sainte Negel rêve d'envahir la Sholaca et de faire s'effondrer le Jerudah. À l'Ouest une ancienne hostilité oppose la Sainte negel à la Shandovra pour le contrôle de la péninsule de Nyoal, l'un des rares sites propices à l'établissement d'un port en eaux profondes de la côte du golfe de Keth.

**Le Jerudah:** Le Jérudah est l'incarnation même des royaumes de fer. Dédié entièrement à la forge et aux arts obscurs du Crux: une étrange technique issue du mariage de la technologie et de la magie noire. Le Crux fournit aux Jerudites des automates: étranges machines androïdes faites de métal chaud et doux au toucher, comme de la chair. Peu d'étrangers sont autorisés à contempler le Jérudah et ceux qui en reviennent parlent de murs d'aciers palpitants, de machines pensantes et effectuant leur travail en gémissant ou encore d'êtres hybrides aux membres de métal.

La Serneth, la capitale, est la cité de métal, ses hauts murs lisses résonnent de milliers de coups de marteaux de forgerons esclaves priant par leur labeur Mechanus, le Dieu du Jerudah. C'est un régime très dur, le Jérudah n'est qu'une vaste usine servant à aligner une armée, seule véritable destinée du royaume. Les militaires ont tous les pouvoirs et dominent la







## SWORDS AND SORCERY

société. Tout individu qui fait baisser la production est immédiatement exécuté, sacrifié à Mechanus, son corps emplit de métal en fusion.

La malédiction de Shonada prend ici la forme de la consommation: une affliction atroce dévorant les corps des malheureux qu'elle frappe. La consommation frappe d'abord les membres, les victimes ont l'impression qu'un brasier ardent dévore lentement leur corps sans jamais que le répit ne leur soit accordé. Le résultat est à l'image de la souffrance: lentement, jour après jour, les membres se racornissent et noircissent, lorsque le corps est atteint, la souffrance est si abominable que les malheureux affligés ne peuvent plus rien faire que hurler jour et nuit avant leur mort finale, qui n'arrive que très tard, lorsque le corps est presque intégralement dévoré.

La consommation ne semble pas obéir à une quelconque logique, elle frappe au hasard, une victime peut très bien vivre dans un environnement sain et ne connaître aucun malade mais se réveiller affligé un matin, tout comme une famille entière pourra en souffrir mais un des enfants être parfaitement sain.

**Le Comté de Sholaca:** Au centre des Royaumes de Fer, le petit comté de Sholaca résiste aux ambitions de ses voisins. Adeptes d'une religion hérétique vénérant la douleur et la mutilation, les Sholacites vivent en ordres monastiques, dans des monastères fortifiés n'ayant que peu de contacts entre eux, pour étudier la véritable nature de la souffrance et rituellement s'amputer de morceaux de leurs corps.

Les Sholacites ont l'étrange capacité de focaliser leur souffrance et, lorsqu'ils en ont emmagasiné suffisamment, de la répandre sur de vastes zones en se réunissant ensemble dans leurs salles de prières et en hurlant leur douleur en un chant étrangement beau. Ainsi les armées Jérudites ne parviennent jamais à envahir la Sholaca, repoussées par l'intense onde de douleur répandue par les moines.

Shonada a affligé les Sholacites de nombreuses mutilations qu'ils acquièrent dès la naissance et qui parfois font d'eux de véritables monstres.

### Le Golfe de Keth

Le golfe de Keth et ses eaux chaudes n'abrite que peu de monstres marins et est donc facile à traverser au vu des techniques réduites disponibles aux habitants de ce monde. C'est le centre du commerce entre l'Ophnie et le Medolan car il n'existe aucune route terrestre évitant la Quadrature de Thulé ou les deux Anathèmes.

**L'Archipel des Cernoriyles:** Grand chapelet d'îles s'étalant au large de la pointe sud de l'Empire de Ganae, l'archipel des Cernoriyles regroupe des milliers d'îlots et un certain nombre d'île plus grandes (notamment Arphulea, la plus grande, à l'est).

Les Cernoriyles sont très diverses, ce sont des reliques de la Nuit Écarlate, certaines sont couvertes d'une dense et impénétrable jungle, d'autres sont de petits glaciers flottants, d'autres encore sont plus étranges comme l'île sanglante: énorme caillot de sang flottant ou l'île des songes réels: où les dormeurs voient leurs res apparaître à leur réveil.

Les Cernoriyles sont nominalement sous l'autorité des empereurs de Ganae et certaines unités de galères de la flotte



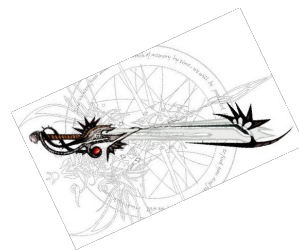
impériale ainsi que des garnisons de la légion y sont stationnées. Cependant l'incroyable inefficacité de l'Empire fait qu'en ce lieu éloigné d'Euphoria, les soldats sont livrés à eux-mêmes, sans ordres et sans réel ravitaillement. Il faut qu'un empereur s'intéresse personnellement à la question et se déplace pour que la moindre chose soit faite. Voilà pourquoi les Cernoriyles sont en état de guerre larvée contre l'île de Reonarth qui tente constamment de s'emparer de l'archipel. Jusqu'à présents les Reonars n'ont pu s'emparer définitivement que d'Arphulea et des îles l'entourant, mais leur puissance grandit tandis d'Euphoria se désintéresse de la question. Pendant ce temps la partie non réclamée des Cernoriyles est devenue un paradis pour les pirates.

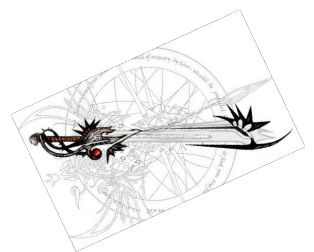
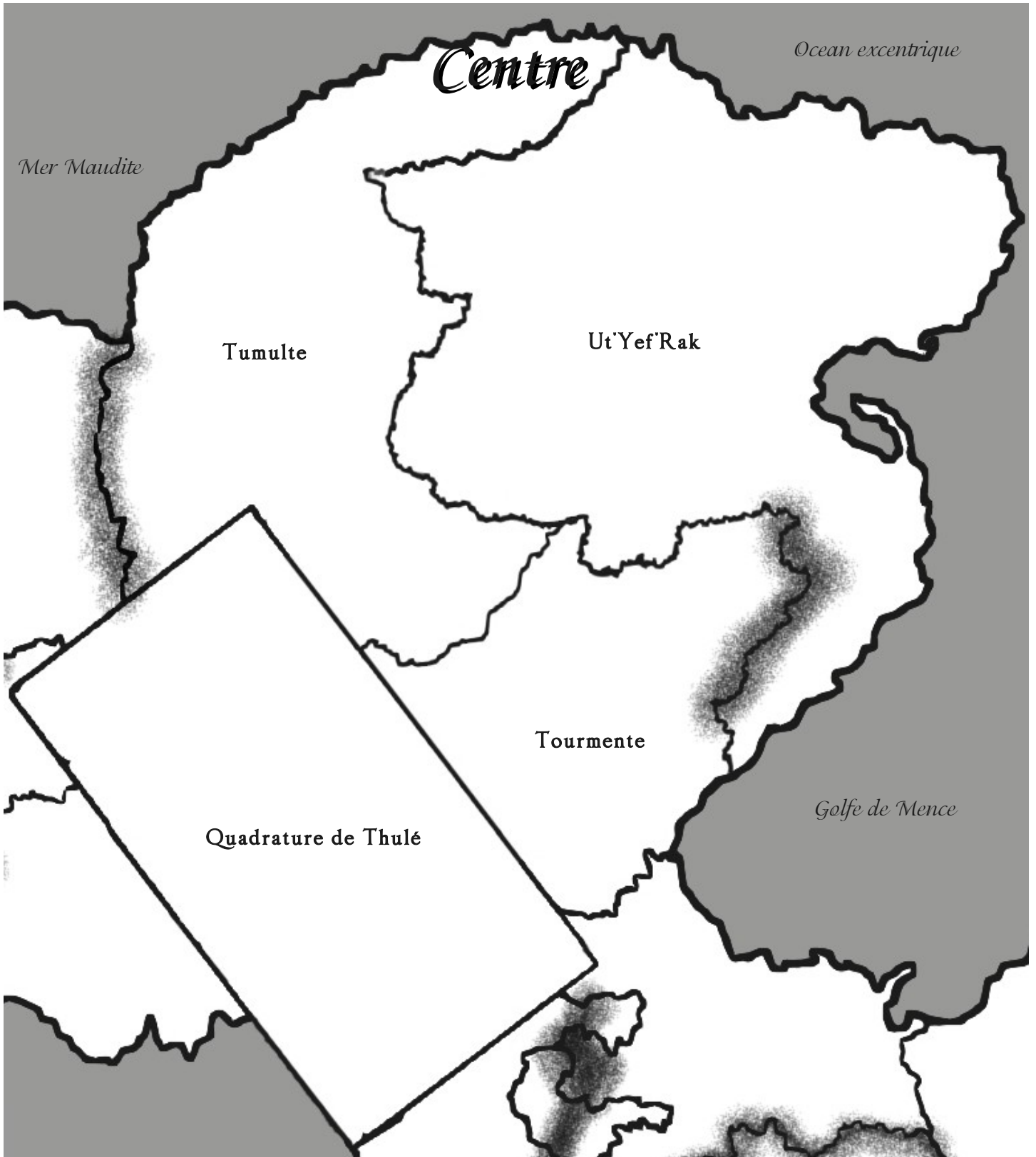
**L'Île de Reonarth:** Très peu de choses sont connues à propos de Reonarth la noire. L'île semble peuplée par des humains à l'origine inconnue étant entrés en contact avec la grnade île de Manh-Goooh, loin à l'ouest, au delà des mers. Reonarth est donc vue comme un repaire de sorcier pratiquant la magie noire. On ne les voit que peu sur le continent, portant leurs grandes robes noires et leurs étranges colliers d'or aux motifs dérangeants. De l'île elle même, on compte les histoires de cohortes d'esclaves, de tours emplies de déments, de sorcellerie noire déchainée et d'invocations démoniaques.

Reonarth semble avoir d'étranges plans et l'on dit qu'ils sont en contact avec tous les dirigeants de Damarkar, les manipulant en leur proposant leurs étranges pouvoirs sans jamais révéler leurs buts réels.

**L'Ashakla:** La partie est de l'île de Shanqrel, une vaste jungle peuplée de bêtes féroces et de plantes agressives. Y vivent les amazones de Shanqrel. Ces femmes sont des descendantes des femmes des Oothians ayant originellement colonisé l'île et qui ont fui la place inférieure réservée aux femmes dans la société Oothian. Les amazones effectuent souvent des raids sur les cités de Porphyre et sont les seules à pouvoir survivre dans la terrible jungle d'Ashakla. Elles aiment à enlever des hommes pour les réduire dans le plus abject des esclavages et sont de ferventes adoratrices de Shonada, la mère de la vie.

**Les Cités de Porphyre:** Anciennes colonies Oothians dans le Golfe de Keth, les cités de Porphyre sont établies sur la côte ouest de l'île de Shanqrel et les îles avoisinantes, en dehors de la terrible jungle d'Ashakla. En bon Oothians ils se sont bien évidemment tournés vers le commerce et Shevith. Les cités de Porphyre contrôlent l'essentiel des échanges entre le Medolan et l'Ophnie et les Porhpyriens sont les seuls bons navigateurs de Damarkar avec les peuples Eudoxes et nordiques. Ils sont en tout cas ceux qui osent s'aventurer le plus loin de chez eux. Les cités de Porphyre sont extrêmement prospères et l'on vient de loin quémander leurs talents de marchands, de marins ou de banquiers. Bien entendu, les seigneurs pourpres sont aussi bons guerriers que marchands afin de défendre leurs convois contre les attaques des pirates Nordiques, Cernoriyls et de la Corne Ridée.







## SWORDS AND SORCERY



### Le Centre

Le Centre est une terre interdite. On y trouve les plus grands dangers et les plus grands mystères de Damarkar. Etant, par ailleurs, la seule route terrestre entre l'Ophnie et le Medolan, le Centre isole les deux parties du continent que domine l'humanité, en faisant basiquement deux îles séparées.

#### Ut'Yef'Rak

L'Ut'Yef'Rak est le vaste champ de bataille qui est le pays de la race Ut'Yef. Luttant désespérément pour leur survie, les Ut'Yefs ont abandonné toutes leurs structures sociales pour devenir une vaste armée, engagée dans la guerre pour la survie.

La population est divisée en Phalanges, des groupes militaires spécialisés dans un type de combat. Chaque Phalange a un nom de couleur et des responsabilités dans la défense du territoire. A la tête du Rak, le Conseil de la Pérennité, composé de tous les commandeurs des Phalanges, dirige toutes les activités du pays et à droit de vie ou de mort sur chaque citoyen.

Il n'y a plus qu'une ville: Tel'Epra: l'antique capitale du Rak. Cette cité gigantesque, aisément la plus grande du monde, et gérée avec une efficacité et une rigueur impitoyable. Toute la population y travaille à fournir aux armées des Phalanges tout ce qui leur est nécessaire pour mener la guerre. Les autres lieux de populations sont les camps retranchés situés sur chaque secteur du front pour soutenir les garnisons en place.

De vastes champs sont cultivés afin de nourrir ce qui reste des Ut'Yefs. Une fois que tout le nombre de travailleurs absolument nécessaire au soutien des armées est soustrait, tout le reste de la population doit impérativement être combattant pour assurer la défense du Rak.

L'essentiel des troupes doit affronter les abominations issues du Tumulte, c'est une longue guerre dans laquelle les Ut'Yefs, après avoir perdu leur civilisation, brûlée sur l'autel de la survie, ne faisaient que reculer depuis des millénaires jusqu'il y a quelques années, où, pour la première fois, une série de grandes victoires furent obtenues par la Phalange Rouge, et une vaste percée opérée. Cependant la guerre est lente, et les percées s'obtiennent en des années d'offensives dans lesquelles des milliers d'hommes meurent. Toujours aujourd'hui cette percée progresse, l'objectif étant de couper une partie du tumulte du reste de la horde innommable, afin de la circonscrire par la suite.

Des prêtres spécialement formés veillent quant à eux à retenir les froids vents de corruption de la Tourmente, heureusement pour eux, une chaîne de montagnes empêche une partie des vents d'atteindre le reste du Rak. Eux aussi furent capables

d'affaiblir quelque peu leur anathème et ont pu repousser une partie du territoire duquel surgisse les vents.

#### Le Tumulte

Comment décrire l'enfer avec des mots? Le Tumulte est une vaste plaie vomissant des hordes de créatures indicibles. Une aberration dans le monde des hommes, l'enfer sur terre. Les choses issues du Tumulte semblent, heureusement pour l'humanité, focalisées sur les Ut'Yefs et fort peu se tournent vers l'Ouest pour s'attaquer aux hommes, mêmes si les Ostmarkers ont parfois à souffrir d'une invasion mineure.

#### La Tourmente

La Tourmente est une vaste zone malsaine soufflant des vents froids murmurant de noirs secrets dans les rêves de ceux sur lesquels ils s'abattent. Au loin ce n'est qu'un murmure, mais même ainsi, ceux qui y sont trop exposés deviennent rapidement de pathétiques créatures sanguinaires, ne vivant plus que pour la mort des Ut'Yefs. Quant à ceux qui s'approchent de la Tourmente, leur transformation est immédiate. Seuls ceux disposant de la plus grande volonté peuvent résister à l'appel du vice.

La Tourmente, tout comme le tumulte, ne semble dirigée que contre les Ut'Yefs, même si parfois ses bourrasques peuvent déborder un peu sur le Zorastor du Nord, voisin.

#### La Quadrature de Thulé

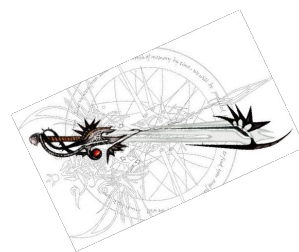
Le plus grand mystère du continent. Que peut donc bien être cette gigantesque structure? Immense rectangle d'ossements, la muraille est d'une quadrature parfaite, même la côte fut modifiée pour être parfaitement rectiligne le long de celle-ci.

Au loin des lueurs fantastiques sont visibles, comme des aurores boréales et d'étranges chants sont parfois apportés par le vent.

Nul n'est assez fou pour s'approcher de la muraille de la Quadrature de Thulé, car ceux-ci, on ne les revoit presque jamais.

Certains ont pu s'approcher et ont même trouvé ses portes, on dit même que quelques uns purent les contempler s'ouvrir et voir les groupes de chasse en sortir.

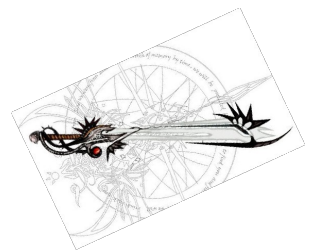
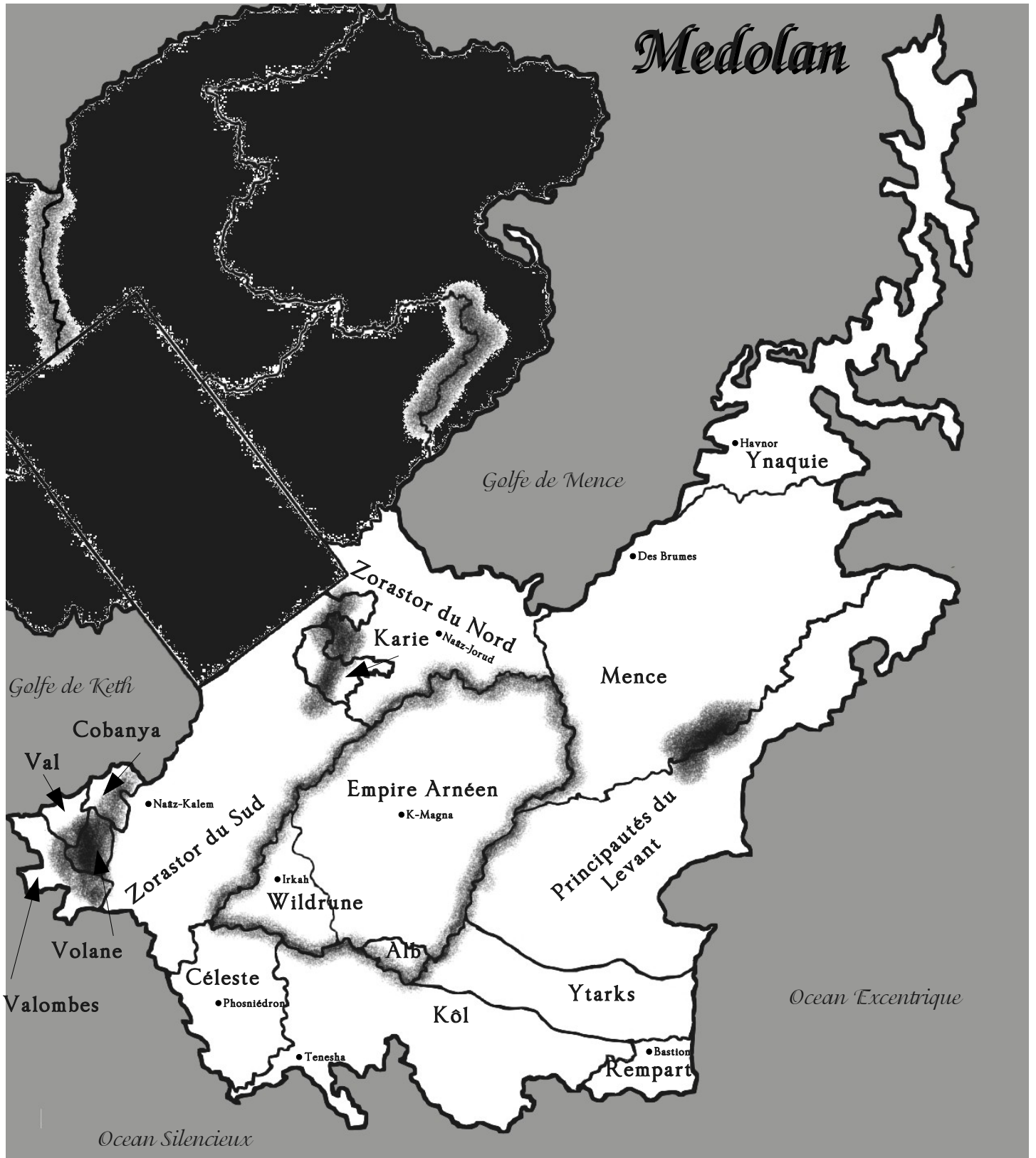
Car si une chose est connue de la Quadrature, c'est que ses habitants en sortent souvent pour chasser les humains. Ils sont d'une incroyable discrétion, et souvent, la proie est la seule à connaître son destin, nul ne les aperçoit, l'on remarque juste la disparition du gibier, engagé dans une lutte onirique avec les seigneurs de la muraille d'ossements.







## SWORDS AND SORCERY





## SWORDS AND SORCERY



### Le Medolan

Terre tout juste sortie des âges les plus sombres de la sauvagerie, le Medolan est le creuset des ambitions brisées. Ses peuples furent dominés pendant plus d'un millénaire par les cruels Titans qui firent subir les pires atrocités à la population tout au long de leur règne, sans aucune raison ni logique à leurs commandements parfois extravagants et toujours de la plus infâme perversion.

Lorsque vint la libération, elle passa par l'omnicide, la grande purge que fut la Pluie Noire mit fin à presque toute la vie dans le Medolan, qui en porte aujourd'hui encore les cicatrices. Cette orgie de mort ne prit pas fin lorsque la Pluie Noire cessa, car lorsque les peuples resurgirent des grottes où ils s'étaient terrés, éclata la guerre cruelle, immense océan de morts inutiles.

Le Medolan est donc majoritairement composé de royaumes ethniques de très grande taille, en comparaison de ceux d'Ophnie, héritiers des anciens Domaines des Titans, qui ne sont unis qu'en nom et sont majoritairement vides et dépeuplés, parcourus par de rares hordes d'humains réapprenant à vivre au milieu des ruines fabuleuses et des artefacts laissés par les Titans. L'Âge de raison est cependant passé par là, et les structures politiques ré émergent, les états sont faibles mais existent.

#### La Corne Ridée

La Corne ridée est en vérité une excroissance de l'Ophnie dans le Medolan. Elle fut colonisée peu après la Pluie Noire par des Oothians venant du continent et des cités de Porphyre, rejoints par des Ponantins lassés des invasions. C'est un grand massif montagneux ayant vaguement la forme d'une gigantesque corne. Les montagnes sont parcourues de profondes tranchées, étroites vallées encaissées qui leur donnent cette apparence ridée. La géographie démente de Phaern est à l'œuvre en ces régions et, d'une vallée sur l'autre, les conditions climatiques et parfois même les lois de la nature peuvent changer radicalement.

Plusieurs petits pays issus des colonies initiales se sont étendus sur quelques ensembles de vallées, coopérant parfois, s'affrontant d'autres fois. Il est une chose pour laquelle les habitants de la Corne s'unissent systématiquement cependant: c'est quand les Zorasts voisins cherchent à reconquérir ce territoire qu'il considèrent comme leur. Régulièrement, leur puissant royaume envoie des armées dans les vallées elles doivent alors faire face à la guérilla féroce des habitants qui refusent farouchement d'être dominés par une ethnie Medolanienne.

Tous les peuples de la Corne Ridée ont en commun le goût du travail, une certaine obstination et un mode de vie simple. Ils vivent principalement en de petits villages isolés dans les vallées. La plupart vénèrent Shonada, qui correspond bien à leurs attentes journalières assez frustes.

**La Cobanya:** Partie septentrionale de la Corne, la Cobanya n'est qu'à moitié sur les contreforts de la chaîne. Elle partage une frontière terrestre plate avec le Zorastor. C'est donc la route traditionnelle des invasions. Au fil du temps, la Cobanya a donc du devenir la principale force armée de la Corne Ridée. Le peuple s'assemble en milices de villages qui se regroupent en petites armées et s'entraînent régulièrement. La Cobanya est aussi la partie la plus fertile de la Corne, dispose de vastes

champs sur le littoral et de grands troupeaux dans les vallées de ses montagnes. Relativement prospère, elle dispose aussi d'une administration centralisée, c'est donc un véritable petit royaume plus qu'une simple colonie.

**Le Val:** Le Val est beaucoup plus sauvage que la Cobanya. C'est une terre assez rude dont les forêts verdoyantes abritent nombre de créatures dangereuses. Le Val a assez mauvaise réputation, ses habitants aimant à naufrager des navires caboteurs et à brigander. En vérité une bonne part de la population est honnête mais le pays souffre d'un terrible problème face aux grandes hordes de brigands qui l'écument.

**La Volane:** Véritable cœur de la Corne Ridée, la volane est un réseau de petites vallées sinueuses et très isolées. Les petits villages qui la composent sont en lutte constante contre de féroces semi-humains, les Shyraks, vivant plus haut dans la montagne. C'est un robuste et farouche peuple de forestiers et d'éleveurs qui accorde plus d'importance à la liberté qu'au confort et est donc parfaitement heureux de vivre isolé.

**Les Valombes:** Les Valombes furent colonisées par des habitants des Cités de Porphyre: ils reproduisirent donc sur leur terre d'accueil la culture de leur patrie d'origine. Seule véritable côte accueillante de la Corne, les Valombes abritent donc naturellement ses seuls vrais ports de commerce. Les villes qui se sont construites autour sont en plein décollage économique et se développent très rapidement. Shevith y est évidemment mieux considérée que Shonada. Les Valombes sont donc riches et prospères, mais dans une bien moindre mesure que les Cités de Porphyre où le Pays d'Ooth bien entendu. Pour compenser, les habitants des Valombes s'adonnent volontier à la piraterie contre les convois de leurs cousins Porphyriens.

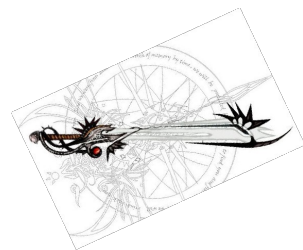
#### La Plaine des Cendres

La Plaine des Cendres est une vaste étendue anormalement et parfaitement plate, à l'exception d'une gigantesque crête extrêmement raide: *La Rétribution*, l'estroptant en son milieu. De cette crête des tornades déferlent régulièrement répandant de grandes quantités de cendres sur toute la plaine. Les tornades de cendres émergent du sommet de la crête, que personne n'a pu atteindre, dévalent ses flancs abrupts et courent ensuite dans toute la plaine.

On raconte que la Rétribution fut placée là par un Dieu ennemi de celui qui avait créé la Plaine et avait passé des éons à la rendre absolument plate, parfaite, afin de la défigurer.

Plusieurs fois dans son histoire, la Plaine des Cendres a été rendue habitable, d'abord par les Eudoxes, qui en drainèrent les cendres et construisirent un vaste système d'irrigation, dont il reste des ruines, pour évacuer les nouvelles cendres déposées régulièrement par les tornades, ce système fut détruit par les invasions Raqdors et Zorasts.

Au cours des millénaires suivants, les Zorasts émergèrent de la barbarie et mirent en place des guildes de ramasseurs de cendres chargés de maintenir la plaine saine en rejetant les cendres à la mer, ce système fut détruit par le règne des Titans et la plaine fut annihilée par la Pluie Noire.





## SWORDS AND SORCERY

Les Titans avaient mis en place d'étranges machines souterraines, sortes d'énormes cubes emplis de complexes bulbes et machineries, qui avaient pour effet d'empêcher les tornades de souffler sur la plaine. Avec l'effondrement de leur règne, ces machines ne sont plus entretenues et une grande partie ne fonctionnent plus. La Plaine est donc parcourue de chemins que les tornades de cendres parviennent à emprunter et de zones libres où les cendres ne se déposent jamais.

La plaine est entièrement peuplée de Zorasts, qui la considèrent comme leur territoire ancestral. Ils vénèrent généralement Kaer-Sha en priorité. Il y a principalement deux types de Zorasts: les habitants des cités et des terres agricoles à l'abri des tornades, que l'on nomme « Immanents » et les cavaliers nomades couverts de protections de cuir qui chevauchent à travers les étendues de cendres en vastes caravanes pour relier les zones dévastées et découvrir des artefacts des Titans, que l'on nomme « Procédants ».

**Le Zorastor du Sud:** Le Zorastor du Sud est l'un des plus vieux royaumes du Medolan, même si il ne peut se comparer avec l'antique civilisation de Céleste. Il fut formé immédiatement après la Pluie Noire et possède donc certaines des plus anciennes villes du sous continent.

Comme la plupart des royaumes Médolaniens, il est immense et totalement sous peuplé. Mais au sortir de la Pluie Noire, il fut dans les premiers à s'organiser, à recréer des routes et des villes. A cette époque il n'y avait qu'un seul Zorastor, comprenant le nord et le sud du pays. Le Zorastor déclencha la guerre cruelle en tentant d'annexer l'Oeil du Cyclope. Plusieurs siècles de guerre ne lui permirent pas d'y parvenir.

Au fil du temps, le Zorastor est devenu un royaume caporaliste, enfermé dans ses traditions vides de sens. Chaque aspect de la vie est soumis à de complexes rites et la famille royale a une vie sacralisée. Le protocole étouffe totalement toute tentative d'évolution et c'est uniquement par le poids des traditions que le royaume restait uni, malgré les grandes distances séparant ses villes.

Vint le moment où le Nord, séparé du sud par la Rétribution et à la société plus jeune, plus fluide et plus dynamique, en eut assez de la tyrannie des traditions et de l'arbitraire du pouvoir royal. Le Zorastor du Nord se détacha donc du royaume, et, depuis, les deux pays sont en état de guerre larvée permanente. Le Zorastor du Sud reste le plus puissant des deux Etats, plus vaste et peuplé, il est une menace constante pour le nord.

**Le Zorastor du Nord:** Le Zorastor du Nord s'est établi en une jeune république arrogante et sanglante. Rapidement le vent de libération et de révolte qui soufflait au temps de l'indépendance est retombé et pour « sauver la république » en constant danger d'invasion venue du sud, ses dirigeants mirent en place un régime cruel et policé. Tout revient à l'Etat qui décide de tout, même des mariages. Tout opposant est impitoyablement exécuté et la république est devenue un enfer pour ses habitants.

**La Karie:** Suite à la radicalisation de la république au nord, la région centrale du Zorastor opéra une seconde sécession pour se déclarer indépendante. La Karie, assemblée autour de la



Rétribution, est devenue un nid d'espions et de sociétés secrètes. Il n'y a pas vraiment de gouvernement et l'on dit qu'il y a plus de comploteurs, de sociétés secrètes et de sectes que d'habitants en ce petit pays. C'est devenu de fait le lieu des tractations secrètes entre le nord et le sud du Zorastor et un pays neutre où toutes les intrigues du Medolan semblent se dérouler.

L'absence presque totale de gouvernement a attiré dans la plus grande ville, Issel, les brigands, les comploteurs et les assassins en tout genre.

### L'Oeil du Cyclope

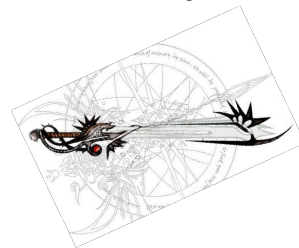
La grande chaîne montagneuse de l'Oeil du Cyclope est l'une des principales caractéristiques physiques de Damarkar. Gigantesque cirque montagneux entourant une grande plaine, les pics de l'Oeil du Cyclope sont raides, très hauts et infranchissables sauf en quelques rares cols situés au dessus des nuages que l'on nomme « Portes ». Ces portes sont assez peu connues, d'autant que les chemins qui y mènent sont souvent couverts par un brouillard éternel, elles sont donc devenues des secrets gardés par les peuples de l'Oeil qui les voient comme des garantes de sécurité.

L'Oeil est habité par des Raqdors, qui le conquirent à l'aube des temps sur les Eudoxes et accorde généralement sa préférence à Kaer-Sha. En effet, l'Oeil du Cyclope était le centre du pouvoir des Titans et fut le plus ravagé par la Pluie Noire puis il eut ensuite à subir les attaques des Zorasts et fut une nouvelle fois ravagé lors de la guerre cruelle. Les Raqdors ont donc désespérément besoin d'ordre et vivent dans l'espoir de pouvoir refonder une civilisation. Des îlots civilisés se sont donc agglutinés auprès des Tribunaux de l'Écorché au milieu des ruines.

**L'Empire Arnéen:** L'Empire Arnéen est la plus grande puissance de l'Oeil du Cyclope. Il fut fondé par Arneas, le premier chef tribal à avoir pu unir son peuple et à l'avoir dédié à Kaer-Sha. Les Arnéens sont un peuple barbare vivant en une vaste confédération reconnaissant l'autorité nominale d'un empereur choisi généralement par le Tribunal de K-Magna, l'ancienne cité Titanique devenue capitale de l'Empire. Les Arnéens sont un peuple très mystique, ayant beaucoup souffert des derniers millénaires, ils ont une vision hallucinée de tous les événements comme appartenant à un grand flux spirituel. Leurs hordes errent dans leur vaste territoire, poussées par des signes qu'elles seules semblent percevoir et comprendre.

Vivant au milieu des ruines de ses anciens oppresseurs, ce peuple cherche à comprendre sa propre histoire et son devenir. Les Arnéens ont de nombreuses coutumes tribales, comme celle de conter leurs vies entières en des tatouages finissant par occuper tout leur corps.

L'empereur Arnéen n'a en pratique pas d'immenses pouvoirs pour la simple et bonne raison qu'il est difficile de joindre les hordes du vaste empire même si il est très respecté car désigné par l'Écorché. Cependant, tous respectent son droit de déclarer la guerre. Quand l'empereur ordonne à ses hordes de se rassembler, toutes font en sorte de pouvoir contacter toutes les autres afin que toutes participent à l'acte sacré d'obéissance martiale. L'Empire est souvent en guerre contre le Royaume de Mence et lance régulièrement des invasions des Principautés du







## SWORDS AND SORCERY

Levant.

L'Empire offre de nombreux paysages, une fois de plus, l'étrange géographie de Phaern y est à l'oeuvre. Au nord ouest par exemple, se trouve le grand désert en terrasses: une série de vastes plateaux désertiques formant un gigantesque escalier.

**La Principauté de Wildrune:** Les Wildrunes était une horde Arnéenne originellement. Mais ils découvrirent un jour une série d'orbes Titaniques leur permettant de modeler la terre et les paysages à volonté. Guidés par le Tribunal, ils aménagèrent leur territoire à l'aide des Orbes et se sédentarisèrent. Un siècle plus tard, la Wildrune était devenue un état moderne et bien organisé, îlot de paix au milieu du chaos du Medolan. Mais un tel bonheur n'était pas fait pour ce monde. Un beau jour des excavations menées à l'aide des orbes pour extraire des métaux précieux ouvrirent une brèche dans la paroi d'une grotte abritant un lac souterrain. Ce lac était constitué d'un reste de Pluie Noire ayant suintée jusqu'en ces profondeurs, loin de tout. Exposée brutalement à l'air libre et à des traces des Titans, clairement visibles dans les orbes et toute la Wildrune, qui avait été aménagée par elles, la Pluie Noire, comme animée d'un esprit maléfique, jaillit jusqu'aux nuages et les gonfla à nouveau.

Depuis, la Pluie Noire, corrosive et détruisant toute vie, tombe à nouveau sur la Wildrune. Elle n'est qu'intermittente, mais ses terribles averses suffisent à défigurer le pays entier.

Les Wildrunes n'ont cependant pas voulu abandonner tout ce qu'ils avaient accompli et sont restés sur leurs terres. Ils s'abritent de la Pluie Noire quand elle vient et réparent ses ravages lorsque cela est possible.

Un jour la pluie Noire cessera comme partout ailleurs auparavant, et ce jour là, ils pourront vivre à nouveau constamment à l'air libre.

**L'Alb:** Aberration supplémentaire d'un monde dément. L'Alb est constituée d'une série de rocs flottants à diverses hauteurs dans les airs, Les rocs les plus bas n'étant qu'à quelques dizaines de mètres. Chacun recèle son propre climat et sa propre géographie. Les Albians utilisent un complexe réseau de câbles et de nacelles pour naviguer entre les différents rocs.

La caste noble a, quant à elle, domestiqué une espèce d'oiseaux géants aux plumes multicolores, les *Ibazz*, qu'elle utilise pour se livrer des combats ritualisés.

Chaque roc est dominé par une forteresse où vivent ses nobles et d'où ceux-ci défendent leur roc des attaques régulières des autres maisons.

### Le Grand Méridien

S'étendant au sud du Medolan, le Grand Méridien est la partie la plus peuplée du Medolan, relativement épargnée par la Guerre Cruelle cette terre est restée relativement accueillante pour le peuple à la peau bleue des Sylbars qui s'y établirent au terme d'une longue migration.

**Céleste:** Plus vieille civilisation du Medolan, Céleste a toujours endured. Contemporaine de Ganae la grande, elle baissa la tête durant le règne des Titans mais ne perdit pas son âme, durant la Pluie Noire elle se réfugia sous terre mais son peuple garda son



identité et ses traditions, durant la Guerre Cruelle, ses armées organisées tinrent les maraudeurs hors de son territoire.

Céleste est une civilisation raffinée, spirituelle et matriarcale. De nombreuses séquelles de genèse sont présentes dans le pays, le rendant proche de la Fugue. Ainsi, de nombreux esprits sont présents en Céleste, certains lieux en regorgent littéralement. Les jeunes filles capables de communiquer avec les esprits sont repérées à l'âge auquel le Don se manifeste, vers la puberté, elles sont alors retirées à leurs parents et passent les dix années suivantes à être formées au rôle de *Jassina*. Les Jassina sont les matriarches de la société Céleste, prêtresses du Panthéon et lien avec les esprits. Elles interprètent leurs volontés et prennent leurs auspices tout en rendant hommage aux Dieux, elles détiennent tous les pouvoirs et sont vénérées comme des intermédiaires divines par le peuple. Les Jassina sont parfois même capables de magie. On enseigne aux Jassina à s'accomplir dans leur féminité, car seule la femme peut régner là où l'homme n'est que chaos. Pour s'accomplir pleinement dans le fait d'être femmes, les Jassina renoncent totalement aux hommes et adoptent une sexualité sacrée et extatique entre femmes uniquement. Le sexe est vécu comme offrande à Shonada en toute circonstance, la population de Céleste le pratique donc régulièrement dans ses rites, la famille n'a que peu de sens en ce pays, les enfants y sont élevés par la communauté, l'inceste n'y est pas vu comme gênant et les rapports sexuels sont très libres, pour le plaisir ou comme monnaie d'échange. Céleste étant un pays chaud, nombre d'habitants vont simplement nus lorsque les vêtements ne sont pas strictement nécessaires.

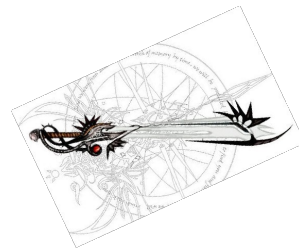
**Le Kôl:** Le Kôl est un pays désertique dont le peuple vit autour de gigantesques puits naturels faisant parfois plusieurs milliers de pas de diamètre et plongeant au plus profond de la terre et dans les strates desquels il est possible de trouver des nappes d'eau.

Le Kôl est dédié au Panthéon dans son ensemble et dirigé par un Roi des rois quasiment divinisé comme un cinquième Dieu par la population. Il règne depuis des siècles mais n'est jamais vu en dehors de son palais dans la capitale, Tenesha. Certains murmurent à voix basse, pour éviter le sacrilège, qu'il n'y a plus de Roi des rois et que les fonctionnaires du palais dirigent en son nom le pays depuis tout ce temps.

Les habitants de Kôl sont en guerre constante contre une étrange race insectoïde vivant dans le désert. Cette race, les *Sharéliens*, est intelligente, capable de fabriquer des armes et des outils et de monter de terribles embuscades et attaques contre le peuple Kôl. Il est difficile de raisonner avec eux même si des contacts ont parfois été fructueux. Les Sharéliens sont totalement inhumains et il n'est guère aisé de les comprendre. Ils continuent d'attaquer les Kôls en clamant sans relâche qu'un tort à été commis, mais nul ne parvient à savoir lequel.

**Le Rempart:** Dernier refuge d'exilés paranoïaques, le Rempart est le refuge des descendants de ceux qui commirent la Grande Erreur et invoquèrent la Pluie Noire. Ils survécurent mieux que la plupart des autres peuples car ils avaient préparé leur refuge: de vastes forteresses souterraines creusées dans un immense roc au sud-est du Medolan.

Leur descendants dégénérés ont, suite à de nombreuses crises





## SWORDS AND SORCERY

internes, totalement oublié leur héritage et la raison de leur exil mais sont devenus des extrémistes religieux déments. Ils refusent de sortir de leurs forteresses dont ils ignorent qu'elles n'étaient que provisoires et considèrent tous les peuples de la surface comme étant impurs. Les dômes de leurs forteresses, percés de nombreuses meurtrières, affleurent au niveau du sol et tirent des flèches par milliers sur tous ceux qui s'approchent.

On ne sait donc presque rien des habitants du Rempart, mais des rumeurs abondent. On parle de femmes traitées comme des animaux, utilisées uniquement pour la reproduction et enfermées dans le noir le reste du temps; d'enfants sacrifiés en des rituels cherchant à invoquer leurs ancêtres pour en tirer les réponses qui leur manquent sur la raison de leur enfouissement.

**Les Ytarks:** Les Ytarks sont une série de cités creusées dans les parois d'un gigantesque gouffre, tranchée abrupte saignée dans le corps du continent. Ces cités sont très animées, ce sont de véritables cités des merveilles, gigantesques souks où se pressent tous les peuples et tous les produits. Les Ytarks sont reliées par de complexes assemblages de plateformes et se livrent une guerre commerciale farouche. Cette rivalité dégénère souvent en lutte armée mais avec des restrictions: ainsi il est interdit de mêler au combat des étrangers ou de déranger les visiteurs tout comme il est interdit de s'attaquer au délicat réseau de plateformes mobiles reliant les Ytarks entre elles.

### L'Eudoxie

L'Eudoxie fut le refuge de la race Eudoxe dans sa constante fuite devant les invasions qu'elle eut à subir au cours de sa longue histoire. Ironiquement, l'Eudoxie est la partie la plus fertile du Medolan, signe, pour les Eudoxes, qu'ils sont toujours les favoris de Shevith, leur déesse tutélaire.

Les Eudoxes sont d'assez bons marins, à l'échelle de ce monde, loin d'aller par delà l'horizon du moins ne renâclent-ils pas au cabotage très lointain jusqu'à l'Ophnie.

**Les principautés du Levant:** Vaste chaos de petits états et de cités libres, les principautés du Levant sont le plus grand territoire du Medolan et sont totalement désorganisées. On peut y trouver tous les états possibles et imaginables ainsi que tous les pays concevables, car la géographie du Levant est très diverse et recèle nombre de zones d'ombre où les séquelles sont à l'oeuvre. De nombreux états côtiers des principautés se sont dédiés à la piraterie et les hommes du Levant sont la principale source de mercenaires de tout le Medolan.

**Le Mence:** Le Mence est un royaume qui a été très durement frappé par la guerre Cruelle. Il en fut l'un des principaux champs de bataille et est toujours en ruines aujourd'hui. Aussi étendu que vide, de vastes espaces s'étalent entre ses rares villes et plusieurs semaines de marche séparent certains de ses villages. Les cinq dernières décennies ont cependant permis de donner une force particulière au Mence: son unité. En effet, sa dynastie royale, la maison Lûrsha, a passé un pacte avec le Temple de Sa Voix demandant au culte de Shevith de faire tout son possible pour répandre un sentiment d'appartenance dans tout le royaume, l'unifiant autour de la maison royale. En échange de cela, Shevith aurait pour toujours prééminence sur les autres



Dieux dans les terres de la maison Lûrsha. Le Temple mis donc tout son talent dans cette tâche, poèmes, chansons colportées de lieu en lieu, éducation et échanges permettant à une langue unique d'émerger et pressions discrètes sur les barons locaux ont permis au Royaume de Mence d'émerger comme une véritable bloc.

Mais la taille même du Royaume le rend impossible à administrer et défendre efficacement et il faut parfois des mois avant que certaines provinces éloignées n'apprennent la mort d'un roi ou une grande invasion. Voilà pourquoi le Mence est par nature très féodal. Bien qu'unis et loyaux envers leur roi, ses seigneurs ne répugnent pas cependant à livrer leurs propres guerres entre eux.

Le Royaume reste cependant en plein âge sombre, loin de la lumière et certainement pas au bout de la nuit.

**L'Ynaquie:** Le Grand Duché d'Ynaquie est probablement le territoire le plus torturé qui soit. La Nuit Écarlate semble avoir atteint un pinacle dans l'orgie de violence et de folie qu'elle déclenche.

Le pays entier résonne encore de la haine des Dieux et est resté dans le même état depuis la Nuit Écarlate, il n'a pu guérir comme les autres parties de Damarkar. Sa géographie est totalement aberrante, quelques pas peuvent mener d'un extrême climatique à l'autre, ses côtes et ses terres sont totalement déchiquetées, de hautes montagnes et d'énormes ravins le déforment complètement. Nombre de séquelles y sont présentes outrageant la raison et donnant naissance à des cohortes de monstres.

Et cependant l'Ynaquie se développe avec une certaine régularité. Évitant les zones trop dangereuses ou instables, son peuple s'est installé là où la raison n'est pas trop mise à mal. Affrontant les difficultés avec courage, les Ynaqs ont su édifier un pays assez correctement organisé et doté d'un véritable état.

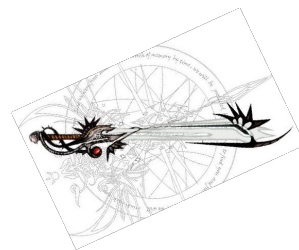
La civilisation Ynaq est basée sur les drogues. Il en est de toutes sortes, pour toutes les classes sociales et pour toutes les occasions. Elles sont la monnaie d'échange de toutes les transactions et sont prises constamment. Elles ont remplacé presque toutes les autres formes de plaisir. Ainsi les Ynaqs n'ont qu'assez peu d'intérêt pour l'art, le sexe, la bonne chère ou les parfums capiteux, car ils trouvent des plaisirs pour tous les sens dans leurs drogues. Les érudits se droguent pour mieux penser, les ouvriers pour mieux travailler, on se drogue et l'on drogue les enfants pour dormir et se réveiller.

Les alchimistes créant les drogues et les collecteurs veillant à rassembler les réactifs nécessaires à leur décoction sont des membres estimés et puissants de la société.

## l'outremer

L'Outremer n'est que très peu connue. Certains mages affirment avoir pu déterminer l'existence d'autres continents mais l'on ignore si ils sont peuplés.

On sait néanmoins qu'une grande île se trouve au Ponant, par delà la mer endormie. Il s'agit de l'île de Manh-Goooh. Toutes les légendes possibles et imaginables planent sur elle, elle serait habitée par des dragons, des démons ou des lutins; elle permettrait de gagner le Panthéon et autres légendes. On sait d'elle néanmoins qu'elle est en contact avec les sombres prêtres-sorciers de Reonaroth.





## SWORDS AND SORCERY

### Secrets de l'univers

**Le Dragon Arbitre et les Anathèmes:** Lorsque les Dieux mirent fin à la Nuit Écarlate, ils ne purent tuer le Dragon issus de leur propre haine, ils l'enterrèrent donc au plus profond de la terre. Ce que les Dieux ignoraient, c'étaient que le Dragon, ivre de haine et de rage et n'existant que dans le but de contempler toujours plus de haine et de violence avait prévu cela. Désirant faire renaître le chaos, le Dragon planta son germe dans la race Ut'Yef naissante: l'Hubris.

Chaque fois qu'ils y faisaient appel, les Ut'Yefs éveillaient un peu plus le Dragon, tirant de l'énergie de sa colossale puissance mais le rapprochant du monde de l'éveil. Le dragon ne peut complètement s'éveiller par l'Hubris seul cependant. Il faut un véritable déchaînement d'énergie qui ne sera possible que si tous les Ut'Yefs meurent, alors le Dragon s'éveillera et pourra amener le monde en une nouvelle ère de cauchemar. Tel est le but de l'Hubris: éveiller le Dragon suffisamment pour qu'il puisse donner naissance aux Anathèmes afin que ceux-ci sacrifient les Ut'Yefs en un monstrueux génocide pour réveiller leur créateur. Le Dragon repose à la frontière entre le Tumulte et la Tourmente. Son souffle alimente la Tourmente et sa semence donne naissance au Tumulte. Le centre du Tumulte est en vérité situé non loin de la faille originelle, le Dragon pollue son énergie créatrice de sa semence souillée pour y faire naître des monstres. Le pire est que la Faille contient encore des humains, pauvres hères devant survivre au milieu des pires horreurs.

**Les Panthéons non humains:** Les Dieux Sihars et les Dieux Ut'Yefs ne sont que des aspects différents des mêmes Dieux que ceux du Panthéon humain. Naaresh est aussi Terminus et la Dame en Noir, Shonada est aussi Eliodus et le vieil homme montagne, Kaer-Sha est aussi Eusebius et la Dame en Rouge et Shevith est aussi Demorus et le Bouffon Éternel. Les Dieux Sihars morts résident dans la partie de la Sphère de la Mort régie par la Dame en Noir, qui n'a aucun problème à y régner sur un Terminus mort qui n'est autre qu'elle-même!

**L'Unique:** Aucun Dieux n'a renoncé complètement à devenir l'Unique.

Naaresh est le responsable de la Grande Erreur, il a murmuré à l'oreille de déments les moyens d'accomplir ce rituel. La Pluie Noire lui a donné satisfaction dans son pouvoir de détruire toute vie et a fait entrer d'un seul coup suffisamment d'âmes en sa Sphère pour lui permettre un instant, rien qu'un instant, d'asservir complètement tous les autres Dieux morts qui sont ses prisonniers. Il tente désormais de provoquer un nouvel omnicide afin de trouver le pouvoir d'asservir complètement les Dieux morts pour utiliser leurs pouvoirs pour vaincre le reste Tetragrammaton et devenir l'Unique, régner sur un univers mort.

Shevith a provoqué la mort de son suivant durant son débat avec Kaer-Sha, elle souhaitait envenimer les choses et déclencher la Nuit Écarlate pour pousser les autres Dieux à s'entretuer et émerger comme l'Unique. Cependant elle comprit bien vite que l'Univers s'effilochoit sans les autres Dieux. Voilà



pourquoi elle proposa la convention. Elle tente désormais d'introduire dans le monde entier de fausses idoles mystiques imprégnées de son essence et la dépeignant elle-même subtilement présentée sous les traits d'autres Dieux afin de récupérer toute la foi du monde et d'en priver le reste des quatre Jéhovahs pour les détruire une bonne fois pour toutes.

Kaer-Sha sait qu'il ne peut pas faire confiance aux autres Dieux. Mais il a donné sa parole à la convention et ne peut revenir dessus. Voilà pourquoi il a introduit dans les lois du monde entier, via son culte, certaines règles absconses et étranges semblant n'avoir aucun sens mais qui, si elles sont acceptées par toute la population capable de foi, peuvent lui permettre de fixer des lois au monde et font sens prises ensemble. Ces lois lui permettront, si un Dieu brise la convention, de forcer tous les quatre termes à apparaître sous une forme de mortels en Phaern, il espère alors pouvoir les vaincre physiquement par sa propre force et celle de ses vastes armées de paladins.

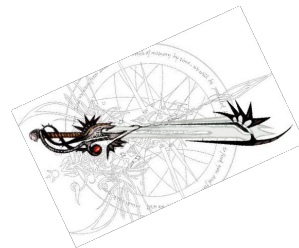
Shonada a pour plan d'introduire petit à petit des morceaux de son gigantesque corps spirituel dans le monde et de les laisser se répandre. À terme, tout ce qui est vivant dans le monde sera devenu en partie une excroissance de Shonada, elle pourra alors prendre le contrôle de toute la foi du monde et devenir l'Unique.

**L'Absence:** Elle existe bel et bien et a d'ores et déjà commencé à infuser dans le monde. Passant des pactes avec tous ceux qui voulaient bien d'elle. Elle ne cessera de grandir tant qu'il existera quelque chose. Elle vise le néant absolu.

**Civilisations pré-crêpuscule:** Certaines races ont pu survivre à la Nuit Écarlate, de par leur grande puissance qui leur permit de défier les Dieux eux-mêmes. Il s'agit des Titans et des Thuléens.

Les Thuléens de la Quadrature sont des insectes géants ressemblant à des mantres religieuses de près de six pas de haut. Leur but est la résurrection de tous leurs morts subis durant la Nuit Écarlate et la restauration conséquente de leur société. Ils sont des maîtres de la nécromancie et tirent leur énergie d'immenses champs de cadavres. Il leur faudra cependant beaucoup plus d'énergie pour parvenir à leurs fins, voilà pourquoi ils ont implanté dans l'humanité naissante, via la Faille, une marque. Tous ne sont pas porteurs de cette marque mystique mais quand deux porteurs ont un enfant ensemble la marque croit en pouvoir. Depuis des millénaires, les Thuléens raffinent l'humanité, attendant la venue du sur-être mystique qu'ils pourront alors sacrifier pour que leur grand rituel opère.

Les Titans sont quant à eux toujours vivants, sur l'île de Manh-Goo. Ils s'y étaient réfugiés au moment de la Nuit Écarlate avant de regagner Damarkar pour y régner à nouveau quand ils jugèrent l'heure propice. Les Titans sont des abominations tentaculaires de près de dix pas de haut. Ils sont absolument inhumains et animés de désirs et d'obsession profondément pervers. Ils ne sont plus nombreux, la vaste majorité des rares survivants de leur race étant morte lors de la Pluie Noire. Mais ceux qui sont parvenus à fuir Damarkar ont emmené des humains avec eux, qu'ils ont élevés et dont ils ont fait de





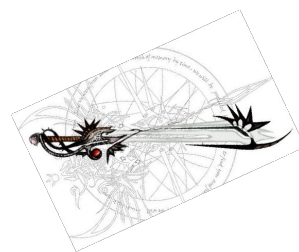


## SWORDS AND SORCERY

puissants sorciers et des servants fidèles. Ils les ont ensuite envoyés sur l'Île de Reonarth après les avoir infectés de leur essence. Les prêtres de Reonarth, dans leur position centrale sur le Golfe de Keth sont en train de tenter un gigantesque rituel visant à répandre cette essence sur le monde afin de transformer tous les enfants en gestation en larves de Titans qu'ils récupéreront alors pour assurer un avenir à la race



mourante. Ils sont déjà parvenu à mettre en place une version simplifiée du rituel qui leur permet d'infester peu de femmes et à courte portée (ils cherchent donc s'en procurer) mais ce rituel est très coûteux en ressources et difficile à réaliser. Ils sont aussi parvenus à créer des hybrides, des humains avec quelques appendices de Titans, qui leur permettent d'infiltrer le monde et de potentiellement préparer le retour de leurs maîtres.





## SWORDS AND SORCERY



### Les contributions à Swords and Sorcery (par ordre majoritairement alphabétique)

Adrien: Betatesting intensif, comme toujours! Débuggage et importante contribution à la magie ainsi qu'aux entraînements de combat.

Alban: Soutien moral important, principal promoteur du ULP!System auprès des gens et, surtout, une empreinte omniprésente bien que discrète sur la plupart des mécanismes de jeu (qui furent souvent élaborés en discutant avec lui).

Boris: Créateur involontaire du système de magie (qu'il n'aime d'ailleurs pas beaucoup) qui était très différent au début mais est devenu ce qu'il est (et je l'adore) en discutant avec Boris. Beaucoup de betatesting.

Eddy: Si importante contribution aux entraînements de combat (avec Adrien) qu'on peut le désigner comme co-auteur.

Rodolphe: Parce qu'il trouve Hollow Pantheon trop cool. C'est important d'avoir un deuxième Alban provisoire dans les temps où la motivation baisse. Et un troisième aussi, et un quatrième, et un....

Et un peu moi: parce que fallait quand même les noter leurs idées!

