



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ambre > Aides de Jeu > A travers les Ombres > **Le peuple des Cours du Chaos**

Le peuple des Cours du Chaos

mardi 10 février 2009, par [FX](#)

Particularités physiques

La plupart des habitants des Cours du Chaos sont des semi-métamorphes. Soit ce sont des ombriens qui ont développé avec le temps et la vie dans les passes une capacité de métamorphose limitée, soit ce sont des démons qui ne se sont pas donné la peine de développer la métamorphose, leur forme étant très appréciée au Cours. Contrairement aux idées toutes faites, tous les habitants des Cours ne sont pas métamorphes, pas plus que les habitants des passes. La métamorphose complète demande une discipline de soi et un travail qui laisse à penser que l'individu a eu le temps et les moyens de le faire. C'est en quelque sorte un privilège de la classe bourgeoise des Cours.

Hormis cela, les chaotiques sont plutôt physiques, à cause des variations plus ou moins rapides de l'environnement naturel et des combats assez fréquents. Sous forme humaine comme sous forme démoniaque, les chaotiques paraissent donc bien bâtis,

Particularités Psychologiques

La majorité des habitants du Chaos vénèrent le Serpent et en prennent les stigmates. Le culte du Serpent prône les valeurs d'adaptabilité et de séduction, de méfiance, de rigueur morale et de jugement. La plupart des valeurs du Serpent sont rattachées à la vision du monde d'un métamorphe. Un métamorphe se doit de pouvoir s'adapter à toutes les situations, qu'elles soient physiques, sociales ou mentales. Mais il doit aussi déterminer ce qu'il est vraiment, d'établir son propre archétype, s'il veut ne pas perdre sa personnalité et ses aptitudes au fil de ses métamorphoses.

Les juges de l'Empire étant les prêtres du Serpent, la Justice qui règne aux Cours du Chaos est en

général assez strictes. Les crimes vraiment puni par les tribunaux impériaux sont peu nombreux, mais lourds et sans appels. La stricte ligne droite de l'Empire doit le plus souvent servir de référence à la Justice, qui s'adapte aux besoins exécutifs. Ainsi, quand l'Empire est en guerre contre Ambre, les cultes de princes d'Ambre sont très sévèrement punis. Quand le temps des négociations est venu, ce même crime ne passe même pas en jugement. Hormis le culte du Serpent, les gens du Chaos sont tous très différents au niveau psychologiques. La tendance des métamorphes à s'enfermer dans des idéaux ou des archétypes n'est malheureusement pas prête de disparaître. Les gens du Chaos ont aussi une conception très forte de la propriété privée, et les passes sont de véritables sanctuaires lorsqu'on y est invité, ou tombes s'il on s'y rend par hasard. Les enfants du Chaos défendent chèrement leurs passes, et le plus souvent les intrus ne ressortent jamais vivants.

Société

Si des monnaies (monnaie vulgaire et monnaie noble, voir Argent du Royaume) existent aux Cours, elles ne sont pas fondamentales pour la bonne marche de l'Empire. La société marche sous le principe du statut et non de la monnaie. Ainsi les membres marqués d'un haut statut seront servis par ceux ayant un statut plus bas que le leur. Attention, il ne s'agit pas de la loi du plus fort déguisée, mais d'une relation de dépendance et de respect. Ainsi la noblesse est noble parce qu'elle a traversé le Logrus, et qu'elle peut par sa maîtrise du Logrus donner aux habitants tous les objets dont ils ont besoin, ou les faire voyager en Ombre, ou les terrasser de leur simple magie.

Il convient de bien comprendre la nature des relations aux Cours du Chaos pour pouvoir y jouer.

Prenons la chose sous un angle matériel. Le commun des chaotiques a des besoins, et les satisfait en travaillant pour une personne intéressée. S'il est ombrien, il faut qu'il se nourrisse, qu'il trouve un habitat, qu'il puisse le défendre, et qu'il puisse le personnaliser selon ses goûts. Le noble peut lui apporter tout cela, en l'invitant à travailler dans sa passe, en lui offrant un bout de terrain sur lequel habiter, en lui apportant nourriture et sécurité.

Mais les choses ne s'envisagent pas aussi simplement. En fait, le noble est surtout un gestionnaire de ressources humaines, quelqu'un qui se charge de la responsabilité de faire survivre, éventuellement prospérer, le groupe qu'il prend en charge. Ainsi, le chaotique peut dormir tranquille, et vivre sa vie comme il l'entend du moment qu'il sert son seigneur. Le système féodal des Cours diffère de notre moyen-âge par le fait que l'espace habitable est quasi-infinies : les passes débouchent chacune sur une infinité d'Ombres.

On ne peut s'arrêter là. En effet, le statut n'est pas simplement une affaire de ressources humaines. C'est une affaire de compétence. Prenons par exemple un grouillot, un mendiant, un individu au plus bas de l'échelle sociale. Un bon professeur, un bon médecin ou un bon guerrier peuvent apporter quelque chose à ce grouillot. Mais pour le noble qui les a en charge, ils seront également plus utiles que le grouillot qui lui cire ses chaussures, pour lui-même mais aussi pour le peuple qui le sert. En conséquence de quoi les individus compétents auront un statut intermédiaire, et des statuts hiérarchisés les uns par rapport aux autres.

Dire que la société fonctionne sous le principe du statut ne signifie pas que les chaotiques vont en voyant un de leur concitoyens se dire : « il a un plus haut statut que le mien, je dois lui obéir ». Bien sûr, un personnage de haut statut aura tendance à posséder des signes sociaux qui marquent sa position sociale, mais c'est juste une manière implicite de se présenter. Par contre, si un individu arrive dans une ville, prétendant être un grand conjurateur, donc d'un statut assez élevé, on le servira sans demander paiement, mais on s'attendra à ce qu'il mette sa compétence au service à la communauté. Si un noble néglige la

gestion de son patrimoine vivant, il risque fort d'être de moins en moins servi, et même desservi.

Voilà comment fonctionne la société. Néanmoins, il y a des mécanismes sociaux parallèles.

Le premier régit les personnes de même statut. La plupart des échanges se fait dans ce cas en utilisant des monnaies d'échange : monnaie, services, troc.

Le second considère les classes dirigeantes. A partir d'un certain niveau dans l'échelle sociale, les gens ont assez de personnes à leur service pour n'avoir plus véritablement des besoins. Les négociations, généralement assez futiles, se font pour s'attirer les bonnes grâces de quelqu'un, ou au contraire par pure envie de nuire. Les seules monnaies deviennent les dettes d'honneur et la réputation.

Éducation

Contrairement en Ambre, la plupart des gens aux Cours du Chaos sont livrés à eux-mêmes. Ceux qui ne survivent pas à cette « éducation » sont jugés trop peu adaptés au Cours, et on ne les pleure pas longtemps. Une fois cette période de mise dans le bain, on propose aux enfants du Chaos de se trouver un mentor qui lui enseignera ce qu'un habitant du Chaos doit savoir. Les mentors font véritablement la sélection en matière de hiérarchie sociale. Pour apprendre les voies de la sorcellerie ou de Logrus, il faut appartenir à la noblesse ou la haute bourgeoisie. Le petit paysan ne trouvera au mieux qu'un guérisseur à moitié charlatan ou un maître d'arme sans grand avenir.

Les esclaves, paradoxalement, reçoivent toute une éducation de leurs congénères, afin qu'ils soient capables d'accomplir leur tâche. Ce n'est pas simplement par sympathie. Les esclaves n'ont pas envie de passer leur temps à veiller sur le travail des nouveaux pour voir s'il a été correctement fait, voire d'être puni pour une faute qu'ils n'ont pas directement commise.

Argent du royaume

Il existe deux monnaies qui circulent dans les Cours du Chaos.

La première, l'Obole, est une monnaie très courante utilisée par le peuple pour commercer. C'est une pièce de métal doré étalonnées suivant la taille et la masse. Les seigneurs du Chaos peuvent en avoir autant qu'ils peuvent, soit en vendant leurs



richesses et leurs services, soit en allant le chercher en Ombre. Dès qu'on monte dans les classes sociales, les Oboles ne sont peu plus utilisées.

La seconde monnaie, l'Orichalque, est une monnaie très rare utilisées par les haut nobles de l'Empire. Elle ressemble à une statuette du Serpent, d'un noir insondable et de matière très froide. Cette monnaie a été instituée par l'Empereur lui-même, qui a demandé à la Maison Lachlan de lui fournir une monnaie qui ne pourrait pas être obtenu en utilisant un pouvoir connu. Les cours de cette monnaie sont suivis avec attention par l'Empereur, qui tient à garder son pouvoir... d'achat.

Langue

La langue officielle est une forme idiomatique du Thari.

Gestion du Temps

Le temps climatique et le temps chronologique ne sont pas différenciés dans la langue commune des Cours. Ceci en raison du fait que la météorologie sert à dater les événements de la vie.

La couleur du ciel

Contrairement à ce que les étrangers qui arrivent aux Cours, le cycle des couleurs n'est pas toujours identique. Un cycle, une unité de temps très largement utilisé aux Cours car la seule que les étrangers peuvent comprendre, est l'apparition de la couleur Bleuciel dans le ciel, qui détermine le début du cycle, mais la date où le cycle se finira ne peut être connue à l'avance que par les astrologues des Cours, très expérimentés à l'observation des rythmes stellaires.

Bleuciel est tout de même la couleur du matin, Pourpreciel celle du déjeuner, et Rougeciel le Soir.

Entre Bleuciel, on trouve Perseciel, Soufreciel, Fauveciel, Ocreciel et Ambreciel, tandis que les déclinaisons pour aller vers le soir sont Mauveciel, Parmeciel, Pruneciel, et Pâleciel.

La texture du ciel

Le ciel forme des paquets de couleur plus ou moins plus qui virevoltent sous la pression et les courants

aériens. Seuls les chaosiens sont vraiment capables de les appréhender sous des formes logiques, les autres se contentent de percevoir les changements sans y trouver d'élément commun. Ces liens associatifs sont nommés en références à des images, comme nous pouvons imaginer des objets selon la forme de nos nuages. Les images nées de la texture du ciel des Cours du Chaos comportent le sombre du Chaos et la vie du ciel.

Leur interprétation temporelle est plus confuse que pour la couleur. Ils sont l'équivalent de nos mois, mais leur durée peut aller de un cycle à deux ou trois milliers. Les Cercles ont pourtant une cohérence, et apportent toujours les mêmes saisons Funérailles, Passages, Massacres, Procession, Invocation, Intrigue, Révolte et Démences.

Les serviteurs et les esclaves

Les serviteurs et les esclaves sont souvent des créatures semi-intelligentes asservies pour servir les enfants du Chaos. Mais il arrive néanmoins que des Ombres entières soient asservies pour avoir des esclaves de luxe, plus intelligents que les esclaves de base, et moins puissants que les démons de haut niveau.

Les drogues

Les drogues font partie intégrante de la vie des nobles du Chaos, car elles sont très craintes. Les drogues habituelles n'ont certes pas grand effet sur les métamorphes. En revanche, les drogues spécialisées, ou plutôt les poisons, sont fabriquées sur mesure contre les métamorphes, et leurs effets sont très handicapants.

- L'Ixzin : drogue bloquant les capacités biologiques de métamorphose. La métamorphose est quasiment impossible, sauf au prix d'efforts surhumains lorsqu'il sont possibles.

- L'Antis : stérilisant puissant. Aucune forme de procréation n'est possible.

- Le Chaume : Paralysant anti-métamorphe.

- L'Amarante : empêche tout type de régénération et de guérison.

- Le Souffle Noir : empêche tout type de respiration.

- Le Nacarat : Provoque un cancer du sang quasi-instantané.



Les étrangers aux Cours du Chaos

Les Ombriens sont ni bien vus, ni mal vus. S'ils arrivent à s'adapter dans l'environnement bio-social des Cours, ils sont acceptés comme s'ils étaient natifs. L'ombre du tableau se trouve dans la faiblesse des Ombriens, souvent pleinement exploités par les autochtones. Il n'est pas rare de

les voir finir serviteur, voire esclave.

Les gens plus débrouillards, voire les Ambriens, ne peuvent aussi bien se fondre dans le décor. Les gens du Chaos font circuler pleins de préjugés, positifs ou négatifs, sur les étrangers, et particulièrement pour les Ambriens, les frères ennemis du Chaos.