

L'ÉCLAT ET L'OMBRE

LE JEU DE RÔLE



2022 - Copyright © – AUDREY MARIN-PACHE
ISBN : 9798788050065
Tous droits réservés

AVANT-PROPOS

Ce jeu de rôle est basé sur l'univers des romans du même nom, et plus précisément sur la trilogie L'éclat et l'ombre (*Les dérobés de Berenia*, *L'île Morte*, et *Le temps des choix*).

La description de l'univers se focalise sur l'époque des romans, d'ambiance médiévale. Cependant, d'autres romans se déroulant dans le même univers, mais à d'autres époques, existent ou sont en cours d'écriture. Ce livret vous propose donc également quelques pistes pour des scénarios se déroulant à une époque plus moderne. Ces ajouts sont annotés *Scénarios La part sombre*.

Il vous est bien sûr possible de créer des scénarios se déroulant à d'autres périodes. Dans ce cas, vous êtes bien sûr libres d'improviser : mais si vous souhaitez coller au maximum à l'univers tel que l'a imaginé l'autrice, vous pouvez prendre contact via le site : <https://audreymarinpache.fr> , et demander des précisions sur le sujet qui vous intéresse !

REMERCIEMENTS

Un grand merci à Alexandre, Elodie, Florent, Pierre, Maxime, Sylvie et Gregory, qui ont relu la première version de ce support, qui l'ont testé, et / ou qui m'ont apporté une aide précieuse grâce à leurs conseils et leurs encouragements. Merci tout particulier à Paul Groussard : maître de jeu talentueux, qui fait vivre l'univers chaque semaine par ses parties, et à qui l'on doit le développement de toute la partie univers sur l'Empire du sud. Merci également à Nonorex et Phillipe pour leurs apports à cette seconde version !

Merci enfin à tous les joueurs et joueuses du Discord Les mondes d'Eferia, qui ont permis à ce jeu de rôle de prendre de l'ampleur, et d'aboutir à la création de l'association éponyme, pour faire vivre l'univers !



TABLE DES MATIÈRES

LE MONDE DE L'ECLAT ET L'OMBRE, GENERALITES.....	5
LA MAGIE DANS L'UNIVERS DE L'ECLAT ET L'OMBRE.....	14
LA RELIGION.....	20
LE ROYAUME DE BERENIA.....	27
L'ANCIEN ROYAUME D'AGHULS ET L'ACTUELLE LUPESIA.....	35
LES ROYAUMES DE KORLISH ET DE CHOLON.....	41
LES TERRES SACREES.....	46
L'EMPIRE DU SUD.....	49
LES ROYAUMES DE L'OUEST.....	57
CREATION DE PERSONNAGE.....	63
ENNEMIS.....	75
PROPOSITIONS DE SCENARIOS.....	80
FICHE DE PERSONNAGE.....	104
RECAPITULATIF A DESTINATION DU MAITRE DE JEU.....	105
LA LANGUE COMMUNE, L'EFEN.....	107
L'AUTRICE.....	109
LES ROMANS.....	110



LE MONDE DE L'ÉCLAT ET L'OMBRE

GÉOGRAPHIE GÉNÉRALE

Le monde où se déroule l'histoire de L'éclat et l'ombre se nomme l'Erfen. Il se compose de deux grands continents, reliés par un fin bras de terre dans leur hémisphère nord, et d'un groupe d'îles compact au nord : les îles de glace.

Deux vastes océans se répartissent de part et d'autre du bras de terre liant les continents : la Mer des glaces au nord, et l'océan du Cornien au sud.

Les royaumes sont gouvernés par ceux que l'on nomme des Kejs (équivalent de roi en Efen, la langue de l'univers), ou des Keijas (lorsqu'il s'agit de femmes).

LA BERENIA

La Berenia, vaste royaume du continent Ouest, est sans doute la première terre de l'Erfen à avoir abrité la présence de l'homme. En effet, sa situation lui assure un climat relativement agréable, des terres fertiles et des eaux poissonneuses. Elle est très vite devenue un royaume moderne, ouvert sur l'extérieur et le commerce avec tous ces voisins. Les plus grands explorateurs sont partis de sa région nord : la Blenia, connue pour ses chantiers navals exceptionnels, situés dans les villes de Bersalen et de Dameren. La Berenia est également un royaume puissant d'un point de vue spirituel, puisque c'est là que l'on trouve la cité de Faratine, la capitale religieuse où se tiennent la majorité des fêtes religieuses (l'autre grand pôle spirituel, les Terres Sacrées, étant beaucoup plus difficile d'accès pour le commun des mortels).

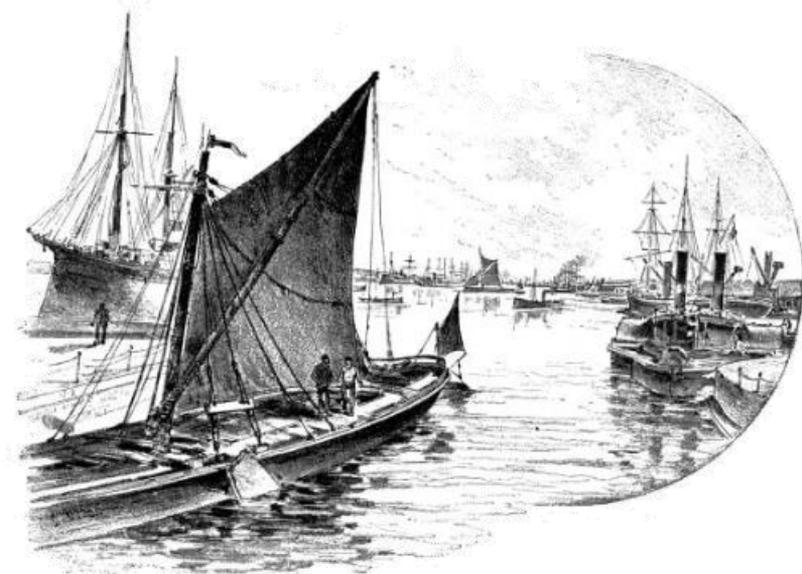
La capitale de la Berenia est la cité de Mesen, à l'ouest du royaume.

En Berenia, les Kejs sont choisis par la population, à la mort du précédent Kej ou en cas de graves troubles publics.

LA LUPESIA ET LES ROYAUMES REBELLES : KORLISH ET CHOLON

Occupant jusqu'en l'an 800 environ la moitié nord du continent est, la Lupesia a longtemps été un puissant royaume esclavagiste, connu à l'époque sous le nom d'Aghuls. Elle compensait sa géographie difficile (de nombreuses îles, de vastes zones montagneuses, une région de canyons arides...) par une politique agressive, lui permettant d'obtenir des ressources de la part de ses voisins, soucieux d'éviter une guerre trop coûteuse. Mais vers l'an 800, un groupe de femmes rebelles, composé essentiellement d'esclaves évadées, réussit à créer un bastion de résistance au Sud, dans la région de Korlish. Malgré leur faible nombre, elles tinrent bon face à l'armée Lupesienne, grâce à deux avantages. D'abord, le canyon de Korlish, une monstrueuse trouée séparant en deux le royaume de Lupesia, dont il fut facile de contrôler les quelques points de passage. Ensuite, grâce à la puissance jusque-là inconnue du monde qui fut offerte par les Dieux à certaines de ces femmes : un double Éclat leur fut accordé.

Rejointes par de plus en plus de rebelles, esclaves comme elles, ou simplement femmes lassées de subir la tyrannie du royaume, elles déclarèrent bientôt l'indépendance de Korlish, et choisirent d'en faire un royaume exclusivement féminin. La partie est de leur territoire, elles le cédèrent aux hommes qui les avaient soutenus dans leur lutte, ainsi qu'aux femmes ne souhaitant pas de séparation trop stricte des deux sexes : cela devint le royaume de Cholon, plus ou moins indépendant de Korlish, mais allié fidèle. La frontière entre les deux royaumes reste depuis très poreuse, beaucoup de couples étant établis le long de celle-ci, ou s'y retrouvant lorsque les deux membres ne vivaient pas du même côté.



La Blodangrupe et les grottes de Kratelia :

Entre les années 790 et 800, avant la fondation du royaume de Korlish, la rébellion des esclaves avait son épicentre dans le sud - ouest de la Lupesia, région d'origine de la première esclave porteuse de double Éclat connue : Clarane.

Celle-ci trouva d'abord refuge dans les grottes de Kratelia, un dédale souterrain en bord de mer, difficile d'accès. Là, elle organisa les débuts de la résistance. Rapidement, Clarane et ses compagnes obtinrent de premiers succès, réussissant à libérer de nombreux esclaves, s'avançant de plus en plus loin dans les terres. En 796, elles avaient réussi à constituer une armée, petite, mais redoutable : elles réussirent alors un coup d'éclat en prenant le contrôle de la capitale de l'époque, Anatha.

C'est en essayant de gagner l'est de la Lupesia qu'elles rencontrèrent la garnison militaire la plus redoutable du royaume, qui mit fin à leur progression : la Blodangrupe, aussi nommée la compagnie sanglante. Celle-ci tirait son nom de ses méthodes violentes, massacrant sans pitié des adolescentes innocentes chaque fois que l'armée de Clarane causait des pertes à l'armée Lupesienne.

Le conflit s'éternisant, les victimes innocentes s'accumulant, Clarane renonça finalement à prendre la ville tenue par la Blodangrupe : Cita, qui devint à ce moment-là nouvelle capitale de la Lupesia. C'est alors qu'elle se replia vers le sud, au-delà du canyon de Korlish.

Le royaume de Korlish :

« Devant nous se profila petit à petit une étrange montagne, isolée, comme posée par un curieux hasard au milieu de la plaine. Au fur et à mesure que nous avançons, j'en distinguais mieux les détails : je réalisai alors que ce sommet n'était qu'en partie naturel. Ses flancs étaient recouverts de constructions, qui s'élevaient haut dans le ciel, formant une pointe qui se perdait dans les nuages.

Je restais sans voix, admirant le spectacle de cette ville, presque trop belle pour être réelle, et en même temps presque effrayante tant elle semblait déplacée au milieu de la plaine. Il me fallut un moment pour mettre le doigt sur ce qui me mettait mal à l'aise : avec ses multiples tours et temples, la cité me rappelait l'île Morte. Une version artificielle, plus claire, plus propre, mais tout aussi menaçante. Le large fleuve se séparait en deux branches, pour effectuer le tour d'un vaste promontoire de roche claire. Un port y était édifié

: s'y rejoignaient également deux immenses ponts, fins et élancés, permettant de gagner l'îlot depuis les berges du fleuve. Une belle et large allée pavée partait du port, montant en cercles successifs dans la ville. De hautes murailles protégeaient celle-ci. À l'intérieur, de hautes maisons, des tours finement découpées, et dominant l'ensemble, un bâtiment d'une hauteur impressionnante, se terminant par deux tours étroites reliées par un pont vertigineux. »

-- Description de Nisel par Eryn Livierin (tome 3 de L'éclat et l'ombre)

Le nord de Korlish, frontalier de la Lupesia, est délimité par le canyon de Korlish : une zone désertique, un précipice quasi infranchissable gardé de part et d'autre par des garnisons Korlishiennes et Lupesiennes.

Deux routes partant de Nisel, la capitale Korlishienne, mènent aux deux principaux forts défendant le canyon. Ces routes sont nommées la Nortepate et la Morapate. Elles sinuent au fond d'autres canyons, et sont sévèrement gardées.

Il en va de même pour la route reliant Nisel à Akhostam, le principal port Korlishien, sur la côte ouest. Ce port est une ville fortifiée, bien protégée en raison de sa proximité avec les eaux Lupesiennes. Un autre accès permet de rallier la capitale depuis le port : le fleuve Stolven. Le courant extrêmement puissant en rend la remontée à la voile impossible, d'autant plus que le fleuve est bordé de hautes falaises rendant les vents rarement favorables. Mais à chaque grande marée, un mascaret se produit et permet aux navires Korlishiens de remonter jusqu'à Nisel en quelques heures. Une navigation à risque, nécessitant une parfaite connaissance des lieux.

Au sud-ouest, une route, moins surveillée, mène au royaume des Terres Sacrées. À l'Est, la frontière avec Chölon est assez floue : de nombreuses petites villes sont bâties sur la frontière, et des habitants des deux royaumes s'y fréquentent sans difficulté.

Enfin, au sud, plusieurs accès permettent de franchir la chaîne montagneuse qui sépare Korlish de l'Empire du Sud. Tous sont soumis à une surveillance permanente.

LES TERRES SACRÉES

Anciennement également partie de la Lupesia, les Terres sacrées ont toujours été un lieu saint regroupant la plupart des grands prêtres de toute

l'Erfe. En effet, l'on dit que c'est là que les Dieux sont arrivés en Erfe, à la création du monde, et que leur puissance peut toujours s'y faire sentir.

Lors de la création de Korlish, les Terres sacrées, se situant au sud-ouest de la Lupesia, furent séparées du royaume esclavagiste. Les Korlishiennes choisirent d'offrir l'indépendance à cette terre, afin que les croyants du monde entier puissent profiter de la sagesse de ses prêtres.

Les Terres sacrées sont peu peuplées, et les prêtres qui l'occupent subsistent en grande partie grâce aux dons venant de tous les royaumes voisins, auxquels ils apportent en échange leur bénédiction et leur expertise sur les questions religieuses.

L'EMPIRE DU SUD

Séparé d'abord de la Lupesia, puis de Korlish, Cholon et les Terres sacrées par une chaîne montagneuse difficilement franchissable, l'empire du Sud est un vaste territoire occupant tout le sud du continent est. Vu sa taille, l'empire ne peut être géré uniquement par un Kej. Celui-ci délègue une partie de ses fonctions à des gouverneurs, chacun étant responsable d'un territoire au minimum aussi grand que n'importe quel autre royaume. Les gouverneurs ont presque autant de pouvoir qu'un Kej : ils ne doivent obéissance à celui-ci que pour les décisions liées à l'armée.

L'Empire du Sud entretient principalement des relations avec les royaumes du continent est.

LES ROYAUMES DE L'OUEST

À l'ouest de la Berenia, couvrant le reste du continent, se trouve ce que l'on nomme, par facilité, les royaumes de l'Ouest. En réalité, ce terme désigne une vaste étendue peu peuplée, où des dizaines de peuplades se livrent une guerre incessante. Régulièrement, un nouveau roi s'autoproclame : il n'est pas rare qu'il soit assassiné par son voisin avant que la nouvelle de son couronnement ne parvienne à ses subordonnés. Les terres de l'Ouest étant peu généreuses, les grands royaumes plus organisés, comme la Berenia, n'ont jamais cherché à revendiquer l'endroit, se contentant de surveiller les flux de population à leurs frontières. Quelques migrants sont parfois acceptés en Berenia : ils sont généralement mal perçus, traités avec mépris et cantonnés à des emplois peu gratifiants, même lorsqu'ils sont dotés d'un Éclat intéressant.

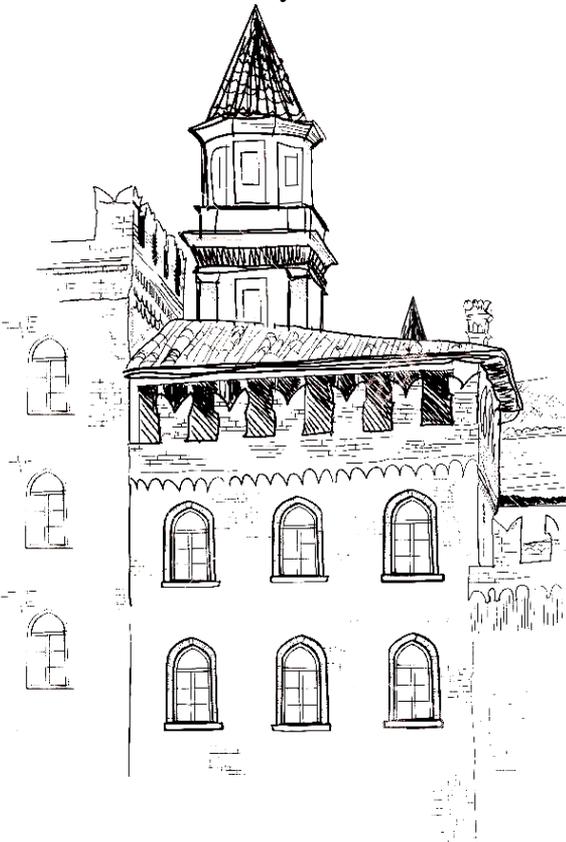
LES ILES DE GLACE

Difficiles d'accès, balayées par des vents violents, perpétuellement couvertes de neige, les îles de glace restent un endroit mystérieux, même à l'époque moderne. Quelques explorateurs sont partis à sa découverte, mais peu sont revenus pour en parler. Ceux qui l'ont fait ont décrit une terre inhospitalière, peuplée de créatures dangereuses. Des meutes de loups blancs particulièrement vicieuses, des ours d'une taille démesurée, et des créatures mystérieuses, que nul n'a réussi à identifier. Plusieurs récits concordent tout de même sur le fait que vivaient là-bas de monstrueuses araignées translucides. Personne n'en a cependant jamais ramené la preuve.

Certains disent que c'est là que Tanicha, le Dieu du mal, aurait élu résidence. Mais tout cela n'est que légende : à moins qu'un jour, une équipe d'aventuriers décide de faire taire les rumeurs et de se rendre sur place pour connaître la vérité ?

GUERRES ET ALLIANCES

Depuis la nuit des temps, la Berenia et la Lupesia entretiennent des relations orageuses. Des guerres éclatent régulièrement, généralement provoquées par des disputes de territoires frontaliers, ou des questions de voies maritimes. Entre deux conflits, les relations restent tendues et la frontière terrestre entre les deux royaumes reste un point de passage extrêmement surveillé. La plus grande garnison



militaire de Berenia est d'ailleurs située dans la ville frontalière d'Areness.

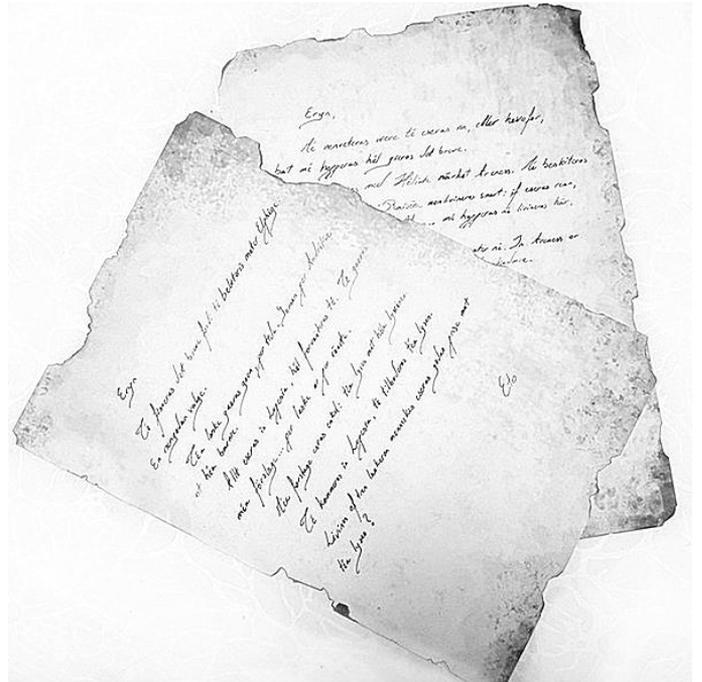
Au sud, la Lupesia doit affronter un autre ennemi : Korlish, son ancienne région rebelle, et Chölon, royaume jumeau de Korlish. Le canyon de Korlish, qui sépare désormais les antagonistes, est parsemé de part et d'autre de forts et de poste de garde. Nul ne passe (ou bien de façon totalement illégale, et c'est extrêmement risqué). Régulièrement, des troupes Lupesiennes tentent de forcer le passage, par le canyon ou par la mer : mais cela s'est toujours soldé par un cuisant échec.

Ayant un ennemi commun, la Berenia, Korlish et Chölon ont rapidement trouvé un terrain d'entente, et les relations entre ces trois royaumes sont très amicales.

L'Empire du Sud se tient à distance des conflits, ayant déjà fort à faire avec sa gestion interne : de par sa taille démesurée, l'Empire doit régulièrement faire face à des embryons de guerres civiles.

Les Royaumes de l'Ouest sont eux aussi bien occupés à s'entredéchirer sans aller se mêler des affaires extérieures. Cependant, des tensions existent au niveau de la frontière avec la Berenia, qui repousse parfois trop vigoureusement les tentatives de passage de migrants des Royaumes de l'Ouest.

LANGUES



Chaque royaume possède sa propre langue, à l'exception de Korlish et Chölon qui partage un même langage, lui-même très proche du Lupesien. Cependant, les langues locales sont de moins en moins utilisées au fur et à mesure que l'on avance dans les âges. En effet, le développement des relations interroyaumes a rapidement mené à la



création d'une langue commune : l'Efen. Celle-ci possédant une grammaire très simple et un vocabulaire mélangeant plusieurs langues locales, elle est très simple à apprendre et permet aux différents peuples de communiquer sans difficulté.

Si vous souhaitez intégrer des mots en Efen à votre partie de L'éclat et l'ombre : le jeu de rôle, un aperçu de la langue est disponible en annexe à la fin du livret. Vous pouvez également retrouver le dictionnaire dans son intégralité sur le site de l'autrice de L'éclat et l'ombre :

<https://audreymarinpache.fr>

Une autre langue commune peut également être rencontrée : l'ancien Efen. Cette langue, connue essentiellement par les prêtres, est souvent utilisée pour des rituels permettant de communiquer avec les Dieux.

NOMS ET PRÉNOMS

Les prénoms

Il n'y a pas de règle précise concernant les prénoms des personnages dans l'univers de L'éclat et l'ombre. Cependant, dans un souci de cohérence avec l'univers, les jours sont invités à choisir des prénoms dans des consonances proches de celles précisées ci-dessous.

En Berenia :

Prénoms souvent inspirés de vieux prénoms français (Elphège, Angélie, Ernance...)

En Lupesia et Empire du sud : Prénoms d'inspiration mongole ou Turque

En Korlish et dans les Terres sacrées : liberté totale dans le choix des noms. Si à l'origine, les Korlishiennes viennent de l'actuel royaume de Lupesia, elles ont aussi accueilli énormément de femmes échappées d'autres royaumes.

Dans les royaumes de l'Ouest : prénoms d'inspiration Iranienne.

Les noms de famille en Berenia

Chaque enfant est nommé d'après son lieu de naissance, et si besoin de précisions, on complète en ajoutant les parents.

Ainsi, Eryn, née dans le petit village de Livierin, aura pour nom complet Eryn Livierin. S'il existe une autre Eryn née dans le même village, et que le besoin se fait sentir de différencier les deux pour un événement particulier, on pourrait compléter en

disant Eryn Livierin, fille d'Aura Livierin et d'Alec Bersalen.

Chaque village tient un registre de ses naissances, avec les informations ci-dessus. L'information n'est pas vraiment centralisée : une ou deux fois par décennie, une copie des registres de chaque village est déposée à la capitale et stockée dans les Archives, mais il est probable qu'un certain nombre de naissances ne soient pas notées. En Berenia, l'inscription sur le registre n'a en effet rien d'obligatoire, et peut tout à fait être effectuée des années après la naissance, si le besoin s'en fait ressentir.

Quelques villes Bereniennes, classées par région et importance en termes de population :

Nord-Ouest	Sud	Est et Nord-Est	Ouest	Centre
Bersalen	Vorinen	Kelbeth	Areness	Mesen
Dameren	Riva	Friesto	Vieste	Faratine
Brokefar	Chalanoc	Ju-Belieth	Annocen	Varezac
Livierin	Espelen	Sha-Aune	Portalec	Glovinen
Mirnande	Kristerre	Esiet	Porasc	Littebie

Les noms de famille en Lupesia

En Lupesia, royaume esclavagiste, on ajoute une particule indiquant la condition de chaque nouveau-né (héritée de ses parents) : Bool pour les esclaves, Evin pour le peuple, Saïkan pour la noblesse.

Ainsi, Eto, esclave né dans la capitale Lupesienne, Cita aura pour nom Eto Bool Cita. Sikh, roturière de la ville côtière Röhl, s'appellera Sikh Evin Röhl.

Quelques villes de Lupesia, classées par importance en termes de population : Cita (la capitale), Ertened, Romön, Alyatta, Röhl, Choïry, Rabuun.

Les noms de famille dans l'empire du Sud

Même principe qu'en Berenia, mais le territoire étant extrêmement vaste, on complète le nom par les premières lettres de la région. Par exemple, Lioncé, né à Patès, dans la région de Nanteta, aura pour nom Lioncé Nan-Patès.

Quelques villes de l'Empire du sud, classées par région et importance en termes de population :

Nanteta	Kamyos	Salthes	Erigie
Patès	Hoofad	Lukratia	Justenad
Naé-onia	Kalavan	Keani	Siano-alo
Rovynas	Krisyes	Inion	Marapé

Les noms de famille dans les Royaumes de l'Ouest

Dans les Royaumes de l'Ouest, les noms ne se basent pas sur la ville, mais sur la tribu. Ils peuvent d'ailleurs changer, si le porteur d'un nom s'installe dans une autre tribu.

On adjoint au nom de la tribu le préfixe An- pour les personnes d'importance.

Aide au choix des prénoms :

Afin de vous aider à créer des personnages, voici quelques exemples de prénoms courants dans l'univers de *L'éclat et l'ombre*.

Prénoms Bereniens	
Féminins	Masculin
Adelène	Eliezer
Emelie	Naudet
Zélie	Iliès
Ermande	Aldegrin
Andrelle	Euzèbe
Servanne	Aubry

Prénoms des Royaumes de l'Ouest	
Féminins	Masculin
Dorine	Ashkan
Ferielle	Asad
Jila	Arak
Leilie	Dalier
Lucya	Isan
Shirin	Nojan
Mariena	Servin

Prénoms Lupesiens / Sudiens	
Féminins	Masculin
Sikh	Eto
Nara	Bathaden
Sondia	Otgon
Lormaa	Oyun
Oda	Suren
Erden	Tulga

CALENDRIER

Dans tous les royaumes, les années sont divisées en 12 périodes lunaires de 30 jours : première lune, deuxième lune, troisième lune...

On parlera du premier jour de la troisième lune, par exemple.

La plupart des calendriers situe l'année 1 au premier texte écrit, une tablette retrouvée dans les Terres Sacrées.

SITUATION GÉOPOLITIQUE À L'ÉPOQUE MODERNE (SCÉNARIOS [A PART SOMBRE])

Les siècles passants, les tensions sont restées à peu près les mêmes, avec une seule grande différence : la perte de puissance du royaume de Korlish. En effet, vers l'an 1450, un regroupement s'est fait, unifiant Korlish et Chölon en un seul grand royaume. L'idée, fructueuse au départ, a cependant mené à des conflits internes qui ont grandement affaibli le royaume (désormais connu sous le nom de République Korlishienne).

La Berenia est également entrée en guerre contre la Lupesia, aux côtés des autres royaumes.

Les tensions politiques entre les Royaumes de l'Ouest et la Berenia se sont partiellement apaisées. Les Royaumes de l'Ouest se sont progressivement unis sous la bannière d'un seul chef.

MOEURS

Dans la plupart des royaumes de l'Erfen, notamment en Berenia, les relations amoureuses et sexuelles sont assez libres. Il n'y a pas de tabou sur les orientations sexuelles : aussi, beaucoup de gens sont ouverts à des expériences avec les deux sexes, et beaucoup se définissent comme bisexuels, avec souvent un penchant plus ou moins prononcé pour un genre ou l'autre. De même, si la plupart des gens sont engagés dans des relations exclusives, le polyamour n'est pas du tout tabou. Il n'y a pas une grande pression nataliste (sauf dans certains royaumes où la guerre menace ou fait rage, comme en Lupesia). Cependant, la plupart des gens souhaitent avoir des enfants, ce qui nous amène au sujet des différentes unions possibles.

Les gifs

Il existe deux façons de s'unir à quelqu'un. La première, la plus répandue, est appelée Gif. Un Gif permet d'unir deux personnes ou plus, que

l'on nomme respectivement gifte (pour les hommes) et giftie (pour les femmes). Il s'agit d'une simple cérémonie au temple, où les giftes définissent les conditions de leur union. Dans le cas classique où deux personnes seulement sont concernées, il s'agit généralement de s'accorder sur le fait de partager un lieu de vie commune, de s'engager sur l'éducation des enfants présents ou à venir... Mais il y a aussi des cas un peu particuliers. Prenons par exemple un couple homosexuel, dans lequel une des personnes souhaiterait avoir un enfant (ce qui suppose une relation avec une personne extérieure au couple, PMA et GPA n'étant pas des pratiques connues en Erfen !). Dans ce cas, le Gif peut se faire entre les trois personnes, définissant d'une part la relation de couple entre les deux amoureux et mettant au clair les droits que chacun aura sur l'enfant.

Le gif se conclut par une bénédiction des prêtres (et généralement, par une fête, après tout, c'est un peu l'équivalent de nos mariages !)

Selon les royaumes, il peut y avoir quelques différences. Par exemple, en Lupesia, un Gif implique forcément deux personnes aptes à enfanter (la Lupesia étant un des rares royaumes à se soucier fortement de sa natalité). À noter également qu'en Lupesia, ainsi que dans l'Empire du Sud, le Gif est défini pour la vie, alors qu'en Berenia, Chölon ou Korlish, il peut être redéfini régulièrement, voir totalement annulé dans certains cas.

Les läks

Un autre type d'union existe, plus rare, mais qui peut se retrouver dans tous les royaumes : le Läk. Cette union ne peut concerner que deux personnes (que l'on nomme alors Läkriens). C'est un engagement à vie, bien plus important que dans le cas d'un Gif, qui ne doit pas être pris à la légère. L'usage veut que l'une des personnes souhaitant conclure le Läk se procure, pour les deux personnes, un bijou un peu particulier, nommé Läkriin : un collier constitué d'une petite cage enfermant une pierre magique, translucide dans un premier temps.

À partir du moment où l'on offre le Läkriin, un délai de neuf mois doit impérativement être respecté : une sorte de temps de réflexion. Outrepasser cette règle est impossible : la pierre ne peut s'activer avant ce délai (ou plus précisément, elle ne peut

s'activer que neuf mois après avoir été touchée par les deux personnes, chacun doit donc avoir tenu dans ses mains le Läkriin de l'autre au moins une fois). Une fois le délai passé, les deux futurs Läkriens peuvent se présenter devant un prêtre. La cérémonie reprend les éléments d'un Gif, mais y ajoute un rituel très important : les deux personnes prêtent serment, et si leur sincérité est jugée suffisante par les Dieux, les pierres des deux



Läkriens prendront alors une couleur unique, se chargeant de magie.

À compter de ce moment, les deux Läkriens peuvent bénéficier d'une partie de l'Éclat de l'autre, à condition d'avoir sur eux leur Läkriin. Cela ne fonctionne que pour les éclats « normaux » et pas pour les doubles Éclats. Les deux Läkriens ressentiront également un lien, même à distance : la pierre leur donne la capacité d'éprouver une partie des émotions de l'autre.

Si l'un des deux Läkriens meurt, l'effet magique disparaît.

LA MÉDECINE

Étant fortement liée à l'Éclat de soin, la magie est pratiquée de façon assez similaire dans tous les royaumes de l'Erfen.

Une base scientifique...

Les soignants apprennent des soins « classiques » dans les académies de soin. Confection de bandages, suture de plaies, points de compression, notions de chirurgie... Les étudiants apprennent également à préparer des potions aux effets variés :

des antalgiques, des antipyrétiques, des antibiotiques...)

Les médecins possèdent des connaissances plutôt étendues sur le corps humain et son fonctionnement.

... et la magie de l'Éclat pour appuyer le tout.

Par une simple apposition des mains, où même à distance, un soignant peut, grâce à son Éclat, guérir de maux mineurs : apaiser un mal de tête, arrêter un saignement... Dans ce cas, la dépense d'énergie sera faible. Mais il peut également traiter des problèmes plus graves : des maladies comme le cancer, par exemple, se soignent très bien magiquement.

Les soignants utilisent également une forme de lithothérapie : l'action combinée de pierres particulières, chargées en magie, et de leur Éclat leur permet de guérir des cas critiques en dépensant moins d'éclat.

En théorie, il n'y a pas vraiment de limite aux possibilités de soin grâce à l'Éclat, mais dans la pratique, la dépense de magie devient vite déraisonnable, pouvant causer la mort du soignant s'il en abuse. De ce fait, il n'y a pas de guérison miracle.

L'ALIMENTATION

Les peuples de l'Erfen ont en commun un grand respect de la vie animale. Aussi, la majorité des gens sont végétariens ou presque : les navigateurs vont parfois pêcher, pour limiter l'épuisement de leurs réserves, et l'on tuera un animal si c'est le seul moyen de survivre, mais priorité sera donnée aux solutions végétariennes.

Seuls les Lupesiens et l'Empire du Sud font exception à cette règle, pratiquant l'élevage dans un but alimentaire. Leurs plats se retrouvent parfois sur les tables des grandes cités étrangères, plus cosmopolites, mais cela reste rare et peu apprécié par les locaux.

Quelques plats et boissons notables :

- *Le Teegudan* : un thé Korlishien, fortement sucré par l'ajout de miel, auquel l'on ajoute de la Krienä, (une plante euphorisante). Consommé en grande quantité dans l'armée.

- *Le Farton* : plat typique du centre de la Berenia. De la courge farcie aux légumes et aux pistaches, relevée de puissantes épices.

- *Alcools* : on fait une grande consommation de bière, plutôt légère sur le continent Est, assez forte sur le continent Ouest. Le vin existe, mais se trouve principalement dans le sud de la Berenia et dans l'Empire du sud. On trouve également un alcool assez fort, à base de fruits, dans toute bonne taverne : le *Ronbiet*. Notons également la grande popularité dans l'Empire du sud d'un cocktail nommé le *régicide* (un mélange d'alcool fort à base de céréale et de cannelle).

TRANSPORTS

Dans le même esprit que pour l'alimentation, les peuples de l'Erfen évitent de faire usage d'animaux pour le transport. L'équitation est pratiquée uniquement dans les Royaumes de l'Ouest, et relève plutôt de la communion avec l'animal : l'on monte à cru, et l'on n'impose jamais de charges trop lourdes à l'animal.

On privilégiera la marche (finalement plus rapide qu'un cheval pour quelqu'un possédant un Éclat de rapidité), les voiliers (les vastes océans, couvrant une grande partie du monde, permettent d'accéder facilement à tous les royaumes, et l'on est rarement très loin d'une côte ou d'un fleuve navigable).

RITES FUNÉRAIRES

Lorsque quelqu'un décède, son corps est exposé pendant un certain laps de temps pour que les proches puissent se recueillir. Le plus souvent, cela se passe dans un temple, ou bien dans un lieu spécialement prévu à cet usage. Dans les Royaumes de l'Ouest et dans les villes Bereniennes frontalières, comme Kelbeth, les corps sont conservés dans des grottes, où l'on trouve des pierres de recueillement : sortes d'autels réservés à cet usage.

Une fois les adieux des proches terminés, les corps sont enterrés. On plante le plus souvent un arbre sur la sépulture.

Les rites funéraires sont détaillés dans la section « religion » de ce livret.

JUSTICE ET AUTORITÉ

Les Kejs ont tous les pouvoirs sur leur royaume, ils en sont l'autorité suprême.

Pour les aider dans leurs tâches, ils sont assistés d'un gouvernement, composé d'un nombre variable de ministres et de conseillers sur des sujets spécifiques.

Les Kejs sont généralement choisis à vie : selon les royaumes et les époques, ils peuvent être élus par des représentants du peuple, ou bien gagner leur place. En Lupesia par exemple, n'importe qui peut demander à défier le Kej en place pour tenter de le remplacer. Un vote est alors effectué dans la population, et si suffisamment de gens désirent le changement, le Kej est obligé d'abdiquer ou d'accepter le défi.

La justice :

L'armée est en charge de la sécurité et du maintien de l'ordre. À l'époque de la trilogie *L'éclat et l'ombre*, aucune guerre n'est en cours : aussi, l'armée assure essentiellement des missions auprès de la population, veillant au respect des lois et à la sécurité de tous.

Dans les petits villages, où l'on ne trouve pas de garnisons militaires, des habitants se portent volontaires pour assurer la sécurité et jouer un rôle de médiateurs dans les conflits qui peuvent survenir.

En Lupesia, une condamnation mène souvent à l'esclavage. Ailleurs, l'esclavage étant interdit, ce

n'est pas le cas. En théorie du moins... Car il arrive régulièrement que l'on retrouve sur les marchés d'esclaves Lupesiens des condamnés Bereniens, voire issus de plus loin. Officiellement, il ne s'agit que de cas isolés, des convois de prisonniers ayant été attaqués par des pirates par exemple. Dans la pratique, tout le monde sait que les gardes des prisons, ainsi que les militaires tenant la frontière terrestre entre la Berenia et la Lupesia sont facilement corruptibles, et qu'un trafic important existe dans cette région.

Dans les royaumes de Korlish et de Chölon, l'esclavage est en revanche absolument tabou (ce qui s'explique aisément par l'histoire de ces royaumes). Un trafiquant d'esclave s'exposerait à une mise à mort immédiate.

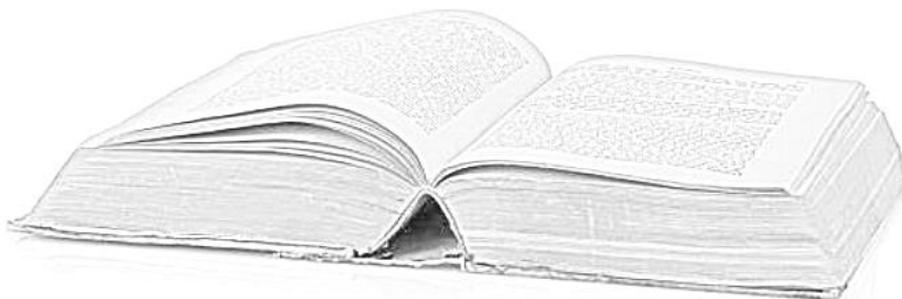
La peine de mort existe d'ailleurs dans tous les royaumes. Elle est cependant rarement appliquée et réservée aux cas de haute trahison ou à des actes jugés particulièrement immoraux. Lorsqu'elle est appliquée, c'est généralement par décapitation (en Berenia, Lupesia, Korlish et Chölon), ou par pendaison (dans l'Empire du Sud).



LA MAGIE DANS L'UNIVERS DE L'ÉCLAT ET L'OMBRE

« La cérémonie du rêve est la plus importante que vous connaîtrez dans votre vie. Elle marque le début d'un chemin qui vous mènera à la découverte de votre Éclat, un chemin qui décidera du sens que vous donnerez à votre vie. Les Dieux placent en chacun de nous une grande confiance, cet Éclat qu'ils vous offrent en est la manifestation. Vous devrez vous montrer digne de cette parcelle de divinité qui va se révéler à vous, progressivement, au cours des trente jours à venir. Les Dieux sont bons, ce don qu'ils vous confient sera un appui précieux tout au long de votre vie. Mais l'ombre, ce prix à payer si vous les décevez par une utilisation désinvolte, est tout aussi terrible que l'Éclat peut être merveilleux. »

-- Prêtre Berenien



L'ÉCLAT

L'Éclat est le pouvoir magique offert par les Dieux à chaque être humain de l'Erfe. Il est normalement unique et se révèle à l'âge de dix ans, lors de la *cérémonie du rêve*. Il s'agit d'une période de trente jours, commençant par une soirée de prières et d'offrande, lors de laquelle les enfants supplient les Dieux Anamayua et Mayua de leur révéler leur Éclat. Suite à cela, ils prennent pendant trente jours une drogue : la daroliane, qui les aide à communiquer avec les Dieux durant leurs rêves. La clôture de la *cérémonie du rêve*, une fois les trente jours écoulés, les enfants annoncent au temple l'Éclat qu'ils ont reçu, et reçoivent une statue de cire, imprégnée de magie. Lorsqu'ils posent la main dessus, celle-ci change de couleur en fonction de l'Éclat reçu, confirmant à l'assistance l'annonce de l'enfant et officialisant son Éclat.

On relate que dans certains cas, très rares, de jeunes enfants ont découvert leur Éclat plus tôt, mais cela est anecdotique et ne s'est produit que dans des

conditions extrêmes, où seul l'Éclat pouvait leur permettre d'échapper à la mort.

L'Éclat est aléatoire, et n'est pas héréditaire.

Les Éclats connus sont les suivants, classés par fréquence :

- **Force (25% des gens)** : La force physique est décuplée. Une utilisation modérée de l'Éclat de force permet par exemple de briser à mains nues et sans effort une épaisse planche de bois... ou un crâne.

- **Rapidité (25% des gens)** : La personne se déplace beaucoup plus vite que la moyenne. Sans forcer sur son Éclat, elle pourra courir à peu près deux fois plus vite qu'une personne ordinaire ; en y mettant toute la puissance de son Éclat, elle ira quatre fois plus vite.

- **Mémoire (15% des gens)** : Ces personnes retiendront sans effort tout ce qu'elles souhaitent.

Cela leur permet par exemple d'apprendre tout le vocabulaire d'une langue étrangère en une seule lecture du dictionnaire, ou bien de retenir une conversation mot pour mot pendant des décennies.

- **Calcul (15% des gens)** : véritables génies mathématiques, les porteurs de cet Éclat pourront effectuer sans effort n'importe quelle opération, même la plus complexe, de façon quasi instantanée. Une capacité peu utile dans les premiers âges, où l'on pensait souvent qu'ils n'avaient pas d'Éclat, puisque les sciences n'étaient pas encore développées ; très recherchée avec le développement des mathématiques, mais avant l'invention de machines de calculs...

- **Sens surdéveloppés (10% des gens)** : ces personnes possèdent un sens surdéveloppé : l'ouïe, la vue, l'odorat, le goût ou le toucher. Ce dernier est le moins apprécié, car c'est le seul auquel aucune utilité n'a été trouvée dans le quotidien. Un Éclat de vue permettra de déchiffrer un texte écrit petit à près d'une centaine de mètres ; un Éclat d'ouïe, d'entendre distinctement des gens chuchoter à la même distance.

- **Soin (6% des gens)** : Un soignant saura détecter les problèmes chez autrui, généralement par apposition des mains, ou en s'aidant de potions ou de pierres de soin. Il pourra guérir de la même façon.

- **Résistance à la douleur (3% des gens)** : un Éclat très utile pour manipuler des produits toxiques, braver le feu ou le froid, ou pour dépasser ses limites au combat malgré les blessures... mais attention : seule la douleur disparaît, pas les dégâts occasionnés au corps dont elle est le signal.

Notons que cette liste ne couvre que 99% des gens. Tout simplement parce qu'il est possible qu'un Éclat soit totalement inconnu jusqu'à maintenant... peut-être sera-t-il découvert lors d'une quête de *L'éclat et l'ombre : le jeu de rôle* !

L'OMBRE

L'ombre est la contrepartie, à priori inévitable de l'Éclat. Elle consiste en des problèmes de santé, allant du plus léger (mal de tête, fatigue...) au plus dramatique (la mort, tout simplement, celle-ci pouvant faire suite à des cancers foudroyants, des anévrismes, des arrêts cardiaques...).

Le principe est simple : plus on utilise l'Éclat, plus on augmente l'ombre. Une utilisation modérée, raisonnable de l'Éclat engendre des problèmes d'ombre très légers, et qui se soignent facilement avec une bonne hygiène de vie et une bonne nuit de sommeil. (Ceci explique le fait que la majorité des habitants de l'Erfen ont un régime alimentaire végétarien ou presque, qu'ils préfèrent vivre dans de petites villes, avec un mode de vie assez simple et sain). Les problèmes plus graves interviennent lorsqu'on utilise de façon trop intense son Éclat, généralement sur une durée prolongée.

Il n'y a pas de règle absolue concernant les types de dégâts d'ombre, mais en général, l'ombre est en rapport avec l'Éclat utilisé. Par exemple, quelqu'un utilisant un Éclat faisant appel à des capacités mentales (calcul, mémoire...) aura plus de risques de développer une tumeur au cerveau, tandis qu'une personne possédant un Éclat de force ou de rapidité sera plus sensible à un cancer des os ou à une crise cardiaque.

L'UTILISATION DES ÉCLATS DANS LE QUOTIDIEN

L'utilisation des Éclats varie bien sûr en fonction de l'époque. Pour les scénarios se situant dans la période de la trilogie de base L'éclat et l'ombre, la technologie est relativement peu développée, et les Éclats sont d'une importance capitale dans la plupart des royaumes.

L'Éclat conditionne l'avenir de chaque personne, et notamment le choix de son métier. Un Éclat de soin, rare et précieux, mène sans surprise à des métiers médicaux. Les Éclats de mémoire sont très appréciés pour des bibliothécaires, mais aussi au sein des gouvernements (pour effectuer des comptes rendus précis de longues réunions, ou pour servir d'interprète, étant donné la facilité à apprendre d'autres langues). Les Éclats de force et de rapidité, très communs, servent bien sûr dans l'armée, mais aussi dans les travaux de force brute pour les premiers (qui mèneront à des métiers de mineurs, d'ouvrier en tout genre...) ou de coursiers pour les seconds (le réseau de communications n'étant alors pas bien développé, les transports non plus, une personne possédant un Éclat de rapidité est encore le moyen le plus efficace de transmettre rapidement un message à l'autre bout du royaume).

À l'époque moderne (pour les scénarios s'inspirant du roman *La part sombre*), les Éclats de base ont

nettement perdu en intérêt, en raison du développement de la technologie. Pourquoi miser sur une capacité détruisant la santé, lorsqu'une machine peut faire aussi bien voire mieux, sans subir le moindre dommage ? Les Éclats de soin restent appréciés, car même le meilleur médecin gagne à s'aider d'un peu de magie. Les autres servent essentiellement aux gens qui n'ont pas les moyens de s'offrir le matériel capable de travailler ou se déplacer pour eux, ou bien aux artistes.

Les *cérémonies du rêve* ne sont à cette époque même plus systématiques. Certaines personnes restent donc dans l'ignorance de leur Éclat toute leur vie.

APPRENDRE À CONTRÔLER L'ÉCLAT

Le contrôle de l'Éclat est encadré par les prêtres dans l'année qui suit la révélation de l'Éclat chez un enfant. Au cours de cette période, les nouveaux possesseurs d'Éclat se rendent fréquemment au temple, où l'on va les conseiller, leur parler des différentes possibilités d'utilisation de leur Éclat. En parallèle, ils vont aussi entrer en apprentissage et suivre un adulte de leur entourage possédant le même Éclat. Ils se forment ainsi dans le même temps à leur futur métier et à l'utilisation de leur Éclat dans ce cadre précis.

Dans le cas où ils sont les seuls de leur entourage avec un Éclat rare, il est fréquent qu'ils soient envoyés en pension dans des villes plus éloignées. Il est également possible de suivre l'enseignement d'une personne avec un Éclat proche (par exemple,

un enfant avec un Éclat de vue pourra suivre un adulte possédant un Éclat d'ouïe).

À l'époque moderne, tout ceci n'est valable que dans quelques régions du monde, notamment dans les Terres Sacrées. Ailleurs, l'Éclat étant jugé moins utile, ceux qui découvrent tout de même le leur apprennent à le contrôler sur le tas, avec plus ou moins d'efficacité et de débordement.

LES ÉCLATS MULTIPLES

On l'a dit précédemment, l'Éclat est normalement unique. Cependant, dans de rares circonstances, il est possible d'obtenir un ou des Éclats supplémentaires, en attirant sur soi le regard des Dieux. Selon le Dieu qui remarquera la personne, l'Éclat supplémentaire offert n'aura pas tout à fait les mêmes caractéristiques. Cependant, il s'agira toujours d'Éclats différents des Éclats de base. Ils n'augmenteront pas une capacité physique ou mentale, ils offriront un pouvoir hors norme. En voici la liste :

- **Éclat de contrôle mental** : Les personnes recevant cet Éclat auront la possibilité de contrôler les gestes ou les paroles de quelqu'un d'autre. Cet Éclat, très puissant, est aussi un des plus délicats à manier. Plus la personne visée par l'Éclat sera réfractaire à l'action qu'on lui demandera d'effectuer, plus l'opération sera couteuse en ombre. Il faut donc être stratégique et essayer de pousser les gens dans des actions qui ne provoqueront pas de vrai rejet de leur part. Exemple : Si l'on veut empêcher une personne d'aller à un endroit qui l'attire énormément, il sera difficile de simplement l'empêcher d'avancer. Par contre, on pourra la



convaincre facilement que dans l'immédiat, elle a très envie de se rendre à un autre endroit, qui l'intéresse aussi, mais moins que le premier...

- **Éclat d'invisibilité** : la personne usant de cet Éclat pourra disparaître aux yeux de tous. À noter que l'effet s'étend à ses possessions (armes, vêtements...), voire dans certains cas, aux personnes de son entourage direct. Cependant, plus la zone à dissimuler est importante, plus l'effort sera conséquent.

- **Éclat d'illusion** : permet de créer des illusions sonores, visuelles, olfactives ou autres. On pourra aussi bien simuler la présence d'un objet, faire croire à quelqu'un qu'il éprouve une grande douleur alors qu'il ne subit aucune blessure... Attention : l'illusion est extrêmement réaliste, mais reste une illusion. Supposons que vous décidez de faire disparaître un mur : si quelqu'un essaye de passer, croyant le chemin dégagé, il se cognera contre le mur, bien réel, quoique dissimulé.

- **Éclat de métamorphose** : La personne pourra prendre l'apparence de son choix : modifier sa taille, sa corpulence, la couleur de ses yeux, de sa peau, de ses cheveux, etc. Plus l'Éclat est puissant, plus il sera possible de prendre une apparence différente de l'originelle. Celle d'un animal par exemple (mais cela serait extrêmement couteux en ombre).

- **Éclat de détection** : Éclat qui peut souvent sembler décevant pour celui qui le reçoit, permettant de détecter la présence d'autres porteurs d'Éclats multiples à une grande distance.

- **Éclat de télépathie** : cet Éclat permet à son porteur de lire dans les pensées d'autrui, et également de communiquer silencieusement avec lui. Plus l'Éclat sera puissant, ou son utilisation intense, plus il sera facile de communiquer avec quelqu'un de très éloigner (jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres). Le seul moyen de bloquer cet Éclat est d'utiliser un autre Éclat pour le contrer : Éclat de suppression (pour empêcher totalement son utilisation), ou Éclat de contrôle (pour interdire au télépathe de tourner l'Éclat contre le porteur de l'Éclat de contrôle).

- **Éclat de bouclier** : le porteur de cet Éclat pourra créer autour de lui-même, éventuellement autour de

ses proches s'il est assez puissant, un bouclier protecteur contre les coups, le froid ou la chaleur... Plus l'Éclat est puissant, plus la zone de protection peut être étendue.

- **Éclat de dédoublement** : permet à son utilisateur de créer un double de lui-même. Ce double est une illusion possédant une réalité physique : il peut agir sur son environnement, par exemple pour frapper quelqu'un, ouvrir une porte... il est néanmoins beaucoup moins puissant que la personne en elle-même. Le double apparaît à proximité du porteur de l'Éclat, mais selon sa volonté, cela peut-être à un mètre comme à trois ou quatre : cela peut donc permettre de franchir un obstacle pour débloquer un mécanisme d'ouverture, par exemple. Si l'Éclat est très puissant, il est possible de créer plusieurs doubles au lieu d'un seul.

- **Éclat de suppression** : permet à son utilisateur de supprimer temporairement les Éclats (de base ou multiples) de la ou les personnes qu'il vise.

Une constante à noter pour tous ces Éclats : ils sont tous beaucoup plus gourmands en ombre que les Éclats de base.

Il existe trois façons d'obtenir un Éclat supplémentaire : la voie des guildes du double Éclat, celle des adeptes de Tanicha, et enfin, les rituels.

LES GUILDES DU DOUBLE ÉCLAT

*« Dieux bienveillants, Anamayua et Mayua
Firent don aux hommes de l'éclat
Choisi avec soin dès la naissance
Il se révèle à chacun durant l'enfance
Chaque éclat offre une chance
De trouver sa voie dans l'existence
Mais toujours dans un domaine limité
Pour garder un monde équilibré
Mais pour les plus sages, les plus courageux
Un autre cadeau fut offert par les dieux
Un second éclat, autrement plus puissant
Qui ne se dévoile qu'aux plus méritants
Rares sont les élus, d'autant plus rude est leur
tâche
Une fois choisis, ils devront sans relâche
Travailler leur talent, lutter contre leur ombre
Et protéger le monde dans ses heures les plus
sombres. »*

-- Texte anonyme, conservé par les prêtres des
Terres sacrées

La façon la plus honorable, mais également la plus délicate pour obtenir un second Éclat est d'attirer le regard des Dieux du bien : Anamayua et Mayua. Pour cela, il faut accomplir un sacrifice de sa vie, totalement désintéressé. Par exemple, être prêt à sacrifier sa vie pour épargner quelqu'un d'autre. L'acte doit être sincère, sans attente de contrepartie quelle qu'elle soit. Les Dieux peuvent alors décider d'accorder un Éclat supplémentaire pour permettre à la personne s'étant sacrifiée de survivre, au dernier moment. Celui-ci est généralement en lien avec la situation dans laquelle se trouve la personne faisant le sacrifice : si la meilleure solution pour éviter la mort est de disparaître aux yeux des ennemis, elle recevra probablement un Éclat d'invisibilité, ou de métamorphose. Quelqu'un ayant la possibilité de négocier sa vie pourra recevoir un Éclat de télépathie, lui permettant de savoir quoi dire pour augmenter ses chances.

Très peu de personnes ont la chance de recevoir un Éclat de cette façon : déjà parce que peu sont prêtes à un tel sacrifice, mais aussi parce qu'une fois au courant de l'existence de cette voie, il est extrêmement difficile de l'emprunter : le sacrifice peut difficilement être sincère si l'on sait que l'on peut être sauvé par les Dieux.

Dans les temps anciens, les rares personnes recevant ce don étaient isolées. C'est à partir de l'an 800 qu'on vit apparaître une organisation rassemblant les porteurs de cet Éclat : la Guilde du double Éclat. Elle se créa dans le nouveau royaume de Korlish, sous l'impulsion de sa reine, ancienne esclave Lupesienne ayant reçu son double Éclat lors de son évasion, en sauvant de nombreux autres esclaves. La guilde fut dès le début étroitement liée au gouvernement Korlishien, bien que le double Éclat ne soit pas révélé publiquement : officiellement, la guilde du double Éclat n'était qu'une garde d'élite.

D'autres guildes virent ensuite le jour dans tous les autres royaumes, avec des organisations parfois différentes : en Berenia par exemple, la guilde resta longtemps à l'écart du pouvoir, se voulant totalement indépendante. Ce ne fut qu'après des évènements tragiques survenus au sein de la guilde qu'une nouvelle organisation fut mise en place, pour se rapprocher de celle de Korlish.

La plupart des guildes communiquent entre elles, s'entraidant parfois pour des missions délicates. Bien qu'elles se gèrent indépendamment les unes des autres, la guilde de Korlish, plus puissante et historiquement plus importante, est considérée comme supérieure aux autres et dispose d'une petite autorité.

LES ADEPTES DE TANICHA

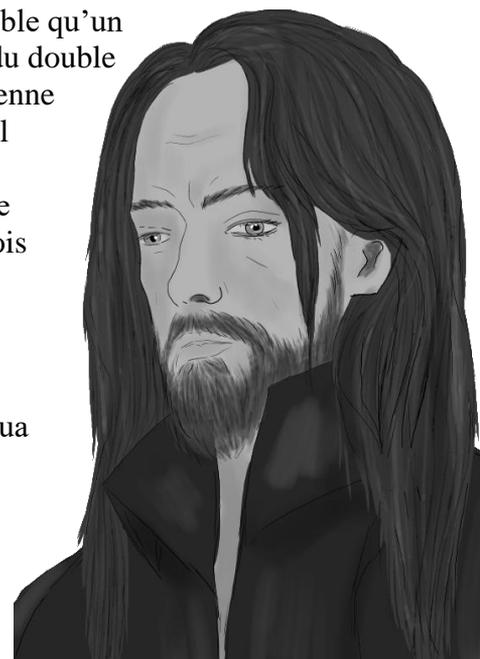
Tanicha, Dieu du mal, peut également accorder un double Éclat, en échange d'un sacrifice humain. En règle générale, il suffit de réciter la prière appropriée, tout en commettant un meurtre. Cependant, quelques personnes ont obtenu l'attention de Tanicha sans avoir à prononcer la prière. En effet, ce qui intéresse ce Dieu n'est pas le respect strict des mots, mais le désespoir, dont il se nourrit. Le meurtre d'une personne chère à votre cœur vous donnera donc plus de chance d'obtenir un Éclat : mais encore faut-il être prêt à payer ce prix...

Les Éclats de Tanicha sont généralement plus puissants que ceux de la guilde du double Éclat. Contrepartie : ils sont également plus gourmands en ombre.

Les adeptes de Tanicha ne sont pas aussi organisés que les guildes du double Éclat. Par période, un chef se dégage parfois, rassemblant autour de lui un petit groupe d'adeptes pour mener à bien de sombres desseins. Mais en général, les adeptes sont solitaires et livrés à eux-mêmes.

Les guildes et les adeptes s'affrontent souvent : les membres des guildes se sont confiés comme mission de pourchasser les adeptes, incarnation du mal que Tanicha essaye de répandre sur l'Erfen.

À noter qu'il est possible qu'un membre de la guilde du double Éclat vire mal, et obtienne un Éclat de Tanicha (il aura donc au final trois Éclats). L'inverse est impossible : une fois que l'on a obtenu un Éclat de Tanicha, aucun repentir ne sera suffisant pour obtenir les faveurs d'Anamayua et Mayua.



LES RITUELS

Il existe un petit nombre de rituels liés à l'Éclat. La plupart sont connus uniquement des grands prêtres des Terres sacrées, et sont un secret jalousement gardé. Mais de temps à autre, l'un d'eux échappe à leur surveillance... La voie de Tanicha est l'un de ces rituels.

D'autres permettent aux gens déjà détenteurs d'un double (ou triple) Éclat de solliciter le Dieu donneur pour obtenir un avantage temporaire. Par exemple, un rituel permet d'augmenter durant quelques jours la puissance de son Éclat, de façon exceptionnelle. Il sera aussi possible de demander à priver une personne de son ou ses Eclats.

La contrepartie est à négocier directement avec les Dieux lors de la réalisation du rituel : à eux de juger ce qui est acceptable. Il peut s'agir de sacrifier une partie de soi, un proche, ou bien d'accepter de rendre un service aux Dieux en échange de ce don supplémentaire... Tout peut être proposé, tout ne sera pas accepté !

Les rituels sont rarement utilisés, étant peu connus du commun des mortels. En connaître un ou plusieurs fournira un avantage non négligeable.

A noter que la création ou la rupture d'un Läk est également un rituel, un peu à part puisque son existence n'est pas un secret. Cependant, il ne peut être réalisé que par quelqu'un de compétent en la matière, donc un prêtre dans la majorité des cas.

Dans certains cas, les Dieux peuvent également proposer spontanément leur aide. Dans ce cas, le marché doit être accepté par la personne pour connaître le prix à payer.

LA SCIENCE ET L'ÉCLAT (SCÉNARIOS [LA PART SOMBRE])

« La magie, ce n'est finalement que la science qu'on ne comprend pas encore. Et concernant l'Éclat, il nous reste beaucoup à découvrir. Nous savons depuis quelques décennies que l'Éclat n'est, basiquement, que l'activation d'une zone de notre cerveau, qui existe chez chacun d'entre nous. Comment les Dieux parviennent-ils à activer cette zone chez un adolescent ? Comment décident-ils d'activer une zone précise, plutôt que celle correspondant à un autre Éclat ? Ceci reste un mystère. »

Aileen Skefort – La part sombre

Avec le développement de la science, les Éclats ont donc perdu de leur intérêt pour la majorité des gens. Cependant, certains scientifiques se penchent sur le sujet. Aileen Skefort, héroïne de La part sombre, est l'une des chercheuses engagées dans les recherches les plus prometteuses à ce sujet.

Après des années de recherche, trois laboratoires ont finalement abouti à des résultats probants, portant sur la modification de l'intensité des Éclats, la dépense d'ombre, et même le nombre d'Éclats possédés par une personne. Cependant, ces recherches sont encore très confidentielles, et très couteuses.



LA RELIGION

LES ORIGINES

Dans les premiers âges, l'Éclat n'existait pas. Pour autant, le monde n'était pas dépourvu de magie. Quatre entités immortelles exerçaient leur pouvoir sur le monde de l'Erfen :



Brann, la Terre



Vann l'eau



Jord, le feu



Luft, l'air

Immatérielles, ces quatre entités pouvaient agir sur les éléments qui leur étaient associés, causant tempêtes, tremblements de terre, incendies.

Elles se nourrissaient de la force des croyances en elles-mêmes : plus les hommes les vénéraient, plus elles devenaient puissantes.

Les hommes pouvaient leur demander d'agir pour leur bénéfice, en sacrifiant pour elles des vies humaines sur les tables de pierre qui constituaient leurs autels.

Mais lorsque les dieux de l'Éclat arrivèrent en Erfen, Brann, Vann, Jord et Luft se sentirent menacés et entrèrent dans une terrible colère. Jaloux de ces nouveaux dieux, si puissants, ils refusèrent de cohabiter avec eux et demandèrent aux hommes de choisir.

En quelques mois seulement, leurs adeptes se détournèrent d'eux. Les autels furent détruits ou perdus, les rituels oubliés. Et avec eux, les dieux anciens disparurent des mémoires, leur puissance réduite à néant.

LES DIEUX DU BIEN : ANAMAYUA ET MAYUA

Anamayua et son époux, Mayua, sont les deux Dieux principaux du monde de *L'éclat et l'ombre*. Comme dit précédemment, ils ne sont pas les créateurs de l'Erfen. Le monde existait déjà avant qu'ils ne choisissent d'y élire domicile, mais leur arrivée a changé radicalement l'existence des hommes qui commençaient à s'y développer.

Ce sont eux qui attribuent à chacun un Éclat, en se basant sur la personnalité et les compétences naturelles.

Dieux bienveillants, ils peuvent se montrer généreux et favoriser ceux qui font preuve d'altruisme et de courage. Ils ne sont pour autant pas enclins à la pitié et sont inflexibles : les décevoir une fois, c'est se priver définitivement de toute chance d'obtenir leurs faveurs.

Le couple divin est généralement représenté sous la forme d'une lune et d'un serpent. On en trouve de nombreuses représentations, avec des variations sur ce thème.



L'arrivée de Mayua et Anamayua en Erfen

Une nuit, une lumière verte, plus puissante que le soleil, illumina le ciel de la ville de Valiran, dans les actuelles Terres sacrées.

Lorsque la lumière se dissipa, les hommes virent au centre de la ville un couple, plus grand, plus fort, plus rapide que quiconque.

L'homme et la femme se présentèrent : Mayua et Anamayua.

Ils s'adressèrent à la foule, mais sans qu'un son ne franchisse leurs lèvres : les mots étaient directement dans les esprits, à Valiran et dans tout l'Erfen.

Ils expliquèrent venir d'un autre monde, bien plus avancé que l'Erfen. Dans ce monde, qu'ils appelaient l'Irfinn, les êtres comme eux étaient doués d'une puissante magie (à différents niveaux cependant : eux deux étant particulièrement doués en magie). Eux avaient pris la fuite, en raison d'une terrible guerre ravageant leur monde.

Comme la foule doutait, ils firent une démonstration. Mayua se changea en un immense serpent, tandis qu'à quelques mots d'Anamayua, la lune enfla et se rapprocha du monde, déclenchant un monstrueux raz-de-marée.

Mais Anamayua était bonne ; et alors que les Erfennes, terrifiés, se voyaient déjà perdus, elle fit remonter la lune et apaisa les flots.

Les Erfennes, subjugués par la puissance des deux Irfinniens, s'agenouillèrent et jurèrent obéissance et fidélité à ces nouveaux dieux.

En reconnaissance, Mayua et Anamayua accordèrent aux Erfennes un peu de leur puissance, en leur offrant les premiers Eclats.

LA DÉESSE DU MAL : TANICHA

Arrivée en Erfen en même temps qu'Anamayua et Mayua, mais dans un autre lieu, Tanicha est le pendant sombre des deux autres Dieux. Elle est généralement représentée sous la forme d'un squelette vaguement arachnoïde, mais avec une tête humaine aux crocs acérés. Parfois, on la trouve également représentée comme une femme vêtue de rouge, au visage craquelé de noir.

Disposant des mêmes pouvoirs qu'Anamayua et Mayua, elle a la possibilité d'offrir des Éclats, plus puissants d'ailleurs : mais elle n'en fait profiter que ceux qui ont quelque chose à lui offrir, sous forme de rituels.

L'arrivée de Tanicha en Erfen

Tanicha est arrivée en Erfen sur les îles de glaces. Mais contrairement à Mayua et Anamayua, dans ces terres désolées, elle ne rencontra pas d'Erfennes. Les seules créatures qui peuplaient les îles de glaces étaient les araignées des glaces. Monstres hauts comme un homme, multitude infernale, elle se jetèrent sur Tanicha.

En essayant de se défendre, elle déclencha une explosion de froid (les armes qu'il emportait avec elle réagissant différemment dans son monde d'origine et en Erfen). Elle se retrouva gelée dans la glace, ainsi que le portail par lequel elle était arrivée, et que les araignées qui l'entouraient. Cette glace n'est pas ordinaire : il est impossible de la briser ou de la faire fondre avec de la simple chaleur.



De façon extraordinaire, cela ne l'a pas tué : son esprit est resté intact sous la glace. Ses pouvoirs, plus puissants dans ce monde que dans le sien, ne lui ont pas permis de s'échapper, mais elle peut en revanche agir sur l'esprit des Erfennes qui s'approchent d'elle, en les soumettant à ses désirs.

À l'origine, Tanicha n'était pas mauvaise ; mais sa prison de glace l'a rendu folle, et désormais, elle ne cherche plus vraiment à s'enfuir, juste à faire le mal, à répandre la souffrance pour ne pas être la seule à désespérer.

Pour cette raison, depuis des siècles, Tanicha se délecte de la souffrance. Elle aussi délivre des Eclats, mais pas pour récompenser des actes héroïques : Tanicha récompense ceux qui apportent mort et désespoir.

LES DIEUX MINEURS

D'autres Dieux apparaissent occasionnellement dans les textes sacrés. Contrairement aux trois Dieux principaux, leurs noms varient d'un royaume à l'autre, de même que leur nombre. On leur attribue des dons d'Éclats dans des circonstances particulières (octrois d'Éclats en dehors de l'enfance ou des rituels), mais aussi pouvoirs magiques dont eux-mêmes feraient usage en se mêlant au peuple. La déesse Frescan par exemple, dans les légendes des Royaumes de l'Ouest, aurait pris l'apparence d'une guerrière, menant une armée à la victoire contre un Kej ennemi, utilisant pour l'occasion des armes d'une puissance inimaginable.

Les interprétations varient d'un royaume à l'autre : en Berenia, l'opinion majoritaire est qu'il n'existe que les trois Dieux principaux, apparaissant parfois sous d'autres formes. Dans les Royaumes de l'Ouest, la croyance est que les Dieux mineurs sont vraiment des entités à part.

La vérité sur les dieux mineurs

Quelques mois après l'arrivée à Valiran de Mayua et d'Anamayua, la guerre faisait rage entre eux et les anciens dieux élémentaires ; Brann, Vann, Jord et Luft. Ces derniers espéraient encore reprendre le pouvoir sur l'Erfen, et usant de leurs dernières forces, ils assiégeaient Mayua et Anamayua à Valiran, isolant la ville par des barrages de flammes et de roche, des murs d'eau et des tornades.

C'est alors qu'à l'est, dans les montagnes de l'actuel royaume de Cholon, apparut une lumière, identique à celle qui avait amené Mayua et Anamayua. Quatre personnes en sortirent.

Venus eux-aussi de l'Irfinn, fuyant la même guerre que Mayua et Anamayua, ils étaient leurs amis et souhaitaient les rejoindre.

Mais le blocus des Élémentaires se dressait entre eux. Pire encore, les Élémentaires virent en eux une

nouvelle menace, qu'ils espéraient plus facile à détruire, avant qu'ils ne rejoignent Mayua et Anamayua, déjà bien installés à Valiran et entourés de fidèles.

Mais même isolés, sans repères dans ce nouveau monde, les quatre nouveaux arrivants ne se laissèrent pas abattre. S'ils n'avaient pas la puissance de Mayua, Anamayua et Tanicha, ils n'étaient pas sans talents et sans ressources, et chacun trouva une voie. Ils allèrent voir les hommes des villages proches, et formèrent leurs premiers adeptes.



Kaerti, l'archère, leur promit des Eclats de vue, d'ouïe, et une précision des plus fines.



Kojera, l'imitatrice, copia les talents des Élémentaires, et les offrit aux hommes, sous forme de rituels temporaires.



Syatma, qui fut l'un des amis les plus proches de Mayua, et le plus décidé à le rejoindre, sacrifia son corps pour servir de bouclier à ceux qui se battraient pour les Irfinniens.



Averie, sans scrupule, offrit à ses adeptes le contrôle mental, leur promettant de leur laisser les combattants survivants fait prisonniers comme esclaves après le combat.

Forts d'une armée puissante, ensemble, ils réussirent à briser le blocus et à rejoindre Mayua et Anamayua.

Là, ils parlèrent de ce qu'ils avaient fait pour remporter la bataille.

Pour sa loyauté, Syatma se vit offrir par Mayua un nouveau corps, mais jamais il ne s'y sentit aussi bien que dans l'originel. Aussi, depuis, il change d'apparence continuellement. Toujours fidèle à Mayua, il agit en son nom, l'assistant en toute circonstances.

Kaerti et Kojera, qui avaient elles aussi agi avec bonté, se virent proposer de rester à Valiran, mais avides d'exploration, elles partirent ensemble, une fois reposées, vers l'actuelle Berenia, puis pour les Royaumes de l'est. Elles s'établir là-bas : ces terres

de chasseurs et de fidèles aux pouvoirs Élémentaires les accueillirent à bras ouverts.

Enfin, Averie, qui avait créé les esclaves, horrifia Mayua et Anamayua, qui le bannirent à jamais. Furieux, Averie partit vers le nord, dans l'actuel royaume de Lupesia. Souffrant de la solitude et du rejet, il sombra peu à peu dans la folie.

Il communiqua alors avec Tanicha, et devint son plus fidèle allié.

LA VIE RELIGIEUSE

Le texte sacré est le Bekhellig, qui conte l'histoire des Dieux et les façons d'attirer les faveurs d'Anamayua et Mayua. Il fait cependant l'impasse sur les rituels, gardés secrets pour le commun des mortels.

La vie religieuse est rythmée par deux temps forts au cours de l'année : la cérémonie du rêve, et la cérémonie de la vie. En dehors de ces périodes, les croyants se rendent régulièrement dans les temples, lorsqu'ils souhaitent demander une faveur ou bien remercier les Dieux, et pour célébrer les événements importants de la vie : naissance, union, ou mort. En dehors de cela, il n'existe pas de culte régulier.

La cérémonie du rêve :

Elle se déroule au printemps, débutant le premier jour d'avril et se terminant le premier jour de mai. Elle vise à révéler l'Éclat de tous les enfants dans leur dixième année. Elle se déroule sur un mois, durant lequel les enfants se consacrent entièrement à la recherche de leur Éclat. Les adultes ne sont pas en reste : durant cette période, ils encadrent et instruisent les plus jeunes, mais prennent également le temps de se reconcentrer sur leur propre Éclat, d'essayer d'optimiser son utilisation.

Cette cérémonie se déroule en plusieurs étapes :

- **La soirée d'ouverture** a lieu au temple. Accompagnés de leurs familles, les enfants écoutent d'abord les musiques sacrées, jouées à l'aide de tambours et de flutes. Lorsque le silence se fait, c'est au prêtre de prendre la parole. Son discours, libre, se doit d'être sincère et doit faire prendre conscience à tous de l'importance de la cérémonie du rêve, et expliquer son déroulement. Chaque enfant vient ensuite devant l'autel. Là, il commencera par laver ses mains et son visage, afin de se purifier.

Cela fait, il posera les mains sur le Bekhellig, et priera Mayua et Anamayua de lui apporter la révélation de son Eclat.

La prière terminée, chaque enfant fait une offrande aux dieux pour les remercier de leur bonté. L'offrande est libre : chacun la dépose dans la corbeille prévue à cet effet, sans jugement d'autrui. Pour conclure la soirée, chaque enfant se voit remettre un sachet de Daroliane séchée (une plante hallucinogène).

- **Le mois de réflexion** : les jours suivants, jusqu'au dernier jour de la cérémonie du rêve, chaque enfant avale une pincée de Daroliane au coucher. La plante les aide à trouver la voie en songes, les éclairant sur le choix des dieux.

Chaque jour également, des moments sont consacrés à la prière, à la méditation, ainsi qu'à des échanges avec les proches.

Enfin, chaque enfant doit, aidé par ses proches, confectionner sa tenue de cérémonie ; une tunique noire, qui devra être ornée et brodée en famille, chacun ajoutant sa touche personnelle.

Durant toute cette période, le temps reste ouvert jour et nuit. Les prêtres dorment sur place, prêts à répondre à toute question, à guider les enfants qui en éprouvent le besoin.

- **La soirée de clôture** sonne l'heure de la révélation de l'Éclat, au temple. Vêtu de sa tenue de cérémonie, chaque enfant vient, tour à tour, prendre la parole devant la foule.

Il commence par se purifier, comme au premier jour, prie en silence, puis le prêtre lui fait boire une coupe d'infusion de Daroliane.

Une fois la coupe vidée, l'enfant annonce à la foule l'Éclat que les dieux lui ont révélé en rêve.

Le prêtre donne alors à l'enfant une statuette de Mayua ou d'Anamayua, en fonction de son sexe. L'enfant tient la statuette dans ses mains quelques secondes. Si elle devient rouge, c'est que les Dieux confirment l'Éclat annoncé par l'enfant. Si elle devient noire, c'est que les dieux n'approuvent pas.

Sur l'année suivant la révélation de l'Éclat, chaque enfant est accompagné par un possesseur expérimenté du même Éclat que lui.

Il peut arriver qu'un enfant se voit offrir son Éclat avant l'âge de dix ans, lorsque sa vie ou celle d'un de ses proches est menacée. Dans ce cas, il n'aura pas de cérémonie : il suivra uniquement le tutorat d'un an par une personne possédant le même Éclat

que lui. Les prêtres lui accordent également une attention particulière au cours des premières années.

Si lors de la révélation de l'Éclat, la statuette de cire vire au noir, signalant le refus des dieux, ou si l'enfant n'est pas parvenu à déterminer son Éclat en rêve, une nuit de cérémonie supplémentaire est alors organisée pour lui. Privée, elle n'implique que l'enfant, un proche de son choix et le prêtre. Les trois consomment une préparation concentrée de pâte de Daroliane, avant de prier à nouveau les dieux pour une révélation de l'Éclat. Aucun cas d'enfant ne recevant pas d'Éclat suite à cette nouvelle cérémonie n'est connu. Si le cas se présentait, l'enfant devrait être mené à Faratine ou à Valiran pour des prières supplémentaires.

La cérémonie de la vie :

Elle célèbre le retour du printemps. Plus précisément, lors de la fonte des glaces dans la ville de Valiran, on guette le moment où fondent les statuettes de glaces représentant Mayua et Anamayua, préparées en début d'hiver et exposées devant le grand temple de Valiran.

La fonte complète des deux statuettes marque la fin de l'hiver. La date de la cérémonie de la vie est alors diffusée depuis Valiran dans tout l'Erfen, et a lieu dix jours après la fonte.

La cérémonie de la vie a lieu sur deux jours complets, dans une ambiance festive. Si les temples sont bien remplis, accueillant les fervents jour et nuit, la cérémonie est surtout l'occasion de porter la religion dans la vie quotidienne. Les prêtres parcourent les villes, organisant des prières dans les rues, à la demande. Les artistes en tout genre font spectacle, pour glorifier Mayua et Anamayua et les remercier de partager avec les Erfennes un peu de leur puissance via les Éclats.

C'est aussi généralement là que l'on annonce officiellement les mariages.

Symbole de renaissance, l'arbre retrouvant ses feuilles est au centre de nombreuses prières et œuvres d'art. Dans chaque ville ou village, la cérémonie de la vie est l'occasion d'orner les plus beaux arbres de rubans et de lanternes.

Les rites de naissance :

Cinq jours après une naissance, les parents doivent mener leur enfant au temple. C'est là qu'ils lui donnent officiellement son prénom.

L'enfant sera alors lavé dans un bain infusé de fleurs de Daroliane. Pendant ce temps, le prêtre priera les dieux de porter leur attention sur l'enfant, de ce jour jusqu'à son dernier.

Les rites de mort :

A la mort d'un individu, le corps doit être le plus rapidement possible mené au temple le plus proche. Là, il est purifié et enfumé à la feuille de Caliore, afin de retarder sa décomposition.

Le corps est alors exposé pendant trois à six jours, afin que les proches puissent venir rendre un dernier hommage au défunt.

Ce temps écoulé, le corps est inhumé à même la terre. Sur la tombe est planté un arbre fruitier.

En se nourrissant du corps, l'arbre grandit. Ainsi, la mort n'est pas vaine, puisqu'elle contribue à la vie d'un autre.

Sur les branches de l'arbre sont suspendus des rubans et mis à disposition un sachet ou une boîte, pour recueillir les mots et objets laissés au défunt.

Les rites d'union :

Les formalités concernant les gifs et les läks (les deux types d'unions en Erfen sont détaillés pages 10-12 de ce livret).

[LES PRÊTRES

Les prêtres sont des volontaires, ayant choisi de consacrer leur existence à l'Éclat. Leurs rôles sont multiples : ils entretiennent les temples, aident les enfants à découvrir leurs Éclats et à les utiliser, et dans les grandes villes saintes, ils tiennent également un rôle de bibliothécaires, recensant les nombreuses légendes sur les Dieux et les Éclats.

Enfin, ce sont souvent des artistes : l'art étant considéré comme une façon de remercier les Dieux, les prêtres préparent pour les périodes de cérémonies des spectacles chantés et dansés particulièrement impressionnants.

[LES LIEUX SAINTS

Faratine : Situé dans le désert du sud de la Berenia, Faratine est la capitale religieuse de tous les royaumes. Magnifique cité aux tours élancées, oasis au milieu des terres arides, c'est là que l'on

trouve les plus belles cérémonies du rêve et de la vie. Les gens viennent du monde entier assister aux spectacles des prêtres de Faratine, mais s'y retrouvent aussi pour la beauté de ses temples, que l'on dit être plus de mille dans la cité.

Les Terres Sacrées : Lieu le plus saint de tout l'Erfen, les Terres Sacrées seraient l'endroit où sont apparus les Dieux, et où Anamayua et Mayua auraient décidé de s'établir. Si Faratine est la capitale religieuse du peuple, Valiran, la ville principale des Terres sacrées, est la capitale pour les prêtres. Ceux qui ont eu le privilège de contempler Valiran ont l'habitude de dire que si Faratine est un cristal, Valiran est un diamant.

Le royaume tout entier est un écrin de verdure : des forêts immenses, percées uniquement de lacs et de rivières, et vers le centre du pays, par de spectaculaires formations de roches blanches. Aux sommets de ces piliers rocheux sont bâtis des temples. Les plus beaux d'entre eux sont situés à Valiran, la cité construite au centre d'un immense lac, au milieu des Terres Sacrées.

La sécurité des Terres Sacrées est assurée par l'armée Korlishienne, dont le royaume jouxte ces terres saintes. Sous l'oppression Lupesienne, les Terres Sacrées étaient jalousement gardées au seul bénéfice du royaume esclavagiste ; mais après leur libération, lors de la création de Korlish et Chölon, les Terres Sacrées retrouvèrent leur rôle premier : permettre la diffusion de la parole des Dieux.

L'île Morte : Lieu sinistre, l'île morte est un volcan situé dans l'océan du Cornien, à proximité des côtes de la Berenia et de la Lupesia.

L'île se dessina peu à peu à l'horizon. Son nom trouvait tout à fait sa justification dans son apparence. Elle m'évoquait un être torturé et écorché, avec ses falaises de roche rouge et son dôme volcanique haut et étroit, entouré de cheminées secondaires se dressant vers le ciel, tels des bras suppliant les dieux. L'effet était saisissant.

-- Eryn Livierin, tome 2 de *L'éclat et l'ombre*

A leur arrivée, les dieux ont offert les Eclats aux hommes, mais les hommes étaient nombreux.

Aussi, Anamayua fit sortir des flots, dans l'océan du Cornien, une île volcanique : l'île Morte. Une île terrifiante, entourée de récifs et de courants violents, pour que nul n'ait envie de s'y rendre.

Le cratère du volcan était le réceptacle du Cinnoben, un métal en fusion qu'Anamayua chargea d'une puissante magie.

Avec le Cinnoben, Mayua forgea à l'image des hommes des statues qu'il anima, leur donnant le pouvoir de servir de relais. Envoyées parmi les hommes, se fondant parmi eux, ces statues, nommées les Yebiries, aident désormais Mayua et Anamayua à distribuer les Eclats.

Une fois les Yebiries toutes forgées, Anamayua laissa le feu s'éteindre, et le Cinnoben se solidifia au fond du cratère.

L'île morte est le lieu où s'accomplit le rituel du Cinnoben, sans doute le plus puissant existant, mais aussi l'un des plus moralement répréhensibles.

ILES DE
GLACE



LE ROYAUME DE BERENIA



HISTOIRE DE LA BERENIA ET PERSONNALITÉS IMPORTANTES

Les temps anciens

La Berenia est le premier territoire occupé par l'homme en Erfen. La population s'y concentre dans un premier temps au sud, dont le climat plus doux facilite les débuts de l'agriculture et assure une survie plus simple.

L'arrivée des Eclats en Erfen facilite la colonisation des terres du Nord, et c'est avec les premiers Eclats de rapidité qu'une vraie organisation d'Etat se met en place : en effet, le territoire Berenien est vaste, et disposer de coursiers pouvant assurer la liaison nord-sud rapidement procure d'énormes avantages.

Si jusque-là, la population se divise encore en tribus de tailles réduites, une d'entre elles se distingue vers l'an 150. Menée par la charismatique Lunari, une guerrière redoutable dotée d'un éclat de force, elle s'établit au centre de la Berenia. Fervente croyante, après avoir vaincu les tribus voisines et amassé une fortune, Lunari ordonne la création d'une cité dédiée aux dieux, souhaitant attirer sur sa tribu les faveurs de ses derniers. C'est ainsi que furent construites les bases de la cité de Faratine.

Lunari est considérée comme la première Kejie de Berenia. Dans la plupart des temples de Faratine, on trouve encore de nombreuses statues à son effigie.

Le cataclysme et la construction de Mesen

En l'an 283, alors que Faratine prospérait en tant que capitale à la fois politique et religieuse, survint un évènement tragique. En creusant une mine, non loin de la ville, il fut découvert un tunnel menant à d'anciens autels dédiés aux dieux élémentaires, oubliés de tous à cette époque. Un groupe de fanatiques redonna vie à Vann, déesse de l'eau, et celle-ci provoqua un tsunami dans l'immense lac bordant Faratine. La cité fut noyée, et Mayua et Anamayua, dieux de l'Eclat, intervinrent directement pour rétablir l'ordre et détruire à jamais l'autel de Vann.

Suite à cette tragédie, il fut décidé de reconstruire Faratine, mais de déplacer la capitale politique de la Berenia. Le site de Mesen fut choisi pour sa position centrale et stratégique, à l'embouchure d'un fleuve.

C'est le Kej Yanabel, dit « Le bâtisseur » qui supervisa la construction de la ville de Mesen. Grand voyageur, s'inspirant des techniques de constructions du monde entier, il imagina des infrastructures particulièrement modernes (notamment la création des premiers égouts), faisant de Mesen une ville innovante et attractive, qui attira à la fois les marchands, les scientifiques, les esprits les plus brillants de toute la Berenia et même de l'étranger.

L'œuvre de Yanabel fut poursuivie par sa fille, Manorianne, qui est notamment à l'origine de la création de la grande bibliothèque de Mesen, un bâtiment gigantesque visant à rassembler les connaissances de tout l'Erfen. Surtout, Manorianne créa les premières académies de médecine, qui permirent à la Berenia de devenir la nation à la pointe de la médecine.

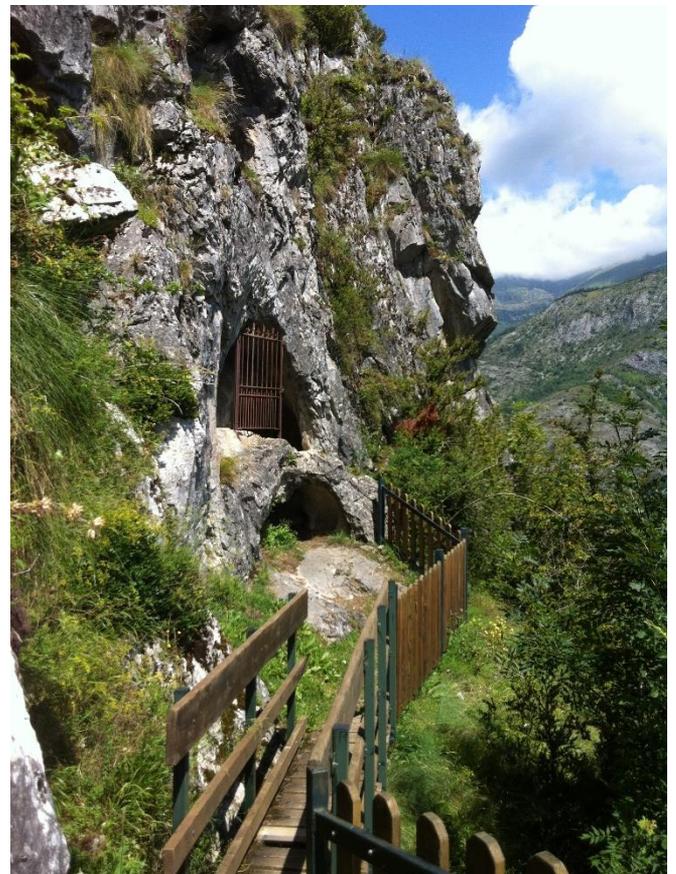
La mise en place de la Guilde du double Eclat

En l'an 902, peu après les révoltes d'esclaves à l'est, les premières guerrières Korlishiennes dotées de double éclat se rendirent en Berenia. Se guidant grâce à l'éclat de détection de certaines d'entre-elles, elles rassemblèrent les porteurs et porteuses de double éclat présents en Berenia. L'idée était à l'origine de créer une guilde similaire à celle présente dans le royaume de Korlish, mais elles se heurtèrent vite à de fortes oppositions. En effet, les Bereniens étaient totalement contre la mise en place d'une guilde dirigée exclusivement par des femmes. Décision fut donc prise de confier la tête de la guilde Berenienne à un duo homme / femme, chargé de mener la guilde à deux. Avec les temps,

les rôles ont cependant évolué, et dès 1150, la guilde n'était plus dirigée que par une personne, assisté d'un second aux pouvoirs beaucoup moins puissants. Notons cependant que la guilde Berenienne a toujours reconnu l'autorité supérieure de Korlish, et se remet à la guilde Korlishienne pour les actions les plus importantes devant être entreprises.

Dès sa création, la guilde Berenienne diffère encore de la guilde Korlishienne par sa discrétion. En effet, le pouvoir royal n'a pas été mis au courant de la création de cette guilde, qui œuvre en secret et en toute indépendance du pouvoir politique. Pour cette raison, la guilde Berenienne a choisi de trouver refuge dans les montagnes de l'est du pays, dans un cirque au pied de la montagne de l'Orn. Leur quartier général est d'ailleurs nommé la base de l'Orn.

En dehors de ce grand camp, rassemblant la plus grande partie des membres de la guilde, quelques membres vivent dans tout le royaume Berenien, sous couverture. Ils facilitent notamment le recrutement de nouveaux membres et la logistique lors des missions de la guilde.



Grottes aménagées dans les falaises de la base de l'Orn

Vasco 1^{er}

En 1512, la guilde Berenienne connue de graves bouleversements, lorsque Vasco, un membre de la guilde, assassina une partie de ses compagnons. Ce drame survint lors d'une mission particulièrement délicate, visant à se débarrasser du Kej de l'époque.



Vasco jeune, alors simple membre de la guilde du double éclat

Vasco pris la place du Kej et tenta de prendre dans la foulée possession de toute la guilde. Après plusieurs mois de doutes, la légitimité de Vasco fut finalement reconnue par la guilde Korlishienne et par les survivants de la guilde Berenienne, qui acceptèrent de le mettre officiellement sur le trône du Kej. En revanche, la gestion de la guilde resta indépendante, et la guilde Korlishienne ordonna, pour équilibrer les forces, qu'une femme soit systématiquement à sa tête.

A compter de cette époque, la guilde et le Kej travaillèrent en collaboration, et la guilde déplaça son quartier général à Mesen, juste à côté du palais du Kej.

L'époque moderne

Au fil des siècles, la Berenia a toujours été épargnée par la plupart des conflits, jouant plutôt un rôle de médiateur.

Les choses changent à partir de 1912. La Berenia se trouve contrainte par les royaumes de l'est

(Korlish, Chölon, Empire du Sud et Lupesia) de prendre une position claire.

La Berenia choisit, comme les autres, de s'opposer à la Lupesia. Cela signe le début d'une longue guerre, qui atteint son paroxysme entre 1998 et 2004.

MESEN, LA CAPITALE

La construction de Mesen, initiée par le Kej Yanabel en 284, fut l'un des plus impressionnants chantiers de tout l'Erfen. En effet, il ne s'agissait pas de bâtir au fur et à mesure des besoins d'une population grandissante : il fallait déplacer toute une capitale préexistante à Faratine.

Les meilleurs architectes se réunirent autour de Yanabel, puis de sa fille Manorianne, pour créer une cité moderne et bien pensée. Les coûts furent faramineux, ce qui suscita d'ailleurs la grogne des Bereniens ; mais le résultat était à la hauteur des espérances et des dépenses.

Grâce à son système d'égouts (le premier de tout l'Erfen), Mesen échappa par exemple à la plupart des épidémies au cours des siècles. Bien que le tracé des rues n'ait guère évolué, même au 20^{ème} siècle, la ville continue d'être une des plus agréables pour la circulation.

Surtout, Mesen donna à la Berenia l'image que le royaume a conservé au cours de siècles : une nation puissante, cultivée, à la pointe de la médecine et des arts. On y trouve les meilleures universités, les plus grandes bibliothèques, les plus beaux théâtres.

Géographie

Mesen est traversée par un gigantesque fleuve, la Lourve. Celui-ci se jette dans la baie Berenienne.

Une île s'est formée entre les deux bras du fleuve : c'est sur cette île que sont rassemblés la plupart des beaux bâtiments de Mesen (le palais des Kej, l'académie de médecine, l'observatoire, la grande bibliothèque...).



L'île de Mesen, en 1965

La partie sud de la ville est la plus noble, composée de belles demeures bourgeoises, s'étalant sur les collines du sud. Au nord, les quartiers sont plus populaires, et jouxtent le grand port industriel.

Enfin, la ville est ceinte par une muraille, permettant de l'isoler de toute attaque (bien que cette précaution n'ait jamais été utile). A partir du 15^{ème} siècle, la muraille perdit son rôle défensif, et on installa dans ses murs de multiples échoppes, qui contribuent depuis au charme de la ville.

A noter que contrairement à beaucoup d'autres villes, Mesen n'a jamais grandi hors de ses murs. Un espace de quelques kilomètres tout autour de la muraille a toujours été préservé, afin de garantir aux habitants de la capitale des espaces bucoliques.

FARATINE

Créée entre 155 et 170 par Lunari, la première Kejie de Berenia, Faratine a été la première capitale du royaume.

L'emplacement n'a pas été choisi au hasard : bâtie au bord d'un immense lac, Faratine présente une certaine ressemblance avec Valiran, la capitale religieuse des Terres Sacrées. Lunari, extrêmement pieuse, souhaitait que Faratine soit un écho à Valiran pour les croyants de l'Ouest (et son vœu a été exaucé).



Vue sur Faratine et ses multiples temples

Ravagée par un tsunami en 283, Faratine perdit à cette date son statut de capitale Berenienne, remplacée par Mesen.

En revanche, elle resta le lieu saint privilégié des croyants, et décision fut prise de la reconstruire en ce sens. Depuis le 3^{ème} siècle, Faratine se compose donc essentiellement de temples (on en recense

plusieurs centaines, certains gigantesques, d'autres pouvant accueillir à peine deux ou trois croyants). Faratine accueille la plupart des grands rassemblements religieux, mais aussi culturels : la ville a à cœur de financer de nombreuses troupes d'artistes en tout genre, qui se produisent toute l'année dans la ville, mais se déplace également dans toute la Berenia pour des spectacles, au cours des quels ils récoltent des dons pour les temples de Faratine.

LA FRONTIÈRE OUEST, KELBETH ET LES POSTES-FRONTIÈRES

Si la Berenia n'est en conflit ouvert avec aucun autre territoire, il existe cependant des zones de tension. L'une des principales est la frontière ouest, qui sépare la Berenia du territoire voisin, les Royaumes de l'Ouest.

En effet, beaucoup de Ouestiens cherchent à fuir leur royaume, en raison des incessantes guerres entre tribus.

Les Bereniens n'étant pas ouverts à des arrivées massives, une importante surveillance de la frontière a donc été mise en place.

Celle-ci est grandement facilitée par la géographie. Au nord-ouest, un immense plateau matérialise la frontière. Sur des centaines de kilomètres, la Berenia surplombe les Royaumes de l'ouest, une falaise allant selon les endroits d'une trentaine de mètres de haut à plus d'une centaine formant un mur presque infranchissable.

Au sud-ouest, la frontière est matérialisée par le GräänFlood (signifiant *la rivière grise*), gigantesque fleuve prenant sa source dans la chaîne de montagne du Gräantäke (signifiant *Brumes grises*)

Entre ces deux obstacles naturels s'étend la vallée de Kelbeth, le principal point de passage entre les deux royaumes.

Large d'environ cinq kilomètres, elle est surveillée par des patrouilles régulières, accompagnés de chiens. La vie dans cette vallée se répartit en trois lieux : la ville même de Kelbeth, sur les hauteurs ; la garnison, adossée à la falaise ; et enfin, le camp de transit des Ouestiens, qui attendent là l'autorisation d'entrer en Berenia.

La ville de Kelbeth

La ville n'est pas très importante en termes de nombre d'habitants (quelques milliers), mais c'est

un point de passage très important. Pour entrer en Berenia, les Ouestiens doivent payer une taxe, assez élevée. La ville est donc riche.

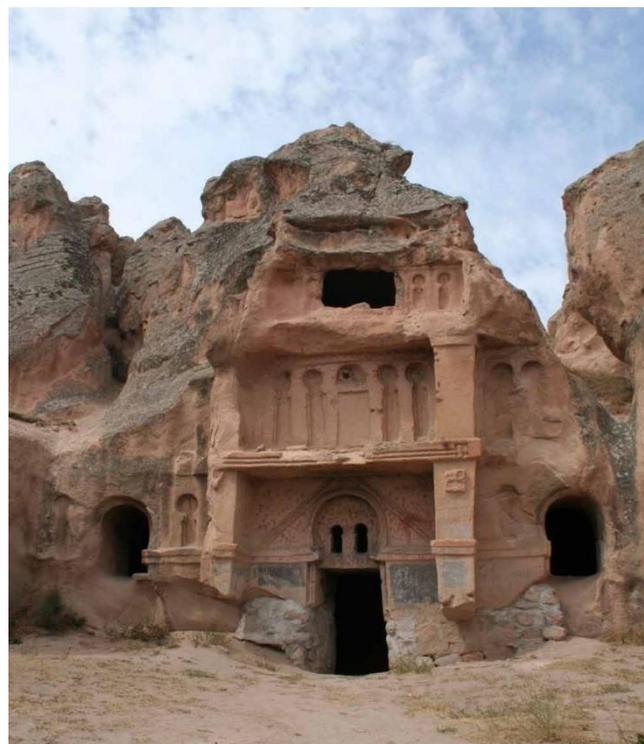
D'autre part, elle attire beaucoup de visiteurs : des artistes, qui souhaitent s'inspirer des histoires des Ouestiens ; des voyageurs Bereniens, aventuriers et marchands, sur la route des Royaumes de l'Ouest ; des prêtres, venus se former et se recueillir sur les lieux saints uniques de la région.

La ville se décompose en trois grands quartiers : le quartier nord, le plus riche, comporte notamment le château de l'échevin et les plus belles enseignes. Le quartier est, plus populaire, est aussi celui où se trouve la plupart des tavernes et des lieux de fêtes.

Enfin, à l'ouest, on trouve le quartier Ouestiens, où se regroupe les immigrés ayant choisi de rester vivre à Kelbeth.

La ville est également connue pour ses grottes, située à quelques centaines de mètres de la sortie de la ville, sur la falaise. Certaines sont de simples trous, d'autres, de vraies œuvres d'arts entièrement sculptées. Ces grottes servent de temples troglodytes, et on y entrepose également les corps des défunts avant leur inhumation.

Beaucoup de ces grottes portent encore les traces des anciens cultes aux dieux élémentaires, ce qui suscite beaucoup de curiosité de la part des prêtres, mais aussi des artistes de passage.



Temple dans les grottes de la falaise

La garnison

Située à une vingtaine de minutes de marche de la ville, la garnison est accolée à la falaise. C'est d'ailleurs là que se trouvent une bonne partie des installations, creusées dans la roche : une réutilisation des anciennes habitations troglodytes qui existaient à cet endroit, des siècles auparavant.



L'autre installation notable de la garnison est l'ancien fort d'Ishuras, une tour troglodyte séparée d'une centaine de mètres de la falaise, et donnant une vue sur toute la vallée.

Le camp de transit

A l'extrémité ouest de la vallée de Kelbeth, il est en permanence occupé par une centaine de Ouestiens, parfois plus en période de guerre intense dans les Royaumes de l'Ouest. Les conditions de vie y sont difficiles.

Dans le camp se trouve une annexe de la garnison, un bureau dédié aux formalités administratives.

VORINEN ET LE GANG DES ÉGOUTS

Vorinen est une ville portuaire du sud de la Berenia, tristement célèbre pour ses brigands, surnommés les brigands de Nargott (en référence au nom de leur premier chef).



Entre 1350 et 1500, les brigands de Nargott faisaient régner la terreur sur Vorinen, à tel point que l'armée hésitait à intervenir. En effet, les brigands avaient le don de disparaître dans les sous terrains de la ville (ils avaient creusé un vrai labyrinthe de tunnel à partir des égouts de la ville). Ce ne fut pas la voie officielle qui mis fin à leurs agissements, mais un rescapé d'une de leurs attaques. Ce père éploré, ayant perdu sa fille et sa femme dans l'attaque, en réchappa grâce aux dieux qui lui offrirent un éclat de contrôle mental. Quelques années après avoir reçu son pouvoir, il revint à Vorinen pour traquer les brigands et les força à mettre le feu à leur propre repaire.

La ville fut libérée, la plupart des brigands ayant trouvé la mort dans l'incendie : pour autant, le libérateur ne fut pas porté en héros. En effet, on découvrit dans les souterrains, après l'incendie, que les familles des brigands avaient aussi péri par le feu, incluant plusieurs dizaines d'enfants innocents.

BERSALEN / DAMEREN ET LES CHANTIERS NAVALS

Le nord-ouest de la Berenia, avec ses fjords et ses vastes forêts, est très tôt devenu l'endroit où se procurer les meilleurs navires de tout l'Erfen. Deux villes rassemblent la majorité des chantiers navals : Bersalen et Dameren.

Dès le 12^{ème} siècle, les deux villes se spécialisent. A Bersalen se construisent la plupart des navires marchands, tandis qu'à Dameren, le Kej fait construire le plus grand chantier naval de la Berenia, à visée exclusivement militaire.

C'est justement ce dernier chantier naval qui fut au cœur d'une des plus grandes crises de la Berenia, en 1995. En parallèle de la construction de navires, celui-ci abritait alors un laboratoire militaire, effectuant des recherches sur l'éclat. Un accident survint, et des cobayes contaminés s'en échappèrent. Le produit qu'ils avaient ingéré rendaient leurs éclats aléatoires, et particulièrement puissants, tout en les rendant extrêmement agressifs. Ils attaquèrent plusieurs personnes en ville, et en contaminèrent également. Très rapidement, la ville fut confinée par l'armée, et il fut un moment envisagé de la détruire, avec tous ses habitants. Ce ne fut finalement pas fait, suite aux réactions indignées dans toute la Berenia (l'information ayant fuité dès la mise en place du blocus). Les contaminés furent traqués et tués, et la population libérée après un mois et demi d'angoisse.

Suite à cela, la population resta extrêmement hostile envers l'armée ; aussi, en 1997, le chantier naval fut démantelé, et un nouveau fut construit à mi-chemin entre Bersalen et Dameren, dans une zone non-habitée.

ARENESS ET LA FRONTIÈRE AVEC LA LUPESIA

Autre zone de fortes tensions, la frontière avec la Lupesia est étroite, occupant une bande de terre à l'extrémité nord-est de la Berenia.

La région est particulièrement froide en hiver ; aussi, quelques mois par an, l'activité est extrêmement limitée dans la région. L'océan gèle au large du port d'Areness, bloquant totalement le trafic maritime de cette région ; quant aux montagnes, qui séparent Berenia et Lupesia, les conditions climatiques rendent le passage de la frontière terrestre quasiment impossible.

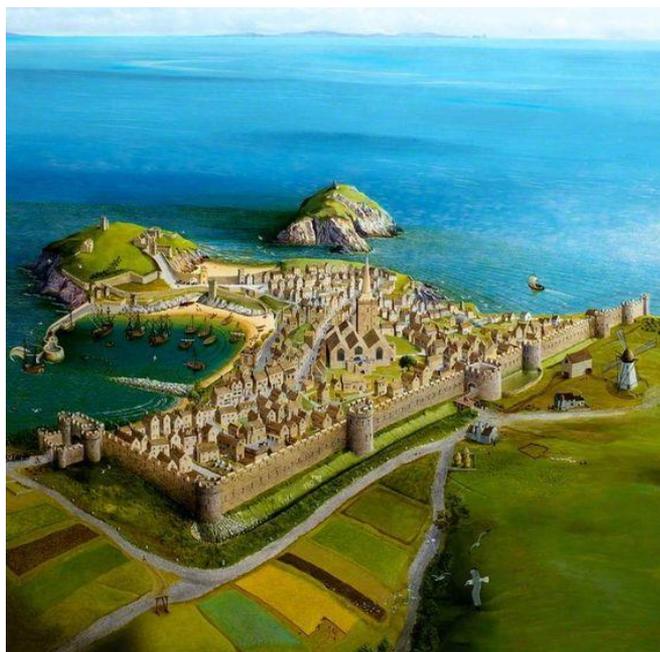
Du printemps à l'automne en revanche, la ville d'Areness est une vraie fourmilière. Les échanges reprennent entre les deux royaumes. La Berenia exporte beaucoup de plantes, médicinales notamment (certaines transitant depuis les Royaumes de l'Ouest), de l'alimentaire (céréales et fruits principalement), mais aussi du bois des produits manufacturés.

Dans l'autre sens, la Lupesia exporte également de l'alimentaire, plutôt pour des produits carnés (peu consommés en Berenia, mais pouvant se revendre cher à la capitale), mais surtout, des métaux rares provenant de ses nombreuses mines.

Enfin, c'est à Areness que sont conclus la plupart des accords concernant des ventes de navires Bereniens (ceux-ci étant le plus souvent construits dans l'ouest, à Dameren ou Bersalen, puis acheminés jusqu'à Areness pour y être vendus à des marchands Lupesiens).

Tous ces échanges commerciaux font d'Areness une ville prospère.

L'autre grande activité de la ville est évidemment militaire : la garnison d'Areness, occupant près de la moitié de la ville, est la plus grande de toute la Berenia. Rassemblant plus de cinq mille hommes et femmes, elle se compose notamment d'une unité spécialisée dans la marine, et d'une autre de maitres-chiens.



Areness, vue de 1300

AUTRES LIEUX REMARQUABLES

Liesten et ses thermes

Ville montagnarde située dans le nord-ouest de la Berenia, Liesten est connue depuis les temps anciens pour ses sources d'eau chaude sulfureuses. La ville a grandi autour des thermes, s'enrichissant à la fois grâce aux malades, se pressant nombreux aux thermes, réputés pour leurs vertus curatives, mais aussi grâce à la vente de fioles d'eau soufrée, expédiées dans toute la Berenia et au-delà.

La ville connut un drame en 1543, lorsque des adeptes de Tanicha séquestrèrent une grande partie des habitants dans les thermes pour accomplir un sombre rituel. Suite à cela, la ville fut quasiment désertée pendant près de deux cent ans, les thermes abandonnés. Le lieu était réputé maudit, suite aux exactions des adeptes, et il se murmurait que dans les thermes, on pouvait toujours entendre les cris des victimes, que leur sang jaillissait à la place de l'eau lorsque quelqu'un avait le malheur de se baigner dans les sources. Ceci n'était bien sûr que légende.

En 1772, Lucian Marapa, un riche entrepreneur de Mesen, racheta les thermes et les rénova entièrement. Dans un premier temps, ce furent surtout les étrangers qui vinrent profiter des bienfaits des lieux (les Bereniens restant longtemps réticents à cause de la réputation de l'endroit). A partir du 19^{ème} siècle, les thermes de Liesten furent à nouveau considérés comme les plus attractifs de tout l'Erfen, et ne désemplirent plus. Même à l'époque moderne, ils restent une destination convoitée.



Les thermes de Liesten

L'île de Naan

Située dans l'océan du Cornien, au sud-est des côtes Bereniennes, l'île de Naan est particulièrement coupée du monde.

Les premiers habitants de l'île furent des hommes des temps anciens, naufragés, ayant décidé de profiter de ce petit coin de paradis. N'ayant aucun contact avec le reste du monde, ils restèrent fidèles aux dieux anciens bien plus longtemps que les autres, et c'est seulement vers 1200, et le passage de navires d'explorateurs Bereniens, que l'île fut rattachée à la Berenia, et que des éléments culturels plus modernes parvinrent sur l'île.



L'île de Naan

Plutôt que le culte de Mayua et d'Anamayua, ce fut celui de Kojera, déesse mineure, qui rencontra le plus grand succès sur l'île de Naan : les locaux appréciaient son côté proche de la nature, en accord avec leur mode de vie.

L'île de Naan est connue pour être l'un des rares endroits où pousse des Akrenia, des arbres aux propriétés très puissantes. On en extrait notamment un terrible poison et son antidote. Les racines d'Akrenia sont également utilisées dans le traitement de certaines maladies, notamment l'épilepsie.

La présence d'Akrenia attira de nombreuses expéditions sur l'île de Naan : mais les locaux les repoussèrent avec violence dès qu'ils comprirent que leur objectif était de voler leurs ressources. De nombreux conflits eurent lieu sur l'île, particulièrement sanglants, avec notamment le recensement d'actes de torture et de cannibalisme. A partir du 14^{ème} siècle, la Berenia interdit l'approche de l'île de Naan, garantissant la tranquillité de ses habitants. En 1812, l'île se vit accorder un statut de lieu protégé, à la fois pour sa

flore endémique et pour son intérêt anthropologique.

Kristerre

Jusqu'au 16^{ème} siècle, l'éclairage public se faisait souvent à base de Bladlys, qui poussait alors abondamment en Berenia et dans les Royaumes de l'Ouest. On doit cet usage à Marika Voraline, une habitante de Kristerre, qui invente au 4^{ème} siècle un modèle de lanterne contenant un mélange de fleurs et de feuilles de Bladlys ainsi qu'un miroir sphérique pour en amplifier la luminosité.

A partir du 16^{ème} siècle, la Bladlys se raréfie, et la plupart des villes Bereniennes abandonne son usage au profit de lampes à huile, puis de l'électricité à partir du 18^{ème} siècle.

Kristerre est la dernière ville Berenienne d'importance à conserver un éclairage uniquement à base de Bladlys. C'est d'ailleurs devenu la fierté de la ville, qui en fait son principal argument touristique. A partir du 19^{ème} siècle, Kristerre est une destination prisée pour tous ceux souhaitant se plonger dans une ambiance romantique, la ville étant réputée pour ses milliers de lanternes de fer forgé, toutes plus belles les unes que les autres, à l'éclairage doux et magique que permet la Bladlys.



L'ANCIEN ROYAUME D'AGHULS ET L'ACTUELLE LUPESIA



LES TEMPS ANCIENS

Terre peu hospitalière, mêlant déserts, îles, montagnes, canyons, l'Aghuls n'a pendant longtemps été qu'un lieu de passage obligé entre les deux supercontinents de l'Erfen. On y trouvait alors seulement quelques relais commerciaux et des familles nomades, des fugitifs également, fuyant la justice dans ces terres presque vides.

C'est seulement avec l'apparition des Dieux de l'éclat que des familles puissantes ont commencé à investir le territoire de l'Aghuls. Utilisant les esclaves, récompense offerte par Averie à ses fidèles, ces familles venues du sud défrichèrent, minèrent, et finirent par faire de l'Aghuls une terre accueillante... pour ceux et celles qui y restaient

libres. Quelques conflits eurent lieu, certaines familles s'unirent, d'autres disparurent ; mais en l'an 800, avant que n'éclatent les révoltes d'esclaves, on en dénombrait cinq principales :

- **Les Korlish**, installés au sud-ouest : leur fortune leur venait principalement des pèlerins venant se recueillir à Vartolia, lieu d'arrivée des dieux Mayua et Anamayua, mais aussi des taxes qu'ils prélevaient sur le passage du canyon de Korlish. En effet, celui-ci, peu accessible, pouvait être franchi en plusieurs points contrôlés par la famille Korlish, qui avait mis en place tout un système de monte-charges de part et d'autre du canyon.
- **Les Paliorine**, installés au nord-est. Cette famille, qui compte parmi ses membres quelques-uns des

premiers adeptes de Tanicha, tire ses ressources du pillage de la côte nord et est et des services d'assassinat qu'elle propose aux plus offrants. Ce sont les Paliorine qui ont fait construire la cité de Solyme, restée célèbre dans l'histoire de l'Aghuls puis de la Lupesia. Ils sont également connus pour être les bâtisseurs de la terrible prison de Fossemort.

- **Les Römön**, installés au nord-ouest. Fondateurs de la ville éponyme, ils commerçaient beaucoup avec la Berenia et s'intéressaient également à l'exploration maritime de la mer des glaces.

- **Les Kalioni**, installés dans le centre de l'actuelle Lupesia. Ils fondèrent la ville de Cita (qui à l'époque, n'était qu'une grande ville marchande, et pas la capitale). Leur fortune repose sur le commerce d'esclave et sur les mines de cuivre et de fer, nombreuses dans la région.

- **Les Anatha**, voisins des Kalioni et leurs ennemis jurés. De puissance égale, les deux familles s'affrontèrent dans des combats sanglants entre le 6^{ème} et le 7^{ème} siècle, sans qu'aucune des deux ne parvienne à prendre le dessus. On leur doit la création d'Anatha, l'ancienne capitale de l'Aghuls.

Ces cinq familles gouvernaient ensemble le territoire, formant un conseil qui se réunissait tous les mois à Anatha, la capitale.



La cité d'Anatha, avant sa destruction

LES RÉVOLTES D'ESCLAVES

En 790, un vent de révolte commença à souffler parmi les esclaves du royaume, et particulièrement dans ceux de la famille Anatha. C'est l'une de leurs soigneuses et esclaves, Clarane, qui montra le chemin.

Elle organisa une évasion sur la propriété principale des Anatha, permettant ainsi la fuite de plus d'une trentaine d'esclaves. Repérée par les gardes, elle se sacrifia pour permettre aux autres de

s'enfuir et y gagna un éclat de contrôle mental, offert par Anamayua. Cela lui permis de s'échapper à son tour. Humiliés par la fuite de leurs esclaves, les Anatha lancèrent une petite armée à leur trousses, décidés à faire un exemple sanglant. Mal leur en pris : Clarane, grâce à son double éclat, les piégea dans un hangar où ils poursuivaient les esclaves, et les contraignit à y mettre eux-mêmes le feu.

La nouvelle se répandit rapidement, et dans toute l'Aghuls, les révoltes d'esclaves gagnèrent en intensité. Ceux qui s'échappaient s'arrangèrent pour rejoindre Clarane, qui mis sur pied une véritable armée. Elle installa sa base dans les grottes de Kratelia, à l'est de du royaume. Ce dédale souterrain en bord de mer, gigantesque et difficile d'accès, était quasiment imprenable. Clarane organisa la résistance, et bientôt, ne se contenta plus d'accueillir les esclaves évadées : elle organisa de véritables raids sur les propriétés les plus riches, libérant les esclaves, mais aussi combattant les soldats et éliminant les personnes influentes de l'Aghuls.

En 796, elle réussit un coup d'éclat, en prenant le contrôle de la capitale de l'époque : Anatha, et en faisant exécuter les membres de la famille éponyme.

Cependant, les autres familles Aghulsiennes s'organisèrent ensemble, et lorsque Clarane essaya de poursuivre sa route vers l'ouest, elle rencontra la redoutable Blodangrupe, aussi nommée la compagnie sanglante. Celle-ci tirait son nom de ses méthodes violentes, massacrant sans pitié des adolescentes innocentes chaque fois que l'armée de Clarane causait des pertes à l'armée Lupesienne.

Le conflit s'éternisant, les victimes innocentes s'accumulant, Clarane renonça finalement à prendre la ville tenue par la Blodangrupe : Cita, qui devint à ce moment-là nouvelle capitale du royaume. C'est alors qu'elle se replia vers le sud, au-delà du canyon de Korlish.

LE NOUVEAU ROYAUME DE LUPESIA

Après le repli des troupes de Clarane, une famille (les Anatha) avait totalement disparu, exécutée par Clarane. Une autre fut également éliminée : les Korlish, lorsque Clarane franchit le canyon et rasa toutes les propriétés de la famille.

Les trois familles restantes confièrent la responsabilité du royaume à la famille Kalioni, qui avait réussi à tenir la ville de Cita avec l'aide de la Blodangrupe.

Le royaume pris alors l'apparence qu'on lui connaît, et son nom actuel : la Lupesia. Une importante armée fut déployée de façon permanente dans le sud, et des forts furent créés tout le long du canyon de Korlish, derrière lequel s'était retranchée Clarane avec son armée.

Avec la scission du royaume, les règles se durcirent encore, à la fois pour les esclaves et pour les femmes, qui perdirent le peu de droits qu'elles possédaient. Des exemples furent faits, calmant les envies de rébellion.

Jusqu'en 1918, la Lupesia resta un royaume esclavagiste (avec une brève interruption pendant trois ans sous le règne d'Orda Saïkan Röhl). En 1918, un accord passé avec la Berenia pousse la Lupesia à arrêter officiellement l'esclavage. Dans la pratique, peu de choses changent...

L'ÉPOQUE MODERNE

Depuis la dislocation de l'Aghuls et jusqu'en 1859, la Lupesia livre une guerre incessante aux seuls royaumes de Korlish et de Chölon. Cependant, sur cette longue période, seules quelques batailles d'importance ont eu lieu : l'essentiel du temps, les armées s'observent et se surveillent simplement de part et d'autre du canyon de Korlish.

En 1859, un navire privé de l'Empire du sud, confondu avec un navire Chölonien, est coulé par l'armée Lupesienne. Dans le naufrage, succombe le gouverneur de la région de Poora, une des personnalités les plus importantes de l'époque dans l'Empire du Sud. L'indignation générale dans l'Empire mène à l'entrée en guerre de l'Empire aux côtés de Korlish et de Chölon.

Cet allié de poids permet à l'alliance de regagner du terrain sur la Lupesia, qui perd au cours des décennies suivantes la quasi-totalité de ses îles de la côte est. Cependant, grâce à l'effort de guerre considérable (et aux généraux Lupesiens, à la formation exceptionnelle), le continent résiste.

C'est en 1912 que tout bascule. Suite à un attentat à Areness, la Berenia entre à son tour en guerre, encouragée par l'alliance. La Lupesia se retrouve alors à lutter sur deux fronts et perd du terrain. La ville de Römön bascule alors temporairement en Berenia.

Des tentatives de paix sont initiées par la Lupesia envers la Berenia uniquement, et entre 1925 et 1995, des accords sont régulièrement passés, puis rompus. La guerre reprend de plus belle en 1999, et en 2013, la Lupesia capitule. Les rênes du pays sont alors confiées à un conseil, composés de deux

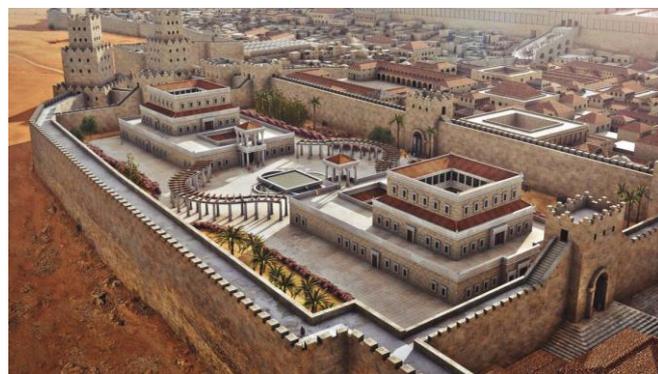
envoyés de chaque royaume de l'alliance. En réparation pour les siècles de guerre et d'esclavage, la Lupesia sert alors de réservoir en ressources, utilisées par tous les pays de l'alliance. Et si l'esclavage est aboli, la vie se durcit encore pour tous les habitants.

AUTRES LIEUX ET PERSONNALITÉS REMARQUABLES

Solyme

Située au Nord-est de la Lupesia, la ville de Solyme fut fondée entre 700 et 760 par la famille Paliorine. Ville particulièrement riche et moderne, elle doit son développement à la proximité de la prison de Fossemort et de son exploitation minière.

En 1640, Solyme est presque entièrement ravagée par un incendie, causé par des adeptes de Tanicha. La ville est reconstruite, mais ne retrouve jamais sa splendeur d'antan.



Solyme, vers l'an 1400

Fossemort

Fossemort est sans doute l'un des endroits les plus abjects de tout l'Erfen. A l'origine, il s'agissait d'une mine, exploitée par la famille Paliorine à partir de 782.

Avec le début des révoltes d'esclaves, en 790, les Paliorine transformèrent les zones de la mine n'étant plus exploitées en prison : une prison dont on ne sortait pas vivant (et même rarement mort : les corps des défunts constituant l'essentiel de l'alimentation des prisonniers).

Les prisonniers sont descendus par des puits de mine, et vivent dans les galeries. De la nourriture est fournie à ceux qui déposent suffisamment de minerais chaque fin de semaine. Mais les exigences sont délirantes, et la plupart des détenus meurent de

faim ou d'épuisement, ou bien finissent par devenir fous. Les maladies sont également nombreuses. Jusqu'en 1350, date où la famille Paliorine décline, il était de coutume d'organiser de temps à autres des « nettoyages » de Fossemort. Cette activité consistait à lâcher des loutres géantes de Lupesia (une espèce particulièrement agressive) dans les conduits de la mine. Ces animaux féroces, mais dressés, faisaient l'objet de paris sur celui qui déchiquetera le plus de prisonniers.

Officiellement, Fossemort cesse son activité en 1799, sous la pression internationale. Dans la pratique, la prison ne ferme réellement qu'en 2013, lorsque la Lupesia capitule face à l'alliance des autres royaumes.

Kratelia

La ville de Kratelia, à l'est de la Lupesia, est célèbre pour deux choses.

Tout d'abord, son réseau de cavernes, un des plus grands connus en Erfen. On estime qu'il s'étend sur plus de 1800 kilomètres. Une partie de ces grottes ont été utilisées par les rebelles, lors de la révolte d'esclaves en 790. Les grottes servaient alors de base à Clarane, la cheffe des rebelles.

Par la suite, avec le repli des troupes de Clarane vers le sud, en Korlish, les grottes sont investies par la Blodangrupe, les troupes d'élites Lupesiennes. Elles deviennent alors un lieu de torture pour les personnes suspectées de jouer un rôle dans la rébellion. Il était notamment d'usage d'enfermer des prisonniers dans les grottes les plus proches de la mer, qui étaient envahies par l'eau lors des grandes marées.

Même si elles ont été abandonnées à partir du 12^{ème} siècle, les vestiges de cette époque sont toujours visibles dans les grottes.

Elles ont également été utilisées à différentes périodes par les adeptes de Tanicha, pour l'accomplissement de sombres rituels.

A l'époque moderne, Kratelia est surtout connue pour son port, l'un des plus importants de la côte est de la Lupesia. Kratelia devient le port d'attache de la flotte de sous-marins Lupesiens, qui fera des dégâts terribles parmi les navires Chöloniens et Korlishiens.



Les grottes de Kratelia

Römön et la guilde du double éclat

La guilde Lupesienne du double éclat a la particularité d'avoir été plusieurs fois totalement anéanties puis remise sur pied. Elle prend sa forme la plus stable en 1483, avec le charismatique Batahan.

Né esclave en 1458, Batahan fut vendu très jeune à un riche propriétaire de la capitale. C'est là qu'il rencontra sa femme, esclave elle aussi, avec laquelle il eut deux fils : Ako et Eto.

Conformément à la loi, on ne sépare pas un premier né de sa mère, même esclave. Ako grandit donc avec ses parents, sur la propriété. Mais à la naissance d'Eto, cinq ans plus tard, aucune règle ne s'appliquait, et le propriétaire décida de le vendre à l'âge de quatre ans.

Batahan, incapable d'accepter cela, organisa une évasion avec tout un groupe d'esclave. La mère mourut, ainsi que plusieurs évadés. Mais Batahan, resté jusqu'au bout pour défendre les siens, reçut un double éclat, ainsi que son fils Ako, alors âgé de 9 ans seulement, et resta auprès de lui pour l'aider.

Quelques années plus tard, ayant appris à maîtriser son éclat de contrôle mental, Batahan l'utilisa pour forcer son ancien maître à le coucher sur son testament avant de simuler un suicide. Il hérita ainsi d'une fortune. Il s'installa à Römön, loin de la capitale (et proche de la Berenia, afin d'y nouer des liens avec la guilde

Berenienne), et officiellement, reprit l'entreprise de son ancien maître, en tant que marchand d'esclaves. Une couverture qui lui permit de faire fructifier les finances de la jeune guilde et de lui assurer un rayonnement dans tout le royaume. Cependant, cela lui valut aussi de fortes critiques de la part des autres guildes.

La guilde resta basée à Römön, mais le commerce d'esclaves déclina au fil des siècles, et la ville, qui prospérait grâce à ce commerce, déclina en même temps. A l'époque moderne, elle est surtout connue pour ses ghettos et sa garnison militaire, implantée là pour surveiller la frontière avec la Berenia.

Römön fut également plusieurs fois bombardée lorsque la Berenia entra en guerre, et fut momentanément annexée par la Berenia.

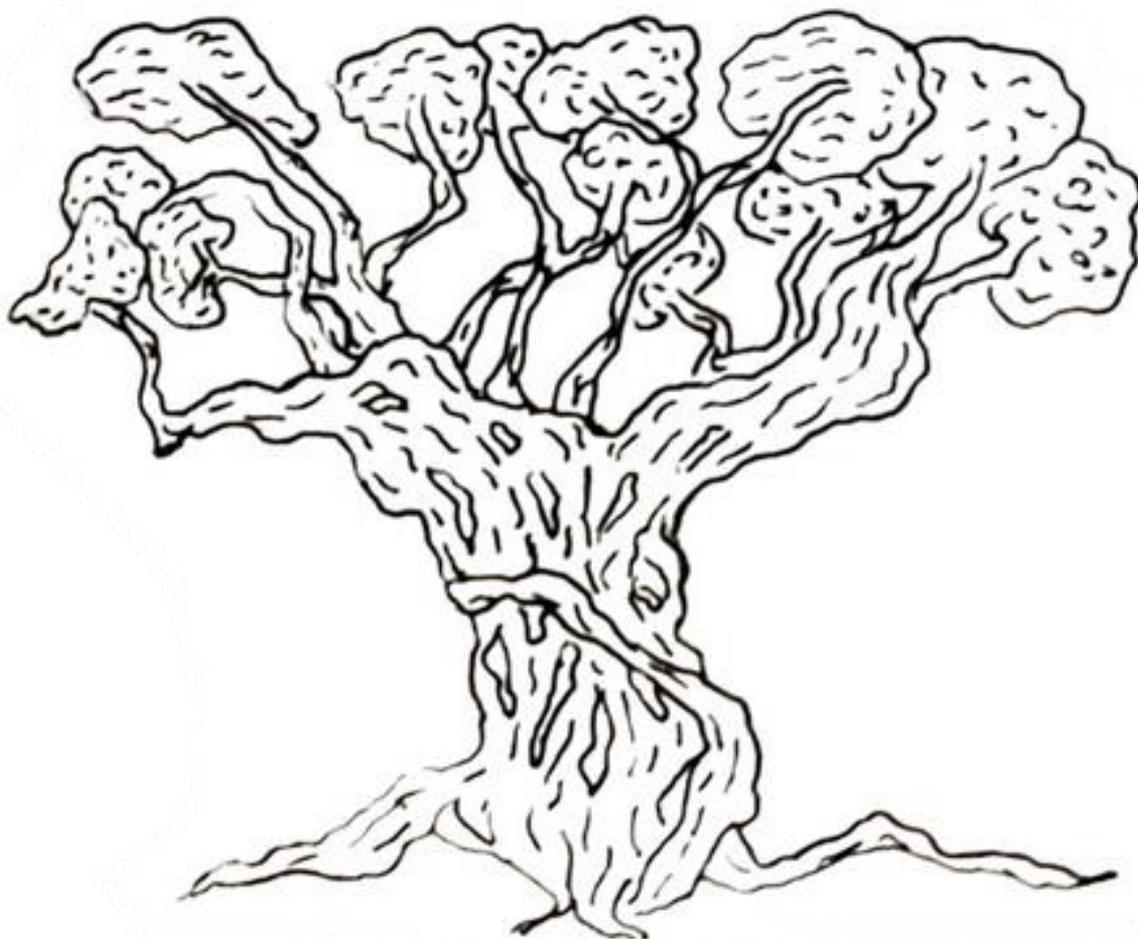
La péninsule de Dys

L'Akrenia, une plante aux propriétés extrêmement puissantes, ne pousse que dans 3 lieux : une zone des Royaumes de l'Ouest, l'île de Naan en Berenia, et enfin, dans la péninsule de Dys, au sud-est de la Lupesia.

Ce territoire était sous le contrôle de la famille Anatha jusqu'en 790. Les Anatha développèrent la culture de l'Akrenia, tirant une véritable fortune du poison et de l'antidote produits à partir de cette plante (c'est d'ailleurs ce qui finança en grande partie la construction de la première capitale Lupesienne).

Avec la chute de la famille Anatha et le chaos qui règne dans la région entre 798 et 850, les plantations d'Akrenia se raréfient. Beaucoup d'arbres sont brûlés ou abattus dans cette période.

C'est la famille Kalioni qui reprend la main sur les exploitations d'Akrenia à partir de 850. A partir du 13ème siècle, elle met sur pied un laboratoire, visant à exploiter au mieux les propriétés de cette plante. On doit à ce laboratoire de terribles expérimentations, mais aussi la découverte de médicaments traitant l'épilepsie et parkinson, au 18ème siècle.



Akrenia

Orda Saïkan Röhl, « le bourreau »

Né en 1058, Orda Saïkan Röhl, était le fils d'Abaqua Saïkan Röhl, le puissant échevin de la ville de Röhl. Cet environnement familial privilégié lui permit d'accéder à la meilleure éducation, intellectuelle comme militaire.

Très vite, Orda s'opposa aux idées de son père, un homme sans pitié avec les nombreux esclaves de la ville. Dès l'adolescence, il commença à frayer avec les révolutionnaires de Röhl, leur fournissant des informations sur les tours de gardes de soldats de son père. C'est là qu'il rencontra Tanya Rabuun, maître d'armes des soldats rebelles, et qu'il tomba éperdument amoureux d'elle.

Ensemble, ils décidèrent de partir vers le Nord, pour vivre dans la ville frontalière de Römön. Bien que fort occupés par leurs activités politiques plus ou moins légales, ils y vécurent heureux, y concluant un Läk pour sceller leur amour.

Mais un jour, en rentrant au domicile familial, il retrouva sa femme gisant sur le sol, visiblement empoisonnée, encore vivante mais à l'agonie. Reconnaisant les effets de la Daroliane noire et sachant qu'il n'existait aucun antidote, il décida d'abrèger ses souffrances.

Fou de tristesse, il supplia les dieux de lui accorder la force de venger sa femme. Ce fut Tanicha qui lui répondit, lui accordant un éclat de contrôle mental pour accomplir son œuvre.

Orda en fit usage sans retenue, en défiant le Kej, qu'il considérait comme indirectement responsable de la mort de sa femme, ainsi que de celle de milliers d'innocents. Après avoir pris sa place, il poursuivit sans relâche les anciens dignitaires du régime. Pour cela, il n'hésita pas à se montrer d'une cruauté sans nom. Il sera surnommé « le bourreau » par le peuple, en raison de sa volonté de procéder lui-même aux décapitations publiques de ses ennemis, à l'aide de la hache noire à double tranchant de Tanya, récupérée à sa mort et dont il ne se sépara jamais.

Sous son règne, l'esclavage fut temporairement aboli, du moins officiellement : mais il y eut de fortes résistances et des révoltes de propriétaires dans tout le royaume, et Orda fut assassiné à peine trois ans après être monté sur le trône. A sa mort, la Lupesia retomba très vite dans ses anciennes

habitudes esclavagistes. La plupart des traces de son règne furent détruites, les Kejs suivants étant soucieux d'éviter toute évocation de cette époque sans esclavage. En revanche, Orda Saïkan Röhl a toujours conservé l'admiration des tranches les plus pauvres de la population, certains allant jusqu'à affirmer qu'Orda était l'incarnation d'un dieu, venu guider la Lupesia vers le droit chemin. Bien sûr, ces affirmations ont toujours été sévèrement punies.



Portrait d'Orda Saïkan Röhl

L'île de Graneke

Au nord-est de la Lupesia se trouve l'île de Graneke. Une île qui n'aurait rien de remarquable si elle n'avait pas été celle où a grandi Maycan Prozkiet. Maycan était une adolescente courageuse, qui en 897, sauva sa jeune sœur d'un viol par des soldats Lupesien. Elle y gagna un double Eclat. Forcée de fuir suite au meurtre des soldats, elle fut une des premières porteuses de double éclat à rejoindre Clarane en Korlish, et devint la première cheffe de Guilde Korlishienne.

Sur Graneke, un massacre eut lieu en représailles après le départ de Maycan. Mais encouragés par l'espoir qu'elle avait donné, les habitants se révoltèrent. Peinant à y maintenir l'ordre, les familles Lupesiennes finirent par trouver un arrangement avec les Granekiens : en échange de taxes conséquentes, ceux-ci furent autorisés à administrer librement l'île. Cet accord persiste toujours à l'époque moderne.

LES ROYAUMES DE KORLISH ET DE CHOLON



HISTOIRE DE KORLISH ET DE CHOLON

La création de Korlish

Clarane devint officiellement la première reine de Korlish en 798, et dans le même temps, la première cheffe de la guilde du double éclat. Cependant, elle délégua rapidement ce rôle à Maycan, une jeune femme elle aussi échappée de Lupesia et dotée également des éclats de soin et de contrôle mental. Ensemble, les deux femmes décidèrent que les guildes devraient toujours être dirigées par une personne possédant cette combinaison d'éclat : le soin, pour l'empathie et le dévouement aux autres, le contrôle mental pour le pouvoir et la capacité à diriger un peuple et une armée.

A cette époque, le royaume de Korlish couvrait toute la largeur du canyon, et possédait donc deux accès à la mer : l'un à l'ouest, l'autre à l'est. Hommes et femmes y étaient bienvenus : cependant, la société Korlishienne fut immédiatement matriarcale, et clairement en faveur des femmes. En effet, celles-ci avaient subi les pires brimades de la part des hommes en Lupesia, et se méfiaient désormais d'eux. Leur ascendant fut facilité par un fait statistique : la plupart des personnes douées de double éclat étaient des femmes... plus enclines à se sacrifier pour les autres. De fait, la majorité des personnes puissantes du royaume étaient naturellement des femmes.

La séparation en deux royaumes

Dès 855, les Korlishiennes décident de mettre à l'écart les hommes, ayant subi beaucoup de leur part en Lupesia. Durant quelques années, la situation fut particulièrement tendue : dans ce jeune royaume matriarcal, les hommes n'avaient qu'un minimum de droits, ce qui causa de nombreuses révoltes (les hommes du royaume le vivant particulièrement mal, étant eux-mêmes pour la plupart d'anciens esclaves).

C'est suite à un massacre dans la ville de Bianova, au sud de l'actuel Chölon, qu'il fut décidé, pour apaiser les tensions, de séparer le royaume en deux :

- **Korlish**, à l'ouest, royaume exclusivement féminin, dans lequel les hommes n'étaient tolérés que de façon exceptionnelle (pour de courtes périodes, et uniquement avec des raisons validées par l'état).

- **Cholon**, à l'est, royaume mixte avec égalité stricte des droits pour les hommes et les femmes.

La frontière suit globalement le tracé de la Forlandelv, une des plus importantes rivières du royaume. Elle fut officialisée par un traité signé à Nisel en 855.

Entre ces deux royaumes furent établies toute une série de villes frontières, partagées en deux : une zone mixte et une zone féminine. Ces villes avaient toutes pour caractéristique de proposer de nombreux hôtels et logements à bas prix, l'idée étant de permettre la formation de couples et leurs retrouvailles. Ces villes frontières sont d'ailleurs les lieux de vies de la plus grande part de la population Korlishienne ; la plupart des Korlishiennes y vivent une partie de l'année, et se déplacent dans le reste du pays pour leurs études ou leur travail. La plus importante de ces villes est Mopalta.

Une réunification laborieuse

En 1721 est signé un traité de réunification entre les royaumes de Korlish et de Cholon. La mise en place est compliquée (l'opposition venant essentiellement des Korlishiennes). Pendant une longue période, certains villages restent d'ailleurs interdits aux hommes, quand d'autres choisissent de se couper en deux, à la façon des anciennes villes frontières. Mais peu à peu, la réunification

entre dans les mœurs. Les deux royaumes réunis prennent alors le nom de République Korlishienne. Cependant, les tensions internes provoquées par cette réunification affaiblirent temporairement l'armée, et la Lupesia profita de l'occasion pour gagner du terrain, en s'appropriant plusieurs îles appartenant à Cholon. Jusqu'au 20^{ème} siècle, des votes eurent régulièrement lieu, pour savoir si la réunification ne devait pas être annulée, les résultats étant systématiquement très serrés.

LIeux, PERSONNES ET ÉvÈNEMENTS REMARQUABLES

Nisel, une capitale de légende

Dès sa prise de pouvoir sur le sud, Clarane décide d'installer sa capitale sur l'île du lac de Nisel. Ainsi entourée d'eau, avec un accès à la côte en descendant le fleuve Stolven, la ville jouit d'un environnement idéal.

La cité est bâtie avec les plus belles pierres blanches du royaume. Son emprise au sol est réduite, mais la ville s'élève très haut, et l'on dit que des plus hautes fenêtres du palais, on peut admirer tout le royaume de Korlish.

On accède à Nisel soit par le port, soit par deux ponts, mais dans tous les cas, sous haute surveillance. Les soldates Korlishiennes veillent nuits et jours à la sécurité. Le tour de la ville est ceint d'une muraille.

A partir du port et des ponts, la ville s'élève, la grande allée unique s'élevant en cercle successifs. Les quartiers les plus bas sont les plus modestes (encore qu'aucun quartier de Nisel ne puisse être qualifié de réellement pauvre), et plus l'on s'élève, plus les bâtiments se font riches et impressionnants.

Au sommet, on trouve le palais de la Kejie, auquel est accolé l'ensemble de bâtiments réservés à la guilde du double éclat (même si officiellement, il ne s'agit que des bâtiments de la garde d'élite).

L'ensemble, palais et garnison, sont séparés du reste de la ville par une douve étroite mais profonde. Trois accès seulement au palais : un officiel, un de service, et celui donnant directement sur la guilde du double éclat.

Le palais des Kejie s'est très vite imposé comme un lieu de diplomatie incontournable. En raison de sa

sécurité à toute épreuve (la garde d'élite Korlishienne étant réputée dans tout l'Erfen), c'est ici que se noue la plupart des alliances politiques délicates. Seuls les délégations Lupesiennes sont interdites de visite à Nisel.

A proximité du palais se trouve également l'ambassade des Terres sacrées. Etant donné que la sécurité de ce royaume est assurée par Korlish, une délégation Sacrienne, composée uniquement de femmes, est présente en permanence à Nisel.

A l'époque moderne, Nisel reste considérée comme une des plus belles villes de l'Erfen. Cependant, les mesures de sécurité et l'ambiance militaire qui y règne en permanence ne sont guère propices au tourisme.

D'un point de vue diplomatique, la ville reste en tout cas une destination incontournable. C'est également là que sont toujours formées les meilleures soldates de toutes les guildes du double éclat. Si certaines choisissent de rester en Korlish, la plupart retournent ensuite dans leurs royaumes, pour diffuser l'enseignement des guerrières Korlishiennes.

Le mascaret d'Akhostam

Akhostam est l'unique port permettant l'accès par la mer au royaume de Korlish (le reste de la côte étant constitué de hautes falaises).

Fondée en 825, la ville d'Akhostam est avant tout une garnison militaire d'importance, défendue par de hautes murailles.

En partant d'Akhostam, une seule route permet de rejoindre le cœur du royaume, et elle n'est guère accueillante. Étroite et sinueuse, elle serpente au fond d'un canyon, dont les hautes parois dissimulent de multiples cachettes, utilisées pour la surveillance du passage et en cas de besoin, pour sa défense. A une centaine de kilomètres d'Akhostam, cette route en rejoint deux autres, tout aussi bien gardées : les deux voies d'accès à Korlish par le nord du royaume, en provenance de la frontière terrestre.

La seule autre possibilité pour rallier le centre du royaume depuis Akhostam est de remonter le Stolven, l'immense fleuve débouchant à Akhostam. Le fort courant rendant la remontée compliquée, si ce n'est impossible, le seul moyen de remonter le fleuve est de profiter du mascaret qui se produit à chaque grande marée, soit trois à quatre fois par semaine. Une navigation à risque, mais décrite comme exaltante par tous les marins en ayant fait l'expérience.



La frontière terrestre avec la Lupesia

La frontière terrestre entre Korlish et la Lupesia est matérialisée par le gigantesque canyon de Korlish. Celui-ci, large de dix à cinquante mètres et d'une profondeur allant d'une trentaine à une centaine de mètres de profondeur, traverse le continent de part en part.

Les parois sont presque lisses, polies par des siècles d'érosion due aux vents violents qui y circulent. Avant l'éclatement de l'Aghuls, quelques ponts permettaient de franchir le canyon, mais tous ont été détruits lors de la création de Korlish. Depuis, seuls trois passages subsistent : deux escaliers taillés dans la roche, particulièrement étroits et dangereux, et un sous-terrain partant d'un fort Korlishien pour aboutir dans une rivière Lupesienne, à proximité de la garnison de Choïri. Ce passage secret n'est connu que des Korlishiennes.



Dobbel straffie et le massacre de Chah-daa

Bien triste est l'histoire d'Ava Chah-daa, surnommée Dobbel straffie par les Korlishiennes du sud du pays.

Ava Chah-daa, née en 1137, vivait dans le village éponyme, au sud du pays, dans la chaîne de montagne séparant Korlish de l'Empire du sud. Elle y exerçait avec talent la médecine.

Au printemps 1159, le village fut attaqué par des Lupesiens, ayant réussi à passer par l'Empire du sud pour attaquer Korlish par une voie inattendue. Ava, déterminée à sauver ses proches, se sacrifia pour permettre aux autres villageoises de fuir.

Touchés par son geste, Anamayua lui offrit un éclat de suppression, ce qui lui permit de résister un peu plus longtemps que prévu à ses adversaires.

Cependant, Ava fini par succomber sous le nombre, et subit les pires sévices avant d'être laissée pour morte par ses agresseurs. Elle ne dut sa survie qu'à sa présence d'esprit, ayant réussi à avaler discrètement une capsule de Bladilaki (une poudre à base de fleurs de Bladlys, utilisée comme somnifère et pouvant, à forte dose, plonger dans un simili-coma).

Revenant au village quelques heures après le départ des Lupesiens, les villageoises trouvèrent son corps et la crurent également morte. Elles dressèrent un bucher pour lui offrir une belle cérémonie d'adieu. C'est là qu'Ava reprit connaissance et se releva, sous le regard terrifié des villageoises, persuadées d'avoir affaire à de la magie noire. Elles ne lui laissèrent pas le temps de s'expliquer, et Ava fut à nouveau atrocement torturée, cette fois par celles qu'elle avait aimé, et pour qui elle avait été prête à donner sa vie.

Sa peine et sa douleur attirèrent alors l'attention de Tanicha, qui lui octroya un éclat de bouclier pour lutter contre la torture. Ainsi protégée, Ava s'enfuit dans les montagnes.

Durant plusieurs années, elle vécut loin de sa terre, vendant ses services aux plus offrants en tant que mercenaire. Le jour où ses pas la ramenèrent à Chah-Daa, elle massacra toutes les femmes ayant participé à sa torture, avant de brûler le village.

Depuis, nul n'a revu celle que les légendes surnomment « Dobbel straffie », ce qui signifie en Efen « double peine ».

Ava Chah-Daa reste une des rares personnalités connues possédant trois éclats.

Maryam Paoli

Née à Akhostam en 1612, Maryam Paoli passa son enfance sur les ponts des navires de guerre surveillant la frontière maritime entre Korlish et la Lupesia. Auprès de sa mère, capitaine de l'un des plus puissants navires de la flotte, elle s'initia très jeune à la stratégie militaire ainsi qu'à la science de la navigation. Sans doute est-ce d'ailleurs en voyant sa passion pour les cartes et instruments marins que les dieux décidèrent de la doter d'un éclat de calcul !

A l'âge de 19 ans, Maryam prit le commandement d'un navire, rejoignant la flotte de sa mère, devenue entre-temps amirale. Mais la première bataille à livrer fut catastrophique. Les troupes Korlishiennes furent prises par surprise et la mère de Maryam tomba au combat dans les premières heures, signant la débandade Korlishienne.

Voyant tous les autres navires Korlishiens se dérouter, l'équipage de Maryam la supplia de faire de même ; mais elle refusa, et déclara que s'il le fallait, elle livrera la bataille seule contre toute la flotte Lupesienne.

Les dieux, impressionnés par sa détermination, lui accordèrent alors un éclat de dédoublement ; et un double de Maryam se matérialisa alors sur le navire voisin du sien, pour en prendre le contrôle. Stupéfaites, les soldates Korlishiennes du second navire se rallièrent finalement à elle, comprenant qu'il se jouait quelque chose d'exceptionnel. Maryam répéta l'opération sur deux autres navires, et parvint finalement à reprendre le contrôle de toute la flotte Korlishienne, qu'elle mena à la victoire.



Maryam Paoli

Jabenan, le détourné

En 1403, une femme de la guilde Korlishienne du double éclat, nommée Katen, rencontra au cours d'une mission des membres de la guilde Lupesienne et tomba amoureuse de l'un d'eux : Nifale. Avec d'autres membres des deux guildes, ils organisèrent des passages de vivres depuis Korlish jusqu'en Lupesia, facilitaient le

déplacement de personnes d'un royaume à l'autre... Leur groupe croyait fermement à la possibilité d'une réunification des deux royaumes, en mettant un membre de guilde à la tête de la Lupesia.

Mais cette opinion n'était pas acceptée par les chefs des deux guildes, et Katen et son groupe œuvraient donc en parfaite illégalité. En 1404, Katen fut finalement arrêtée et exécutée, ainsi que son compagnon.

Katen avait eu un fils de cette union secrète, nommé Antione. C'est Jabenan, le bras-droit de Katen, un jeune prêtre des Terres Sacrées convaincu par sa cause, qui sauva l'enfant du même sort que sa mère et le mis à l'abri.

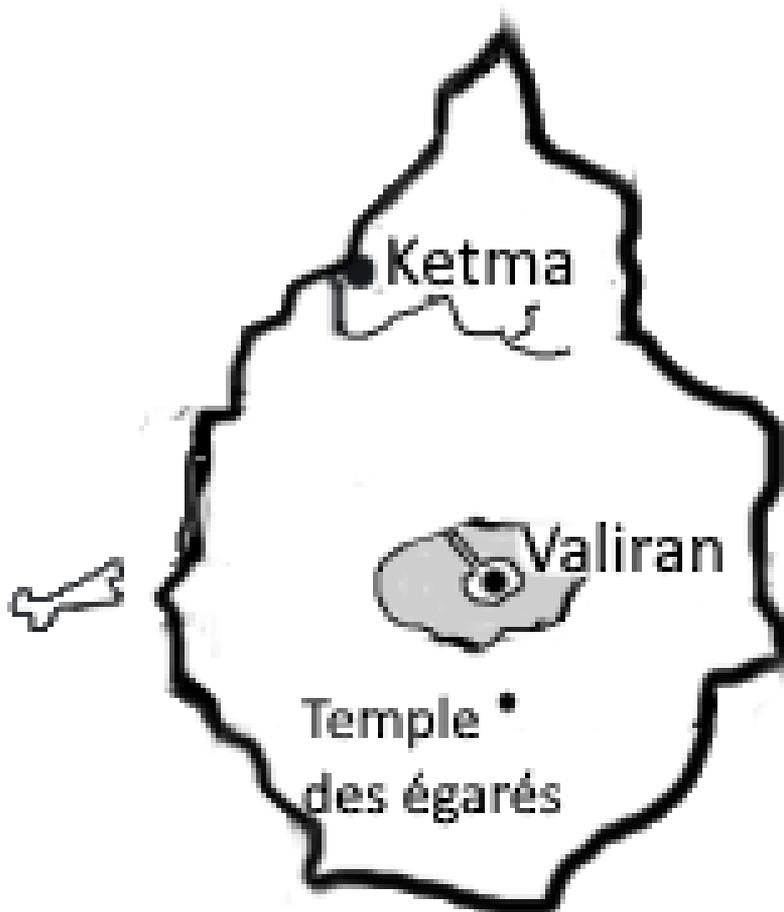
Ecœuré par la dureté de la guilde Korlishienne, Jabenan renia sa foi et se tourna vers Tanicha. Il lui demanda de l'aider à venger Katen et Nifale, et de lui donner les moyens de détruire le royaume de Korlish. Il rassembla autour de lui des adeptes de Tanicha, en Lupesia et en Korlish, et chercha à accomplir le terrible rituel du Cinnoben, sur l'île Morte. Son objectif était de mettre à la tête de chaque royaume de l'Erfer un adepte de Tanicha, afin de dominer le monde et d'accomplir sa vengeance. Cet objectif fut partiellement atteint : les Kejs de Berenia et de Lupesia furent remplacés, et la même chose failli réussir en Korlish, avant que les efforts conjoints des guildes Bereniennes, Lupesiennes, Chöloniennes et Korlishiennes ne mettent fin à la folie de Jabenan.

Les mystères d'Inari et de Perosberg

Inari (côté Korlishien) et Perosberg (côté Chölonien) sont deux villages ayant subi des événements tragiques et mystérieux au 16^{ème} siècle. En 1560, le village d'Inari est rasé par un mystérieux groupe armé. Seules les femmes les plus vieilles et les malades sont épargnées. A peu près au même moment, le village de Perosberg est attaqué, et toutes les femmes s'y trouvant ont été capturées par de mystérieuses guerrières.

Il fut établi ultérieurement que ces massacres étaient liés à la Mante rouge, une organisation sanguinaire visant à renverser le pouvoir. Mais malgré ces explications, le côté soudain et particulièrement violent de ces événements à Inari et Perosberg marqua durablement les esprits.

LES TERRES SACRÉES



LE CENTRE DU MONDE

C'est à Valiran, alors simple petite ville de pêcheurs au centre du lac de Valira, que sont arrivés les dieux Mayua et Anamayua. A compter de ce jour, Valiran est devenu le centre du monde pour tous les Erfeniens. Les croyants affluèrent par milliers pour vénérer les dieux, et avec les offrandes, la main d'œuvre se proposant gratuitement, Valiran devint rapidement la plus belle cité de tout l'Erfen.

Initialement, les Terres sacrées appartenaient à l'Aghuls, le grand royaume ayant donné naissance à la Lupesia, Korlish, et Chölon. Lors de la rébellion des esclaves, ayant mené à la création de Korlish, Clarane, première Kejie Korlishienne, décida de faire des Terres sacrées un territoire à part. Les Terres sacrées furent déclarées neutres, et chaque royaume s'accorda à ne jamais y livrer la

moindre bataille, à ne jamais en franchir les frontières dans un but militaire.

A noter qu'il s'agit du seul traité sur lequel Korlish et Lupesia se sont entendus au fil des siècles.

Cette obligation de paix fut toujours respectée, y compris par les adeptes de Tanicha (qui ne faisaient bien sûr pas partie des négociations). Il semble que Tanicha elle-même ait ordonné à ses fidèles de se tenir à l'écart des Terres sacrées, par respect pour ses anciens amis Mayua et Anamayua.

ORGANISATION

Le Kej des Terres sacrées est en même temps (et avant tout !) le grand chef religieux. Autour de lui, six prêtres assurent un conseil restreint, équivalent aux ministres ou conseillers dans les autres royaumes.

Cependant, la plupart de leurs tâches concernent les affaires religieuses : les Terres sacrées ne possédant pas d'armée, une économie minimale,

leur intervention est rarement requise en dehors du domaine religieux.

La sécurité du royaume est assurée par Korlish, avec occasionnellement l'appui de Chölon et de l'Empire du sud (ce dernier apportant en parallèle d'importants compléments de ressources. De même, des pays plus lointains comme la Berenia ou même les Royaumes de l'Ouest soutiennent régulièrement les Terres sacrées par des dons en tout genre (navires, minerais, alimentation...), en échange de services religieux.

VALIRAN

La ville de Valiran, la capitale des Terres Sacrées, se dresse sur un îlot au centre d'un immense lac.

Une seule route y mène. Étroite, rectiligne, elle affleure à peine au-dessus de l'eau.

Du côté de la route, le paysage est assez plat. De l'autre, les bords du lac se relèvent jusqu'à former une haute barrière à l'opposé de la route. Une grande cascade, venant du fleuve Daenie, y tombe. Les routes et les bâtiments de l'île sont tous de pierre blanche. Le grand temple arbore une immense tour, très élancée, dominant la ville de plusieurs dizaines de mètres. Sur le parvis de ce temple sont façonnées les statues de glaces représentant Mayua et Anamayua, chaque début d'hiver (leur fonte annonçant le retour du printemps et le lancement des festivités associées).



Messe à Valiran

LES PRÊTRES DE VALIRAN, UN CLERGÉ À PART

Si dans le reste de l'Erfen, les prêtres sont des volontaires choisissant de consacrer leur vie aux dieux, c'est un peu différent pour les prêtres de Valiran.

Ceux-ci doivent obligatoirement être choisis parmi des gens possédant un éclat de sens complets, particulièrement rare.

En effet, il est fréquent de rencontrer des gens avec un éclat de sens surdéveloppé : ouïe, vue, toucher... mais dans de très rares cas, il est possible d'avoir tous les sens surdéveloppés. Les enfants à qui l'on détecte cette capacité sont la plupart du temps emmenés aux Terres sacrées pour y recevoir une formation de prêtres. Là, on leur enseigne tous les secrets divins, le détail des rites et des rituels, mais aussi la médecine (car même sans avoir d'éclat de soin, leur sensibilité exacerbée leur permet d'être des médecins extrêmement compétents) et les arts.

KETMA

La seule autre ville digne de ce nom dans les Terres Sacrées. Ville portuaire, Ketma accueille de nombreux navires de toutes origines. La ville est sévèrement gardée par l'armée Korlishienne, qui supervise également l'acheminement des offrandes jusqu'à Valiran.

Ketma rassemble la plus grande partie de la population Sacriennes, et notamment presque toute sa population profane. C'est une ville extrêmement métissée, de nombreux pèlerins de tout l'Erfen y vivant quelques années pour faire don de leur temps et de leur travail aux dieux Mayua et Anamayua.

LIeux ET PERSONNALITÉS REMARQUABLES

Malika Varia, la première grande prêtresse

On l'a dit précédemment, les prêtres sont choisis parmi les rares personnes possédant un éclat de sens complets. Cette tradition remonte à Malika Varia, la première prêtresse à avoir pris la tête des Terres sacrées.

Malika n'était qu'une enfant lorsque les dieux Mayua et Anamayua arrivèrent à Valiran.

Elle fut la première Erfennienne à oser s'approcher des dieux. Lorsque Anamayua déclencha un terrible tsunami, Malika se précipita vers elle et à la surprise de tous, se mit à crier sur la déesse. Sans peur, elle s'opposa à elle.

Certains disent qu'Anamayua n'avait pas projeté de noyer le monde, qu'elle ne voulait qu'impressionner les Irfiniens ; d'autres disent que c'est Malika qui la convainquit de cesser la destruction. C'est en tout cas à cette occasion qu'Anamayua lui offrit l'éclat de sens complets. Impressionnés par son courage, les habitants confèrent à Malika le titre de grande prêtresse, la chargeant d'être l'intermédiaire entre les hommes et les dieux. Malgré son jeune âge, ils avaient confiance en elle.



Malika Varia

Malika organisa les bases de la nouvelle religion, et sous ses instructions, Valiran commença à prendre l'aspect qu'on lui connaît aujourd'hui. Elle vécut jusqu'à 88 ans. Des statues à son effigie se trouve encore aujourd'hui dans toutes les Terres sacrées.

Vanio Capelli, le rédacteur

Né en l'an 0, le jour de l'arrivée des dieux à Valiran, Vanio grandit bercé par les premiers récits sur les Irfinniens. Fasciné par ce monde, il passa très vite l'essentiel de ses journées dans les temples de Valiran.

C'est lui qui entreprit la rédaction d'un recueil de toutes les histoires concernant les dieux de l'éclat

et leurs miracles. Ce fut la première version du Bekhellig, le livre saint des Erfeniens.



Une des plus anciennes éditions du Bekhellig, conservée à la bibliothèque de Valiran

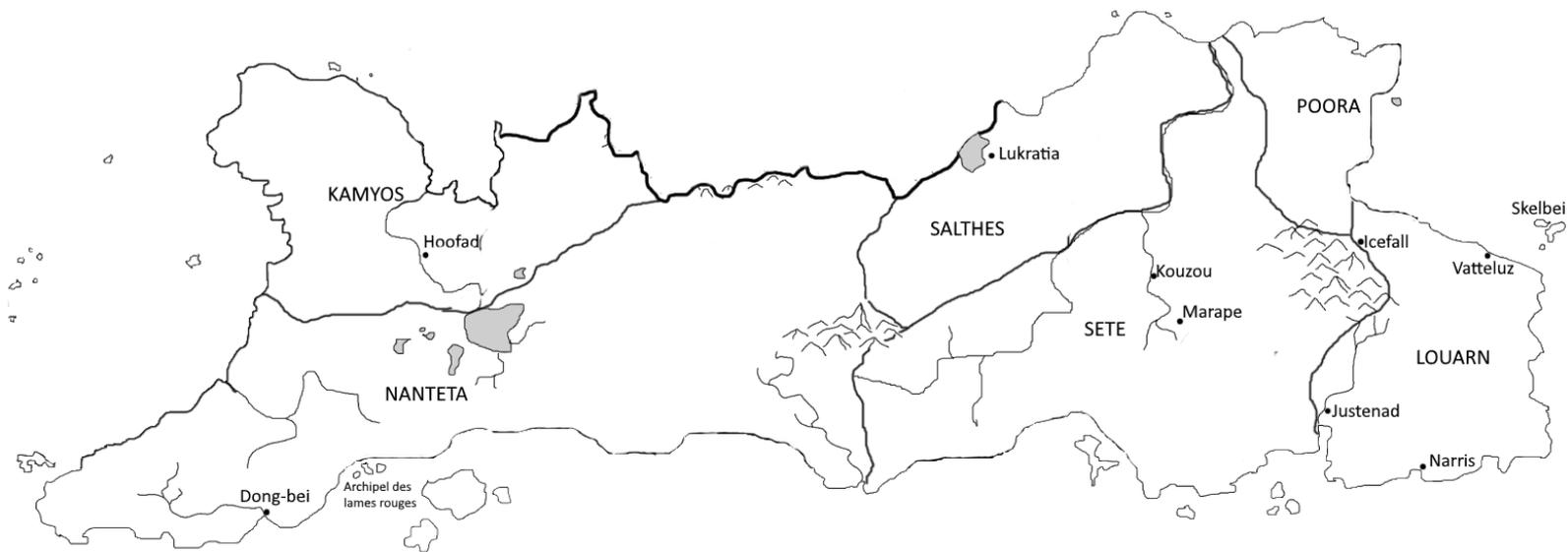
Le temple des égarés

Au sud de Valiran se trouve un temple un peu particulier : le temple des égarés. Construit en 1046, c'est le seul temple « officiel » dédié à Tanicha et à ses adeptes.

Aucun office n'y est célébré, aucune cérémonie ne s'y tient : le temple n'est en permanence tenu que par un prêtre ou une prêtresse, chargé de prier pour les âmes de Tanicha et de ses adeptes, dans l'espoir de les faire revenir un jour dans le droit chemin.

Le prêtre a également pour rôle d'accueillir d'éventuels adeptes repentis, qui souhaiteraient se construire une nouvelle vie. Lorsque le cas se présente (ce qui est rare), le prêtre dispose d'une potion (spécialité Sacrienne) permettant d'empêcher l'utilisation d'éclat. Les repentants peuvent choisir de la prendre, et de renoncer à leurs éclats (primaires et de Tanicha). S'ils le font, des ressources leurs sont fournis pour démarrer une nouvelle vie.

L'EMPIRE DU SUD



Séparé de Korlish, Chölon et des Terres sacrées par une chaîne montagneuse difficilement franchissable, l'Empire du Sud est de très loin le plus grand territoire de l'Erfen, si grand qu'il est difficile de le considérer comme un seul et même royaume. Cela se ressent aussi bien au niveau politique et sociétal qu'au niveau de la géographie même de l'Empire.

Vu sa taille, l'Empire ne peut pas être géré uniquement par un Kej. Celui-ci délègue donc une partie de ses fonctions à des gouverneurs de régions, chacun étant responsable d'un territoire au minimum aussi grand que n'importe quel autre royaume de l'Erfen. Ces régions sont au nombre de six : Louarn, Poora, Salthes, Sete, Nanteta et Kamyos.

LA RÉGION DE LOUARN

Histoire de la région de Louarn

L'histoire de la région telle qu'on la connaît débute au 8ème siècle. Le premier gouverneur dont le nom apparaît dans les textes était Eto Louarn, dit "Eto I", mais le plus souvent, "Le cruel". Son fils, Hector, lui succéda en suivant son exemple (ce qui

lui valut le surnom du "boucher". C'est son fils, Eto II, qui rompit avec cette tradition de violence. Sa nature douce et son sens de la négociation lui donnèrent rapidement le surnom du "Conciliateur". Mais cette attitude n'était pas facile à tenir, et petit à petit, il se retrouva isolé, même au sein de la famille. Son oncle, Sato Louarn, était très conservateur. La relation avec sa première fille, Nara Louarn, très compliquée. Ainsi, la région de Louarn était régulièrement parcourue de crises violentes. Cependant, le Conciliateur parvenait toujours à maintenir l'équilibre, jusqu'au jour où le Kej de l'Empire du Sud se déplaça en personne, menaçant de prendre le contrôle de la région.

Le Conciliateur partit alors avec son armée vers la muraille de Vegkiter (véritable rempart protégeant la région de Louarn). Mais durant la nuit, il fut assassiné à Hillbury, non loin de la muraille. Une grosse partie de la famille fut également massacrée cette même nuit. Cela sema le chaos dans la famille Louarn : On raconta à son fils (Tulgar) que le meurtre avait été commis par sa fille (Nara), tandis qu'il était expliqué à Nara que le fautif était Tulgar,

pressé de s'asseoir sur le trône. En vérité, les responsables étaient les gardiens de la muraille, mené par Sato (oncle du Conciliateur et guerrier sans pitié). En effet, il savait que le Conciliateur souhaitait négocier avec le Kej. Voyant cela comme une trahison, Sato décida de l'assassiner pour prendre le pouvoir. Cependant, il regretta vite son geste en apprenant que Tulgar, héritier légitime, avait survécu au massacre.

A l'annonce de la mort du Conciliateur, le pays se divisa en cinq camps :

- **Les loyalistes** soutenaient Tulgar, seul enfant légitime du Conciliateur encore en vie

- **Les partisans de la Batarde**, ralliés à Nara, fille illégitime du Conciliateur. On dit que Nara naquit de l'amour sincère du Conciliateur pour une paysanne. Malheureusement, celle-ci mourut en couches, et Nara ne connut jamais sa mère. Accueillie au château du gouverneur, elle fut toujours tenue un peu à l'écart, et resta solitaire, son père seul lui manifestant un peu d'attention. Durant son adolescence, Nara se disputa violemment avec une de ses demies-sœurs, Oda : dans un geste malheureux, elle la poussa dans un escalier. (Oda survécut de justesse, mais les traitements lui firent perdre toute pigmentation de la peau : on l'appela par la suite "la dame blanche de Justenad". Nara fut alors envoyée à Upprick, où elle devint cheffe de la garde. Un travail difficile dans une ville alors rongée par la criminalité et la corruption de la garde.

- **Les égalitaristes du Flambeau rouge**

- **Les gardiens de la muraille**, fidèles à Sato puis à Cassandra, sa nièce.

- **Les cités libres**, constituées au départ des villes de Vatteluz, Skaleblack et Icefall, et par la suite rejointes par Bourmont et Vertcolline.

Dans un premier temps, Tulgar fut nommé gouverneur, en tant que fils légitime. Persuadé que Nara était à l'origine du massacre, il envoya des messagers dans toute la région, pour rallier à lui toutes les villes importantes et faire traduire Nara en justice. Une bonne partie de l'armée se joignit à lui, mais en raison de son inexpérience et de son jeune âge, il eut du mal à s'imposer et prit de mauvaises décisions. Les défaites s'enchaînèrent alors pour lui (les plus connues étant la Guerre des Ducs, l'attaque d'Upprick et le siège de Justenad). De plus, son oncle Sato ne l'aida que tardivement et finit par le trahir à la fin de la guerre. C'est lors de sa mort (connue dans les livres comme "la mort du

jeune renard") que l'on apprit que c'était Sato qui avait orchestré la mort du Conciliateur et de sa famille, et que depuis le début de la guerre, il retenait secrètement en otage Cassandra, la jeune sœur de Tulgar, juste au cas où.

Enfin trahi à son tour par ses hommes (car il avait ouvert la muraille à des étrangers), Sato fut lui aussi exécuté, et les fidèles de la muraille placèrent temporairement Cassandra comme Gouverneuse.

Tulgar restera dans les mémoires comme un Gouverneur indécis et perdant toutes ses batailles, mais aux yeux de Cassandra, il restera toujours un frère manipulé dont le dernier geste héroïque fut de tenter de la sauver : pour cette raison, une fête fut longtemps célébrée chaque année pour l'anniversaire de sa mort, bien que cette tradition se perdit au fil des siècles, pour rester finalement localisée à Justenad.

Pendant ce temps, Nara, convaincue quant à elle d'être la plus apte à prendre le pouvoir (et convaincue de la culpabilité de Tulgar), prit les armes et chercha-t-elle aussi à se constituer une armée. Fine stratège, elle se distingua dans d'importantes batailles (la bataille des éléphants, la prise de Toras, la bataille des champs rouges...). On la surnomma alors "la renarde blanche". Mais à la fin de la guerre, lors du siège de Justenad, elle fut gravement blessée et son armée massacrée. Après une lourde convalescence, passée à Toras, elle apprit que le Kej de l'Empire avait passé la muraille et semait la mort et la destruction, jusqu'aux portes de Toras. Elle reprit alors les armes, envoyant au préalable son unique fils en sécurité à Upprick. Malgré une infériorité numérique évidente, Nara repoussa les assauts de l'Empire. Elle fut néanmoins cette fois mortellement blessée.

Après la mort de Tulgar et de Nara, beaucoup craignirent que la guerre de succession ne reprenne de plus belle. Pour éviter cela, le conseil de Louarn (une union entre les factions survivantes) décida de marier le fils survivant de Nara (Eto III) à Cassandra. Ils prirent ainsi les rênes de la région en tant que gouverneur et gouverneuse.

Depuis, les tensions dans la région de Louarn se sont apaisées, mais n'ont jamais vraiment disparues. Des problèmes persistent, et la région reste globalement considérée comme rebelle à l'Empire.

Lieux notables de la région :

Justenad : contrôlée depuis des siècles par la famille Louarn, Justenad est la capitale régionale. La ville est célèbre pour son port, l'un des plus beaux de la côte, mais aussi pour son splendide palais : le Palais des renards.

Vegkiter : La grande muraille de Vegkiter a été construite il y a des siècles, avant les premières archives écrites. On ne connaît pas son but originel, mais elle a souvent servi à défendre Louarn. La muraille est parcourue de nombreuses places fortes, la principale étant justement Vegkiter. Le Cruel y a placé son second fils (Sato), en tant que commandant de la garde de la muraille.

Toras : dominée par la famille du duc de Sakhahili, la ville de Toras est connue pour être la capitale des éléphants. Les origines de la ville, très anciennes, ne sont pas clairement connues. La légende raconte qu'il s'agit d'un ancien cimetière d'éléphants, et que c'est avec leurs ossements que furent pavées les plus grandes avenues de la ville. Le principal centre d'intérêt de Toras est son gigantesque stade, où se tiennent des jeux qui rythment la vie de la population de toute la région. L'autre bâtiment d'importance est la célèbre écurie d'éléphants.



Partout autour de Toras, on trouve des statues d'éléphants.

Narris : Narris est un port réputé dans l'ensemble de l'empire du sud. On y exporte des métaux précieux, des épices et des étoffes vers tout le reste de l'empire, mais aussi en Chölon et en Lupesia. On y trouve également d'immenses chantiers navals, que l'on dit parfois dignes de rivaliser avec ceux de Berenia (qui domine toujours le monde naval).

Upprick : la ville d'Upprick est le siège de la marine de Louarn. Le Conciliateur y a mis sa fille batarde : Nara, à la tête de la garde. Au départ, Nara n'était pas appréciée, mais elle a appris à se faire respecter et a su s'imposer. A la mort de son père, Nara, supposant qu'il a été assassiné par Tulgar (un opposant politique), décida de se proclamer gouverneuse avant qu'un autre ne revendique la place. La garnison se rangea de son côté, mais la marine refusa de se rendre. Il en résulta une terrible bataille qui mit la ville à feu et à sang. La victoire revint finalement à Nara, mais la flotte fut détruite lors de l'incendie qui clôtura la révolte.

Rikeblodeberge : la ville de Rikeblodeberge est la ville du départ de la révolte des Flambeaux rouges. L'ancienne noblesse de cette ville, particulièrement cruelle, a été à ce moment-là exécutée par un jury populaire. Située en pleine montagne, Rikeblodeberge est désormais un bassin minier et un grand centre sidérurgique, qui produit l'essentiel du métal de Louarn.

Vertcolline : surnommée "le grenier à blé de Louarn". Presque jumelle de Bourmont, elle entretient une forte rivalité avec cette dernière. Bien que traditionnellement fidèle aux Kejs, Vertcolline change de camp à la mort du duc Lioran, pour aller vers les cités libres.

Bourmont : capitale commerciale de Louarn, également connue pour sa paysannerie, elle est entourée de plaines fertiles. Elle possède une armée puissante. Elle est contrôlée par un conseil, composé des sept plus riches commerçants de la ville, qui élise chaque année un président d'assemblée. Elle a une forte rivalité avec sa voisine Vertcolline.

Erétod : on l'appelle aussi "la porte d'or des montagnes". Ce nom lui vient du surnom donné aux ducs d'Erétod, la famille Ornev : "les lions des montagnes" (en raison de leur blondeur et de leur courage, célèbre dans toute la région). La ville un carrefour commercial pour tout Louarn.

La bibliothèque du savoir : la bibliothèque est un immense centre universitaire, où l'on vient étudier de tout l'Empire du Sud. Cependant, l'enseignement est loin d'être gratuit et certaines sections sont réservées à de rares initiés. Les professeurs, souvent surnommés "les chouettes", tentent de manipuler les puissants de tout le royaume (dans

l'intérêt de la science en général... mais aussi pour garder du pouvoir !)

La citadelle d'Icefall : la citadelle est un édifice qui date de l'époque de la muraille de Vegkiter. D'après les légendes, il s'agit d'ailleurs d'un morceau de cette muraille, intégrant des réseaux souterrains dans les profondeurs de la montagne. Icefall est la seule défense du Nord de Louarn (du moins, de construction humaine, puisque les marais de Vatteluz fournissent également une protection contre les envahisseurs). Les hommes et les femmes d'Icefall sont appelés "les oubliés du nord". Durant la guerre, ils cherchent à unifier le nord, et seront les premiers avec les villes de Vatteluz et Skaleblack à proposer une union démocratique.



Icefall

Vatteluz : Vatteluz est une mystérieuse cité construite sur un marais. On y pratique la magie noire. La cité est dirigée par une vieille femme aveugle du nom de "Mama Luz". D'après les légendes, cette femme aurait commencé son règne au début des temps, et ce jusqu'à la fin du monde. Personne ne connaît vraiment les intentions des habitants de la ville, qui sont connus comme mystérieux et étranges.

La nation pirate de Skelbei : la nation pirate est constituée d'un ensemble d'îles, repaire de bandits, corsaires et autres flibustiers. Il existe sept grandes flottes pirates, menées par autant de capitaines.

Skaleblack : la cité de Skaleblack est connue pour sa terre noire comme le charbon. La roche est volcanique (en effet, les îles Skelbei sont en réalité un immense et très ancien volcan). La famille

DeVara (aussi appelée "le serpent blanc") contrôle la ville depuis des siècles. A la mort des DeVara, trahis par leurs plus proches conseillers, la ville devint un repère de pirates intégré à la nation pirate.

LA RÉGION DE POORA

La région de Poora est assez sauvage et inexplorée. Elle est dominée dans sa majorité par la titanesque forêt tropicale d'Amagoria.

Le sud est occupé par les terrifiants marais de la grande mangrove. C'est pour cela que les villes se concentrent sur le littoral nord : la plaine des promesses. Une gigantesque faille volcanique traverse en son centre la région, allant de la plaine des promesses jusqu'au lac bouillant en passant par l'épaisse jungle.



La grande mangrove

Il y a 4 catégories d'habitants en Poora :

- Les **propriétas** qui possèdent toutes les terres et ramassent des fortunes grâce aux cultures de sucre, de vanille et de coton.

- Les artisans, appelés **méliators**, composent les citoyens de Poora moins riches et privilégiés que les propriétas. Ils vivent cependant bien mieux que la troisième catégorie.

- Les **asservillas** sont des esclaves originaires de tous les pays. Ils sont "les choses" de leur propriétaire, ils n'ont aucun droit et sont le plus souvent employés dans les champs.

- Enfin, certains esclaves arrivent à s'échapper et se réfugient dans la forêt où ils forment le quatrième groupe, appelé **Libertad**. Ils sont traqués pour être ramenés et tués par le gouvernement qui les appelle "les rats" ou "la vermine"

Le grand incendie de la mer verte :

En 1280, le gouverneur Marek luttait péniblement contre les révoltes d'esclaves de la région. Il y eut une grosse révolte, qui conduisit à une presque victoire des esclaves. Dans l'affaire, la femme et le fils unique du gouverneur perdirent la vie.

Fou de colère, Marek mis le feu à la grande forêt qui se situait à l'extrême Est de la région (nommée la mer verte), afin de débusquer les esclaves en fuite qui s'y étaient réfugiés.

Il fit brûler la forêt pendant trois semaines, aidé par ses alchimistes qui lui fournissaient du feu grégeois. Ce que Marek ignorait, c'est que sous la forêt se trouvaient de vastes réserves de charbon. Le feu resta constamment alimenté pendant plusieurs mois après la révolte. Lorsqu'il cessa finalement, la zone était entièrement recouverte de cendres. Par la suite, cette partie de la forêt prit le nom de mer de cendres.

La citadelle de Luthan

Située à l'extrémité Est de Poora, la citadelle de Luthan est un édifice inachevé, dont le début de la construction remonte à l'époque où la région faisait encore partie du jeune royaume de l'Aghuls.

Plusieurs gouverneurs se succédèrent pour tenter d'en achever la construction (la tâche étant compliquée par les attaques de pirates, qui s'approprièrent par moment la forteresse).

La dernière tentative eut lieu sous le règne d'Amon, dit le magnifique (selon lui-même) ou le maudit (selon les livres d'histoire). Alors que la construction, bien qu'émaillée d'accidents tragiques, touchait à sa fin, un tremblement de terre fit s'effondrer l'essentiel de la citadelle dans la mer. Le lendemain, sur un énorme bloc de pierre, décombre des fondations, un ouvrier grava la phrase suivante : « Luthan, là où les empires meurent ».

Depuis, l'endroit est laissé à l'abandon. Les pirates y trouvent encore parfois refuge, dans les ruines de l'ancienne citadelle.

LA RÉGION DE SALTHES

Salthes est une région qui peut paraître hostile aux étrangers : l'explorateur Batahan Bivori, dans ses récits, dira « du sel et du sable.... Un enfer pour celui qui visite l'Empire et se délecte de ses splendeurs ». L'immense désert de Nenlivinan atteint des températures qui enflamment les oiseaux dans le ciel et fait fondre les armures des curieux.

Cet immense amas de sable est bordé par la mer au sud, et encadré de montagnes au nord et à l'ouest. Au nord, on trouve "la mer de sel", commune aux royaumes de Chölon et Salthes.

Pour toutes ces raisons, il n'existe que trois villes en tout et pour tout dans la région de Salthes.

La plus connue est sûrement la capitale : Lukratia. Connue pour ses toits arrondis, ses milles fontaines et ses couleurs enchanteuses.



Lukratia et ses toits typiques

Les hommes et les femmes de Salthes sont fiers et la région forme de redoutables guerrières et guerriers, survivant aux conditions les plus extrêmes. En effet le désert n'est pas seulement un piège mortel pour ses températures mais aussi pour ses prédateurs et son vent abrasif ce lot quotidien forme des hommes et des femmes dur et vif face au danger.



Le désert de Nenlivinan

Il existe trois clans :

- "**Les passagers du vent**", vivant sur des centaines de bateaux légers. Ils ont réussi à dompter le vent et naviguent sur les dunes de sable comme on navigue sur les flots.

- Le second clan est appelé "**les grands caravaniers de l'est**". Il se déplace dans de véritables villes mouvantes d'oasis en oasis, transportant de nombreuses marchandises qu'il

échange à travers tout l'Erfen. Ce sont sûrement les meilleurs commerçants de tout l'empire du sud, voir du monde.

- Le dernier clan est nommé " **les gardiens des sources**". Ils vivent dans les villes, et ce sont les plus importants et puissants de la région car ils ont le contrôle de la ressource la plus rare : l'eau.

La fondation du clan du vent :

Le clan du vent fut fondé car un des peuples qui vivait sur la côte sud se faisait massacrer par l'actuel clan des gardiens des sources. Ceux-ci se montraient d'une telle brutalité que les opprimés s'exilèrent dans le désert. Une vie rude, qui failli venir à bout de cette peuplade épuisée.

Un jeune garçon, fervent croyant de Mayua et Anamayua, avait pour habitude de dessiner en leur honneur à chaque halte du groupe, malgré sa fatigue. Touchés par cette dévotion, les dieux commencèrent à le guider en rêve.

Les membres de son groupe, impressionnés par les visions que le jeune garçon racontait, le suivirent à travers le désert, s'enfonçant dans les zones les plus éloignées. C'est là qu'ils trouvèrent au milieu du désert un bateau abandonné, cadeau des dieux. C'est là qu'ils ont eu l'idée de leurs immenses barques, qui leur permirent de dominer le désert.

La mise à mort de la princesse Kalhina

Dans la région de Lukratia, il existait jusqu'au 9^{ème} siècle une façon de mettre à mort un peu particulière. Dans le reste de l'Erfen, les peines étaient évaluées devant un juge, ou un tribunal populaire ; en tout cas, les peines étaient toujours choisies de façon codifiée. Mais dans cette région, les peines étaient bien plus créatives.

On considérait qu'elles devaient être en fonction du crime jugé. Par exemple, un homme fut un jour accusé d'avoir volé un cheval : on le contraignit à tirer la charrue à sa place jusqu'à épuisement. Un autre, ayant tué un homme lors d'une bagarre de taverne, se vit contraint de boire de la bière jusqu'à la mort.

Une des mises à mort les plus horribles relatée fut celle de la princesse Kalhina, au 8^{ème} siècle. Surprise avec un amant d'un autre clan alors qu'elle était sur le point de se marier, elle fut assise sur une chaise de fer dans le désert, au petit matin, avec sept miroirs autour d'elles (pour symboliser les sept promesses faites à son fiancé et qu'elle avait rompues). Elle fut brûlée sur place par le soleil.

LA RÉGION DE SETE

Voisin de Poora et Louarn à l'est et de Salthes et Nanteta à l'ouest, le royaume de Sete se trouve au cœur des royaumes de l'empire du sud. Sete est une province antique protégée à l'ouest par de hautes montagnes. C'est une région à l'histoire antique prolifique comme en témoigne les pyramides présentes dans chaque ville. Le désert de Nenlivinan marque fortement le paysage, mais contrairement à Salthes où il est symbole de mort et désolation, ici le fleuve Livode, qui le traverse sur toute la longueur du continent, apporte oasis et fraîcheur.



Le Nenlivinan

Le contrôle de ce fleuve a été et restera toujours le sujet de querelle des Kej et Kejie de la région. L'esclavage a été banni il y a des siècles suite à une vieille légende mais les inégalités restent légion. Seul une poignée d'habitants vit dans la richesse la plus absurde tandis que d'autres marchandent et négocient leur survie dans les rues de Kouzou ou Marape.

En bref un paradis pour les sectes, guildes et autres sociétés secrètes.

L'interdiction de l'esclavage pour cause d'une légende :

Sete fut la première région de l'Empire du sud à abolir l'esclavage. Pas par grandeur d'âme, mais en raison d'un événement tragique survenu au 8^{ème} siècle.

Un esclave né libre dans les Royaumes de l'Ouest, plaida sa cause auprès de la gouverneuse de Sete, qui ne l'écouta pas et ne lui accorda qu'un rire moqueur face à sa plaidoirie. Se sentant insulté, l'esclave, qui avait eu connaissance dans les Royaumes de l'Ouest des anciens dieux, se venge en faisant appel à eux. Ils entendirent sa prière et y

répondirent en maudissant Sete de 3 grandes plaies qui firent souffrir énormément le pays.

- Sous l'influence de Brann, déesse de l'eau, l'eau du Livode se changea en rouille, devenant imbuvable.

- Brann, dieu de la terre, provoqua de terribles tremblements de terre. Le plus terrible détruisit entièrement la ville de Baliota, où se trouvait alors la gouverneuse. Cette dernière périt à cette occasion.

- Enfin, Luft, déesse de l'air, fit souffler des vents terribles, qui soulevèrent des tempêtes de sable, ruinant les cultures et provoquant une des pires famines de l'histoire.

Suite à cela, la première décision de la nouvelle gouverneuse fut d'abolir l'esclavage.

En remerciement pour leur aide, l'esclave à l'origine de tout cela, dressa pour eux des autels tout le long du fleuve Livode. Certains sont encore visibles, même à l'époque moderne, même si les divinités ont été oubliées.

Kouzou, la cité des fantômes

En 1504, la ville de Kouzou, alors la plus importante de la région de Sete, prend les armes contre le nouveau Kej de l'Empire du Sud, contestant sa légitimité. L'armée de Kouzou lui porte un coup violent en tuant une de ses principales lieutenant, surnommée « Le pilier de la fertilité ». Mais il se trouve que cette femme était aussi l'épouse d'un homme surnommé « Le pilier de la guerre », un autre lieutenant particulièrement féroce, qui en est devenu fou. Kouzou fut incendiée et tous les fuyards massacrés, pendant trois semaines de terreur. La ville fut rayée de la carte et devint le nouveau bastion du Pilier de la guerre. En mémoire des événements, et pour servir de leçon à d'éventuels nouveaux rebelles, il lança la construction de statues creuses, qui émettent comme des gémissements quand il y a du vent. Depuis, Kouzou est surnommée la cité des fantômes.

LA RÉGION DE NANTETA

Le royaume de Nanteta est aussi appelé dans les parchemins anciens "Royaume de l'horizon majestueux". Des montagnes majestueuses dont le sommet monte jusqu'aux cieux, encadrent une gigantesque vallée luxuriante, traversée de rivières sinueuses.

La région est divisée en treize petites provinces toute très différentes, car le premier gouverneur de la région décida de spécialiser les provinces et de les rendre toute dépendantes les unes des autres.

Les routes pavées qui relient les cités entre elles passent à travers un paysage fait de rizières, de forêts de bambou, et de villages pittoresques.

Dans les villes, les toits en pagode de chaque bâtiment émergent au-dessus des cerisiers, témoignant de la richesse culturelle et architectural de la région. Sur les grandes places pavées de marbre et d'ardoise, on trouve les ateliers de couture les plus réputés de l'Empire du sud, mais aussi des parfumeries réputées.

La cité de Tesu-Aka et l'archipel des lames rouges

L'archipel des lames rouge est un ensemble de trois îles. C'est sur la principale, Tesu-Aka, que l'on trouvait jusqu'au 11^{ème} siècle une gigantesque mine de fer. Le gisement était d'une telle importance que l'intégralité de l'île était d'un rouge écarlate. C'est cette couleur, ainsi que la forme des îles, montagneuses, avec des pics légèrement courbés évoquant des poignards, qui donna son nom à l'archipel. L'île de Tesu-Aka abrite une ville éponyme, qui tira sa richesse de la mine. Mais en 1091, suite à un tsunami, la mine fut noyée sous les eaux. Relancer l'exploitation aurait été trop coûteux, aussi, elle fut abandonnée. Tesu-Aka perdit en même temps l'essentiel de ses revenus et une bonne partie de ses habitants. La citadelle de Tesu-Aka se détériora alors rapidement, et fut même presque entièrement démantelée en 1550 (les métaux étant refondus pour répondre aux besoins militaires de l'époque).

En 1870, des travaux de rénovation furent entrepris à l'occasion du rachat de la mine par un riche entrepreneur d'Hoofad. La mine reprend son activité en 1872.

Dong-Bei

Dong-Bei est la capitale de la province de Ka-Yoshi. Cette ville portuaire est l'une des plus puissante et densément peuplée de l'empire du sud. Elle est construite sur un plan hexagonal parfait, avec en son centre la plus haute tour du monde (qui est considérée comme une des 16 merveilles du monde) Le Palais de la gratitude est une immense pagode octogonale, avec une hauteur totale 276m et un diamètre de 91m a la base.

Chacun des étages est consacré à une légende du royaume de Nanteta, et les murs de chacun sont ornés de tuiles dorées à la feuille d'or. On passe d'un étage au suivant par un escalier massif à colimaçons, qui est la colonne vertébrale de la tour. Les différents étages sont tous identiques à l'exception de ceux du sommet, consacrés au prince/princesse de la province et à sa famille. L'ultime étage est la salle du trône (seuls les méritants pouvant s'adresser au prince).

Autour du palais se trouve une importante cour au sol couvert de pavés de marbre noir. Pour entourer cette merveille, une première série de murailles, hexagonales elles aussi, se dressent, puis un canal lui aussi hexagonal qui se prolonge en ligne droite au niveau de chaque point de l'hexagone. Ce modèle hexagonal de murailles puis de canaux se répète trois fois dans la cité, la séparent en catégories sociales et économiques. Dans le dernier cercle se trouve le port et les multiples fabriques de porcelaine qui font la renommée de la ville.

En 1600, le Palais de la gratitude s'écroule suite à des tirs de canons lors de la conquête de l'impératrice Long Bao. Les débris ne sont pas évacués : ils restent exposés depuis, comme un signe d'avertissement de la puissance de l'impératrice.

LA RÉGION DE KAMYOS

Kamyos est la région ayant tissé le plus de liens avec les autres pays de l'Erfen, que soit d'un point de vue commercial, politique ou scientifique.

Les puissants de ce monde comme les mendiants connaissent la réputation de Kamyos (d'ailleurs, pour beaucoup d'étrangers, l'Empire du sud se résume à Kamyos).

Les paysages de Kamyos sont une symphonie de couleurs et de contrastes. Le soleil ardent baigne les côtes rocheuses d'une lumière dorée, révélant des plages de sable fin caressées par des vagues douces. Les oliviers centenaires étendent leurs branches argentées sous un ciel d'un bleu profond, créant des nuances de vert qui dansent au gré du vent.

Les marchés animés débordent de fruits juteux, d'épices envoûtantes et de textiles aux teintes vives. Les villages côtiers, aux maisons blanchies à la chaux, se fondent harmonieusement dans le paysage lumineux, créant un tableau pittoresque.

Les montagnes accidentées s'élèvent en toile de fond, offrant des panoramas à couper le souffle sur

des vallées luxuriantes et des champs d'oliviers à perte de vue. Les ruines antiques parsèment le paysage, rappelant l'histoire riche et complexe de cette région, où les cultures se sont entremêlées au fil des siècles. C'est un paysage empreint de chaleur, de diversité et au charme intemporel.

Cette région est connue pour son habileté diplomatique qui lui a permis d'être la région mère de l'empire du sud pendant des siècles. On dit souvent de la ville d'Hoofad qu'elle est la seule vraie capitale des Kej de l'empire du sud. L'élection pour choisir le Kej de l'Empire favorise le plus souvent cette région au détriment des autres.

C'est aussi pour cela que Kamyos est la région la plus avancée de l'empire : savants et lettres du monde aiment arpenter les bibliothèques et universités de Kalavan et Krysyes.

Mais quand la diplomatie ne suffit plus, le royaume sait imposer ses idées par la force ! Kamyos possède la plus puissante flotte de l'empire. Elle est presque capable de rivaliser à elle seule avec la flotte Berenienne.



La flotte de Kamyos jouera notamment un rôle important dans les guerres contre la Lupesia

Disparition de la flotte en 1500 :

En 1500, la flotte fut déployée à Tesu-Aka (dans la région de Nanteta) pour un blocus de l'île, où s'étaient réfugiés le Kej Noximilien et son épouse Long-Bao. Mais aidé par les pirates, chez qui il avait des relations, le Kej forgea de nombreux canons à partir du métal extrait de l'île. Il en équipa son légendaire navire, le Meraxes (un des tout premiers navires à vapeur). La flotte Kamyosienne fut décimée. Il fallut plusieurs années (et des dépenses faramineuses) pour la remettre en état.

LES ROYAUMES DE L'OUEST



Les Royaumes de l'Ouest ont toujours été des terres mystérieuses, propices aux légendes. Le territoire est vaste, mais pourtant peu peuplé : il se compose en effet essentiellement de vastes forêts et de zones montagneuses.

LES TEMPS ANCIENS

On y relève des traces de vie humaines presque en même temps qu'en Berenia. Pourtant, il faut attendre le 5ème siècle pour voir apparaître les premières villes dignes de ce nom dans les Royaumes de l'est. Auparavant, on y trouve uniquement des tribus d'une cinquantaine de membres grand maximum, le plus souvent nomade. En revanche, dès le 2ème siècle, on note l'apparition de temples rudimentaires, dédiés aux anciens dieux. A la base simples autels érigés dans des zones naturellement propices (grottes, arbres géants creux...), au fil des années et des passages de croyants, se développent autour des édifices d'abord simples, se complexifiant peu à peu. Aucune unité dans ces constructions : chaque tribu de passage apporte sa touche personnelle, ce qui donne aux temples Ouestiens ce mélange de genres qu'on ne trouve nul par ailleurs en Efen.



Temple abandonné dans les Royaumes de l'Ouest

Avec l'arrivée des Dieux de l'éclat, le fonctionnement des autres royaumes de l'Efen est rapidement bouleversé ; mais la transformation est bien plus progressive dans les Royaumes de l'Ouest. Les croyances envers les anciens dieux persistent et dominant même jusqu'au 7ème siècle.

Durant cette période, des missionnaires venus de l'est tentent de répandre la parole des dieux de l'éclat : leur présence est rejetée dans les Royaumes de l'Ouest, et ceux qui se risquent à prêcher finissent généralement sacrifiés aux anciens dieux.

SHIRIN ABEDIA, LA PREMIÈRE REINE OUESTIENNE

C'est la grande sécheresse de 412 à 455 qui mettra fin au règne des anciens dieux. Le nord-est des Royaumes de l'Ouest, zone la moins boisée, sera la plus touchée, se désertifiant à grande vitesse et provoquant une terrible famine. Profitant de cette occasion, les missionnaires Bereniens en profitèrent pour s'implanter dans cette partie du territoire, apportant avec eux les technologies Bereniennes permises par le double éclat (notamment les progrès en mécanique permis par l'éclat de calcul, et les techniques médicales de pointes dues à l'éclat de soin).

En 456 est fondée Terahna, une ville particulièrement moderne aux vues des standards Ouestiens de l'époque. Y est élue la première reine Ouestienne : Shirin Abedia, une des premières personnalités Ouestiennes à reconnaître la puissance des dieux de l'éclat. Dotée d'un éclat de soin, Shirin Abedia consacre une grande partie de sa vie à développer une médecine Ouestienne, liant les techniques avancées des médecins Bereniens à l'usage traditionnel des plantes endémiques Ouestiennes. C'est le commerce de ces plantes rares, et la mise en place de ce qu'on peut considérer comme les premiers laboratoires pharmaceutiques, qui lui permettront de garantir une indépendance financière aux Royaumes de l'Ouest, et de leur éviter d'être absorbés par la Berenia.

Sous le règne de Shirin Abedia, puis celui de sa fille, Parvaneh Abedia, la parole des dieux de l'éclat se diffuse progressivement dans le reste des Royaumes de l'Ouest, faisant presque disparaître les anciens cultes. Seuls quelques irréductibles se réfugient au cœur des forêts du sud, se regroupant en sectes réfractaires aux dieux de l'éclat. En parallèle, les tribus nomades se regroupent pour former des villes, reliées à Terahna par les premières routes pavées du territoire. Malgré quelques conflits mineurs, les Royaumes de l'Ouest connaissent entre 456 et 510 une période de paix générale et de prospérité

LES FERVENTS DE TANICHA

Malheureusement, la paix ne dure jamais bien longtemps. Les sectes dévouées aux dieux anciens sont bientôt rejointes par d'autres : les fervents de Tanicha. En effet, si le culte d'Anamayua et de Mayua met du temps à se développer dans les Royaumes de l'Ouest, il n'en va pas de même pour celui de Tanicha. Les adeptes de la déesse du mal acceptent en effet très bien la cohabitation avec les anciens dieux, et on voit apparaître des groupes d'adeptes mêlant les deux religions. Les fervents de Tanicha trouvent refuge dans le centre et dans le sud des Royaumes de l'Ouest, où leurs rangs grossissent rapidement au 5^{ème} siècle.

En 507, les fervents de Tanicha se regroupent sous la bannière de Khomehai Inam, un homme cruel vénérant à la fois Tanicha et les dieux anciens. Charismatique, Khomehai Inam convertit de nombreux adeptes, et massacra sans pitié ceux qui s'opposait à lui. Parti de l'extrémité Sud des Royaumes de l'Ouest, à Bratilva, il forma une armée et conquies progressivement tout le sud Ouestien.

En 510, son armée rencontra celle de Chaïna Abedia, petite fille de Shirin Abedia et reine nouvellement élue. La bataille qui en résulta fut l'une des plus sanglantes de toute l'histoire de l'Efen, opposant 1800 fervents de Tanicha à 6000 Ouestiens de l'armée régulière.

La rencontre eut lieu au pied du volcan Suvenia, dans le centre des Royaumes de l'Ouest. Malgré son avantage numérique évident, l'armée de Chaïna Abedia peinait à prendre le dessus sur les troupes de Khomehai Inam, avantagées par les doubles éclats de Tanicha.



Le Suvenia. Entre le 1^{er} et le 21^{ème} siècle, on recense 12 éruptions, la plus violente et la plus destructrice ayant été de loin celle de l'an 510.

La bataille dura plus d'un mois, chaque camp gagnant puis perdant alternativement du terrain. Ce fut finalement l'éruption du Suvenia qui scella le destin de Khomehai Inam. Une nuée ardente dévala le flanc du volcan, prenant par surprise son arrière garde et anéantissant une partie de son armée. Lui-même fut gravement blessé. Profitant de cette occasion, Chaïna Abedia parvint à emporter la victoire et Khomehai fut mis à mort, ainsi que tous les adeptes n'ayant pas pris la fuite.

Cette victoire aurait pu signer le retour de la paix ; mais pour rassembler une armée suffisamment puissante, Chaïna Abedia avait fait engager de force de nombreux Ouestiens, et jouissait d'une très mauvaise réputation. Malgré son succès militaire, elle ne gagna pas l'estime de son peuple, qui retint surtout les terribles pertes (plus de 4000 Ouestiens). Les révoltes se succédèrent dans les villes comme dans les campagnes, et la jeune dynastie Abedia sombra avec Chaïna, assassinée par ses propres officiers sur la route du retour vers la capitale.

LES GUERRES ÉTERNELLES

Après la mort de Chaïna Abedia, aucun prétendant au trône ne parvint à prendre le pouvoir plus de quelques semaines. Des petits chefs émergèrent un peu partout, et d'innombrables conflits internes commencèrent.

La capitale perdit son rôle. A compter du 7^{ème} siècle, la cité autrefois moderne et attirante qu'était Terahna devint un coupe-gorge fréquenté essentiellement par des pirates, des contrebandiers et des adeptes de différentes sectes.

Ce fut d'ailleurs Jorie Peride, un pirate à la tête de Terahna entre 691 et 706, qui prédit que le conflit ne s'arrêterai jamais, les Royaumes de l'Ouest étant punis par les dieux de l'éclat pour leur attirance persistante envers les dieux anciens. C'est lui qui donna au conflit le nom de Guerres éternelles. Une appellation qui ne se démentit pas : les siècles passant, la situation ne s'améliora jamais.

Les combats se multipliant dans les Royaumes de l'Ouest, nombreux furent les Ouestiens à fuir en direction de la Berenia. Mais à compter du 11^{ème} siècle, le gouvernement Berenien décida de limiter drastiquement l'afflux de réfugiés. Les passages (rares en raison de la barrière naturelle que forment les falaises sur une grande partie de la frontière) commencèrent à être contrôlés, le plus important étant celui de Kelbeth.

L'ÉPOQUE MODERNE

Bien que les technologies modernes soient parvenues jusqu'aux Royaumes de l'Ouest (bien que souvent avec un décalage de plusieurs années par rapport aux royaumes voisins), ce territoire reste bien moins avancé technologiquement que les autres. Même au 20^{ème} siècle, les Royaumes de l'Ouest restent avant tout connus pour leurs immenses forêts et leur nature sauvage.

Les plages de l'ouest, un lieu hautement touristique

Les plages de l'ouest sont réputées pour leur beauté et leur nature préservée. A partir des années 1900, les touristes Ouestiens sont nombreux à venir y profiter de la mer et du soleil, et sont bientôt rejoint par des Bereniens, voir même des habitants des royaumes plus lointain.



Riläi-palge, un des hauts lieux du tourisme Ouestien

Les chantiers navals de Lukatona et Bariovanie

A partir des années 1700, un domaine se développe cependant dans le nord-ouest : la construction navale. Profitant des richesses arboricoles des lieux, les Ouestiens, et notamment Geran Batoria, un riche marchand du nord, créent d'immenses scieries à proximité des immenses forêts de sequoias du nord-ouest. A proximité sont créés des chantiers navals, que Geran Batoria déclarera « voués à surplanter ceux de Dameren et de Bersalen réunis » (les deux plus grands de Berenia et de tout l'Erfen).



La ville de Lukatona

Ces chantiers, implantés dans les villes de Lukatona et de Bariovanie, connaissent en effet un grand succès entre 1710 et 1920. Le bois Ouestien, d'une qualité exceptionnelle, compense le retard technique en matière de construction navale. Cependant, à partir de 1920, la Berenia voit apparaître de nouvelles façons d'aborder la construction navale (à base d'alliages métalliques essentiellement), et les Ouestiens, incapables de suivre, voient le succès de leurs navires retomber.

Cependant, la région nord-ouest reste riche grâce au chantier naval de Lukatona, qui, s'il ne peut plus rivaliser pour la construction de gros transporteurs ou pour les besoins militaires, reste très apprécié des plus riches, souhaitant se procurer des navires privés en bois exotique.

Au-delà des ventes de navires, le chantier naval a conduit à la création d'un gigantesque port, le plus grand de tous les Royaumes de l'Ouest, garantissant à la région le passage de nombreux navires marchands de tout l'Erfen.

L'exploration des mers

L'autre domaine dans lequel s'est distingué l'ouest à partir des années 1800, c'est l'exploration des mers. On leur doit notamment la découverte des îles Caïban, en 1886, un archipel loin de tout et protégé par de terribles courants. Les richesses en minerais des îles Caïban fournirent aux Ouestiens une manne financière inestimable entre 1886 et le milieu du 20^{ème} siècle. Cependant, cette fortune fut essentiellement dilapidée dans l'effort de guerre entre tribus rivales...

QUELQUES LIEUX ET PERSONNALITÉS REMARQUABLES DES ROYAUMES DE L'OUEST

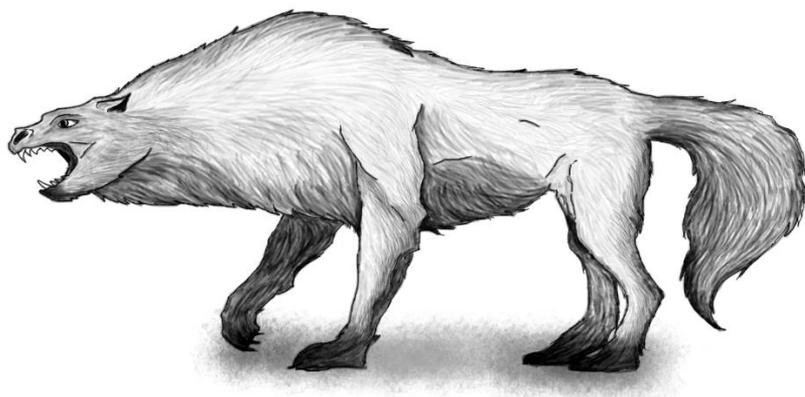
Svartanstade

Le Svartan est un volcan du centre des Royaumes de l'Ouest, endormi depuis bien longtemps. La dernière éruption connue remonte au 5^{ème} siècle.

Les cendres qui se sont répandus aux alentours en font une terre particulièrement fertile, et plusieurs tribus se sont installées sur les flancs du volcan.

Une nuit de l'an 1502, une lumière vive apparut à mi-hauteur du volcan, et une explosion se fit entendre. Les habitants craignirent d'abord un réveil du volcan, mais la lueur était verte ; personne sur place ne le comprit alors, mais il s'agissait de l'arrivée d'un Irfinnien, venu de la même façon que Mayua et Anamayua, par un portail.

Poursuivit, il chercha à défendre sa vie en lançant une bombe à travers le portail : mais l'effet, inattendu, fut l'explosion du portail, une explosion particulièrement dévastatrice. L'Irfinnien fut tué sur le coup, et le portail se referma. En revanche, un Kurfen (chien de guerre Irfinnien) eu le temps de passer et rôda par la suite sur la montagne.



Le Kurfen. Un animal redoutable, fort heureusement, extrêmement rare puisque venant de l'Irfinn.

L'explosion détruisit une partie du volcan : plusieurs tribus virent leurs habitats détruits. Mais elle mit aussi à jour un filon de luckel, un métal extrêmement rare et précieux.

La nouvelle se répandit aux alentours, et très vite, un homme décida d'en tirer parti : Nikolaï Sidobio. Il rassembla une petite troupe de combattants et fit main basse sur la petite ville située à la base du

volcan : Svartanstade. Il la fit fortifier et fit en sorte qu'il ne reste qu'un chemin d'accès au volcan, partant de la ville. Cette tâche fut facilitée par la géographie des lieux : en effet, un large fleuve passe à proximité, et se sépare en deux bras entourant la base du volcan. Il n'y avait donc qu'à détruire les ponts existants.

Nikolaï Sidobio créa une exploitation minière pour extraire le luckel. Pour cela, il embaucha les membres des tribus du volcan : certains étaient volontaires, et les récalcitrants furent contraints de les rejoindre.

Quant à Svartanstade, elle grossit rapidement : attirés par l'appât du gain, nombreux furent les Ouestiens à rejoindre la ville, espérant une place parmi les mineurs, les gardes (il fallait en effet de nombreux soldats pour protéger la mine du Kurfen errant), ou bien pour tenir les tavernes de la ville.

Les places étant attribuées par Nikolaï, au compte-goutte, un bidonville se forma aux abords de la ville, véritable coupe-gorge aux multiples trafics.

A la mort de Nikolaï, la gestion de la ville et de la mine furent reprises par ses enfants. Le règne de la famille Sidobio dura jusqu'à la fin du 19^{ème} siècle, lorsque le filon de luckel s'épuisa finalement.

Kaerti-tempel

A l'extrême sud des Royaumes de l'Ouest se trouve une région mystérieuse, nommée la Sumpegyon.

Par la mer, l'endroit est quasiment impossible d'accès ; d'ailleurs, les navires devant contourner les Royaumes de l'Ouest par le sud s'arrangent toujours pour passer loin au large. En cause, deux phénomènes.

Le premier est la présence de courants extrêmement violents et de nombreux récifs. La seconde, la plus problématique, est la manifestation d'illusions sensorielles.

Les marins qui s'y risquent verront alors apparaître des rochers, là où il n'y a en réalité rien du tout, ou bien au contraire, viendront se briser sur un récif invisible.

Cela est dû à la présence d'immenses plantations de daroliane sur la côte, entourant un temple : Kaerti-tempel, dédié à la déesse Kaerti.

Partie vers l'Ouest, avide d'exploration, la déesse Kaerti a en effet élu domicile dans ces terres. Vénérée par un petit groupe de fidèles, ce sont ces derniers qui ont planté en son honneur la daroliane. La quantité est telle que les effets hallucinatoires de la plante sont perceptibles (et puissants !) juste en

respirant l'air à quelques kilomètres à la ronde. C'est de très loin l'endroit de tout l'Erfen où l'on peut trouver une telle quantité de daroliane. Seuls les fidèles de Kaerti, habitués, tolèrent sans trop de dommages l'exposition intense à la daroliane. Cependant, la plupart végètent rapidement, se perdant dans leurs visions au point d'en oublier de se nourrir ou de se soigner.



Les ruines de Kaerti-tempel

A noter qu'au 14^{ème} siècle, des adeptes de Tanicha ont également trouvé refuge non loin de Kaerti-tempel. Profitant de la faible fréquentation de la région, ils se sont installés à quelques kilomètres plus en retrait dans les terres, de façon à limiter les effets de la daroliane sur leurs organismes. De précieux parchemins sur les rituels de Tanicha furent longtemps cachés là-bas (jusqu'à l'intervention de membres de la guilde Berenienne du double éclat, venue jusqu'aux Royaumes de l'Ouest pour traquer les adeptes).

Aydia Maïmande, la fille aux loups

Alors qu'elle n'était qu'un bébé, Aydia fut déposée par un loup devant le temple du village de Maïmande, sous les yeux des villageois stupéfaits.

Elle fut recueillie par la prêtresse, qui l'éleva de son mieux : mais Aydia n'était guère coopérative, préférant courir dans les bois en ignorant ses leçons. Les seules choses l'intéressant concernaient la nature, les animaux et les plantes.

En raison de ses penchants, elle gagna très vite sa vie en récoltant des plantes rares aux alentours de Maïmande,

devenant l'assistante de l'apothicaire local.

Lorsque le village fut pris pour cible par des adeptes de Tanicha, à la recherche de victimes à sacrifier, elle joua un rôle crucial dans la survie des habitants. D'abord en mettant au point un poison paralysant, qui leur permit de repousser les adeptes un temps. Puis, lorsque la situation devint tragique, en faisant venir à elle les meutes de loups de toute la région, qui combattirent aux côtés des villageois, et finirent par dévorer les derniers adeptes n'ayant pas pris la fuite.

Nul ne sut jamais exactement qui était Ayda. La rumeur prétend que ses parents furent attaqués dans la forêt, et que les Dieux, prenant l'enfant en pitié, lui donnèrent un éclat particulier, lui permettant de contrôler les animaux. Elle-même n'en dit jamais plus, et garda le mystère sur ses pouvoirs. Elle ne participa jamais à la cérémonie de l'éclat, s'y refusant absolument.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Il est évidemment plus simple de choisir des personnages du même camp pour constituer un groupe : tous communs, tous appartenant à une guilde, ou tous adeptes de Tanicha. Cependant, des exemples de scénarios combinant ces différents types de personnages sont proposés.

Un personnage est défini par :

- Son royaume
- Son ou ses Éclats
- Ses compétences



CHOIX DU ROYAUME

Quel que soit le royaume, tous les personnages ont en commun une langue : l'Efen. Il n'y a donc pas de difficulté de compréhension entre des joueurs de différentes origines.

En revanche, le choix du royaume va influencer le joueur, et la façon dont les autres le percevront.

BERENIA :

Un peuple qui s'entend à peu près avec tout le monde. Les Bereniens sont connus pour être de grands navigateurs, et ont donc l'habitude de commercer avec les royaumes voisins. Seule exception : leurs relations avec les Royaumes de l'Ouest sont assez tendues, un racisme assez net s'exprimant envers ces Royaumes.

Les Bereniens n'auront ni bonus ni malus lors de la plupart de leurs interactions. En revanche, lorsqu'ils interagiront avec des habitants des Royaumes de l'Ouest, ils auront un bonus de 1 sur les jets d'*intimider* et un malus de 1 sur les jets d'*empathie*.

KORLISH :

Korlish ayant une population exclusivement féminine, les joueurs choisissant ce royaume devront obligatoirement incarner un personnage féminin. Les Korlishiennes sont pour la plupart des esclaves en fuite, des femmes opprimées, ou leurs descendantes. Dans tous les cas, elles sont éprises de justice et particulièrement attentives à la condition féminine. Elles sont habituées à affronter des situations difficiles et ne se laissent pas marcher sur les pieds.

Lors d'une rencontre avec un pnj de n'importe quel royaume, à l'exception de la Lupesia, une Korlishienne pourra ajouter un bonus de 1 à ses jets de dés pour les compétences suivantes : *convaincre*, *séduire*, *intimider*, *empathie*.

Elle aura un malus de 1 sur les mêmes jets si le pnj est Lupesien ou Lupesienne.

CHÖLON :

La situation des Chöloniens est très similaire à celles des Korlishiennes, au détail près que les personnages peuvent indifféremment être homme ou femme.

Lors d'une rencontre avec un pnj de n'importe quel royaume, à l'exception de la Lupesia, un Chölonien pourra ajouter un bonus de 1 à ses jets de dés pour les compétences suivantes : *convaincre*, *séduire*, *intimider*, *empathie*.

Il aura un malus de 1 sur les mêmes jets si le pnj est Lupesien ou Lupesienne.

LUPESIA :

Les Lupesiens sont un peuple esclavagiste, le seul parmi les grands royaumes de l'Erfen. Un homme Lupesien aura été élevé dans des valeurs patriarcales, et se sentira souvent supérieur aux femmes, qu'il traitera avec un certain mépris : cela lui jouera parfois des tours. Une femme Lupesienne aura au contraire été élevée comme étant inférieure, et cela lui laissera des traces également.

Les hommes Lupesiens auront un malus de 1 sur tous les jets les opposant à des Korlishiennes ou des Chöloniens. Habitués à s'imposer, ils auront un bonus de 2 pour tous les jets d'*intimider* concernant des interactions avec d'autres peuples.

Les femmes Lupesiennes auront un bonus de 1 pour les jets de *convaincre*, *séduire*, *intimider*, *empathie* qui concernent d'autres femmes. Si ces jets concernent des hommes, elles auront un malus de 1.

EMPIRE DU SUD :

Comme les Bereniens, les habitants de l'Empire du Sud entretiennent de bonnes relations avec la plupart des autres peuples.

Pas de bonus ou malus particulier.

TERRES SACRÉES :

Les habitants des Terres Sacrées sont tous des prêtres ou leurs familles. Ce sont des gens extrêmement empathiques, doués pour les communications avec les Dieux, habitués à relationner avec des habitants de tous les autres royaumes.

Les Sacriens ont la possibilité, 1 fois par partie, de faire appel aux Dieux à l'aide d'un rituel. Celui-ci leur sera communiqué par le MJ en début de partie. (Voir fiche annexe sur les rituels).

ROYAUMES DE L'OUEST :

Les habitants des Royaumes de l'Ouest vivent généralement dans de petits villages, en communion avec la nature. Ils interagissent assez peu avec les autres peuples (à l'exception des migrants, se réfugiant en Berenia, et de quelques aventuriers amenés à voyager dans d'autres royaumes). De ce fait, ils auront un bonus de 1 pour tous les jets (seuil de compétence ou test en opposition) concernant un animal ou l'environnement, et un malus de 1 pour tous les jets liés à la technologie.

Exemple : pour repérer une plante particulière, ou se défendre contre un ours, le personnage aura un bonus de 1. Pour s'orienter dans une grande ville, il aura un malus de 1.

Note : dans le cas où un groupe de joueurs serait composé à la fois de Lupesien.ne.s et de Korlishiennes et/ou Chölonien.nne.s, les bonus et malus s'appliqueront également lors des interactions qu'ils pourront avoir entre eux.



CHOIX DU OU DES ÉCLATS

LES PERSONNAGES COMMUNS

Le commun des mortels reçoit lors de la cérémonie du rêve un Éclat. Celui-ci permet d'augmenter une capacité ordinaire, mais son utilisation a un cout en ombre.

Incarner un personnage commun, c'est avoir toutes les opportunités. Le destin de ces personnes peut encore évoluer, en bien ou en mal...

LES MEMBRES D'UNE GUILDE DU DOUBLE ÉCLAT

Ces personnes ont un jour fait un sacrifice, totalement désintéressé. Ils en ont été récompensés par les Dieux, qui leur ont alors offert un second Éclat. Celui-ci est exceptionnel et très puissant, mais coute plus cher en ombre qu'un Éclat classique.

Ce double Éclat est évidemment un gros bonus. Cependant, il s'accompagne généralement d'un

traumatisme : la personne ayant acquis cet Éclat aura forcément rencontré des situations tragiques et souvent perdu des proches. Cela peut ressortir parfois en cours de jeu...

À noter qu'avoir fait le bien ne fait pas forcément de la personne une sainte. On peut mal tourner après avoir acquis le double Éclat. Ainsi, il est possible d'effectuer un rituel de Tanicha après avoir obtenu un Éclat d'Anamayua...

LES ADEPTES DE TANICHA

Ces personnes ont choisi de tuer, et ont invoqué Tanicha, Dieu du mal, pour lui demander un double Éclat. Celui-ci est plus puissant que lorsqu'il est obtenu par la voie du bien, mais il est également beaucoup plus gourmand en ombre.

A priori, une fois que l'on a commis un acte aussi atroce, il n'est plus possible d'être aimé des Dieux du bien. Obtenir un Éclat d'Anamayua sera alors impossible.



COMPÉTENCES

Les compétences permettent de mesurer les capacités physiques et mentales innées de votre personnage, comme sa force, son intelligence, etc. Vous trouverez ci-dessous les compétences utilisées dans *L'éclat et l'ombre : le jeu de rôle*.

DÉFINIR LES COMPÉTENCES

Pour une campagne, chaque joueur dispose de 15 points à répartir dans les différentes compétences. Le maximum pour une compétence est de 5.

Dans les cas de scénarios en une seule partie, il est suggéré d'attribuer au départ 18 points.

Points de caractéristiques	Coût
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

Exemple : pour monter la compétence combattre au niveau 3, il faudra dépenser 6 points : 1 pour le niveau 1, 2 pour le niveau 2, et 3 pour le niveau 3.

LISTE DES COMPÉTENCES

Les points de vie du joueur correspondent au total des points de constitution + 15.

Si les points de vie tombent à 0, le joueur peut être sauvé si un soignant à proximité réussit immédiatement un test avec un seuil de difficulté *Difficile*. Dans ce cas, le joueur reviendra avec la moitié de ses points de vie.

Physique

Combattre : La capacité à vous battre, à mains nues ou avec des armes de combat rapproché.

Bouger : La capacité à esquiver.

Constitution : La capacité à encaisser (des coups, du poison...)

Adresse

Tirer : La capacité à se battre avec des armes à distance, ou à jeter des objets.

Manipuler : La capacité à effectuer des tâches minutieuses.

Se cacher : La capacité à se dissimuler.

Intelligence

Fabriquer : La capacité à fabriquer des objets plus ou moins perfectionnés.

Soigner : L'ensemble des compétences permettant de soigner des blessures ou des maladies. Avec 1 point, vous savez prodiguer des premiers soins, poser un garrot. Avec 3, vous pouvez également guérir sans peine une intoxication alimentaire, réduire une fracture simple. Avec 5, vous pouvez effectuer avec succès une opération du cerveau.

Connaissances : La capacité à emmagasiner de nouvelles connaissances : apprendre une nouvelle langue, comprendre une technologie... Sert aussi à déterminer si un joueur a ou non connaissance de l'histoire d'un lieu, de la politique régionale, etc.

Perception

Sensations : L'acuité de vos 5 sens : vue, ouïe, toucher, goût, odorat. Vous donnera aussi la capacité de cuisiner avec talent.

Empathie : La capacité à se mettre à la place de quelqu'un d'autre.

Intuition : Un sixième sens qui vous permet de sentir l'ambiance.

Charisme

Convaincre : La capacité à convaincre quelqu'un grâce à des arguments logiques.

Séduire : La capacité à séduire, à persuader quelqu'un.

Intimider : La capacité à impressionner quelqu'un.

Volonté

Courage : La résistance à des événements difficiles.

Dresser : La capacité à dresser un animal.

En plus de ses points à répartir, chaque joueur dispose automatiquement de 3 points de chance. La chance est une réserve de points que vous pouvez utiliser pour retourner les situations à votre avantage. Avant d'effectuer un jet de compétence vous pouvez ajouter un point de chance. Jetez alors 1d6 supplémentaire pour votre jet de compétence ou de dégâts : vous éliminerez le dé au résultat le plus faible. La réserve de points de Chance se reconstitue au début de chaque partie.

TESTS DE COMPÉTENCE

Dans *L'Éclat et l'ombre : le jeu de rôle*, la plupart des oppositions donnent lieu à un test de compétence, qui permet de surpasser quelqu'un d'autre lors d'une action donnée, ou bien d'accomplir une tâche nécessitant le recours aux compétences. Il existe deux façons de résoudre des tests de compétence.

TEST EN OPPOSITION

Quand vous affrontez un adversaire, lancez 2d6 et ajoutez votre niveau de compétence ainsi que vos bonus éventuels. Comparez ensuite votre résultat à celui de l'adversaire. Celui qui obtient le meilleur score remporte le test. En cas d'égalité, le défenseur gagne.

SEUIL DE DIFFICULTÉ (SD)

Lorsque le test comprend un seuil de difficulté ou implique un objet inanimé, lancez 2d6 et ajoutez votre niveau de compétence ainsi que vos bonus éventuels.

Comparez ensuite votre résultat à la difficulté de la tâche. S'il est supérieur ou égal au seuil de difficulté, vous avez réussi. S'il est inférieur, vous avez échoué.

Difficulté	SD
Facile	5
Moyen	8
Difficile	12
Presque impossible	16

ÉCHECS ET RÉUSSITES CRITIQUES

Si vous obtenez un double 1, il s'agit automatiquement d'un échec critique, quel que soit votre résultat au test. S'il s'agit d'un double 6, il s'agit automatiquement d'une réussite critique.

Les critiques ont des conséquences sur la suite des événements (malus dans le cas d'un échec critique, bonus pour une réussite critique).

Exemple : en cas de réussite critique lors d'un combat, l'adversaire pourra être déséquilibré et le joueur aura un bonus de 1 pour son prochain jet.

DEUXIÈME CHANCE

Dans certaines situations, vous pouvez tenter votre chance plusieurs fois si vous échouez à un test

(*Exemple : crochetage de serrure dans un endroit désert*). Au maître de jeu d'évaluer le nombre de tentatives possibles en fonction de la situation.

MODIFICATEURS

Les circonstances du moment peuvent vous aider ou au contraire vous rajouter de la difficulté. Ces modificateurs sont ajoutés ou retranchés au SD du test.

Exemple de situation	Modificateur
Vous manquez de sommeil	+1 à +3
Vous êtes ivre	+3
Vous avez l'avantage de la surprise	-1
Vous êtes dans votre royaume (tests d'orientation ou de connaissance des coutumes)	-1
Vous affrontez plusieurs adversaires en même temps	-1 par adversaire supplémentaire

PROGRESSION

Vous pouvez accroître les niveaux de vos compétences pour progresser.

En cours de partie

Lors des moments calmes d'une partie, les joueurs peuvent profiter pour utiliser les Evolutions. Le maître de jeu leur fait alors lancer un dé 100 dans l'évolution de leur choix : s'entraîner, lire ou philosopher. Lorsque l'évolution arrive à 100 (en un ou plus probablement plusieurs lancers et donc plusieurs moments de repos), le joueur peut ajouter un point de caractéristique : dans physique ou adresse pour l'évolution s'entraîner, dans intelligence ou perception pour l'évolution lire, et dans charisme ou volonté pour l'évolution philosopher.

Exemple : durant un temps de repos en jeu, le joueur décide de se plonger dans la lecture d'un gros volume dans une bibliothèque. Il jette donc un dé 100 pour monter son évolution lire. Si celle-ci passe à 100, il peut par exemple passer sa compétence soigner de 2 à 3.

En fin de partie

À la fin de la session de jeu, le MJ distribue des points de compétences. Il est suggéré d'attribuer 6 points de compétence à chaque joueur, éventuellement 1 ou 2 de plus à un joueur en particulier si celui-ci s'est montré particulièrement astucieux.

ÉQUIPEMENT

LES ARMES

Dégâts (D) : Les dégâts indiquent la gravité des blessures infligées par une arme lorsqu'elle atteint sa cible.

Poids (P) : le poids détermine combien pèse l'arme. En fonction de sa constitution, un joueur pourra porter des armes plus ou moins lourdes. Pour porter une arme dans de bonnes conditions, le poids ne doit pas excéder constitution + 1. L'excédent entraîne une pénalité lors de l'utilisation.

Exemple : un joueur avec une constitution de 1 utilise une arme d'un poids de 3. L'excédent étant de 1, il aura une pénalité de 1 sur tous ses tests de compétences pour utiliser l'arme, mais également s'il doit esquiver un coup ou s'enfuir en portant l'arme.

Cas particulier des armes trop imposantes, comme les canons (scénarios La part sombre) : aucun joueur ne peut avoir une constitution suffisante pour déplacer seul une telle arme. Mais plusieurs joueurs peuvent unir leurs forces : pour un canon, ayant un poids de 8, deux joueurs ayant chacun 3 en constitution pourront le déplacer à deux.

Mains (M) : Le nombre de mains nécessaires pour manipuler une arme. Il est possible de manipuler une arme à deux mains avec une seule main, mais cela entraîne une pénalité de - 2. Attention également : certaines armes (arbalètes, arcs...) nécessiteront toujours deux mains pour être utilisées.

Dissimulation (Diss) : La dissimulation indique si vous pouvez ou non cacher une arme.

Facile : peut être caché dans une poche

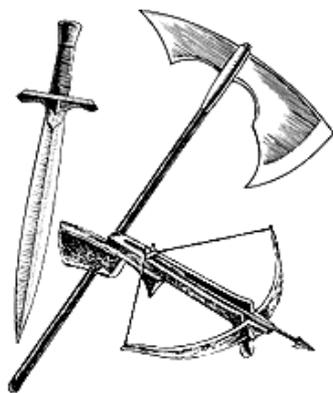
Difficile : peut être caché dans un grand sac ou sous une cape

Impossible : ne peut pas être cachée sur le personnage.

À l'époque de la trilogie L'éclat et l'ombre, les armes à feu commencent tout juste à apparaître. Assez lourdes, lentes à recharger, manquant encore de précision, elles sont surtout utilisées dans l'Empire du Sud (à l'origine de leur développement). Mais même là, leur usage n'est encore guère répandu. Il peut également arriver que quelques armes circulent, via des pillards ou des marchands, ce qui explique que l'on trouve parfois quelques pistolets en circulation dans les autres royaumes. Cependant, cela reste très anecdotique.

À l'époque moderne (scénarios La part sombre), les armes à feu ont nettement gagné en importance. Les armées des différents royaumes en font largement usage, pour les guerres comme pour le maintien de l'ordre. Dans la plupart des royaumes, le commun des mortels n'est pas autorisé à porter des armes à feu (la seule exception étant l'Empire du Sud). Bien sûr, cela n'empêche pas une circulation illégale de certaines armes.

Nom	D	P	M	Diss
Dague, poignard	1d6	1	1	Facile
Sarbacane empoisonnée	1d6	1	1	Facile
Couteau	1d6 - 1	1	1	Facile
Épée à une main	2d6	3	1	Difficile
Épée à deux mains	2d6 + 4	4	2	Impossible
Hache	2d6	3	1	Difficile
Bâton	1d6 - 2	1	1	Difficile
Arc	2d6 + 3	2	2	Impossible
Arbalète	2d6 + 4	2	2	Difficile
Fronde	1d6	1	1	Facile
Lance de chasse	2d6 - 1	2	1	Impossible
Pistolet à poudre	2d6 + 4	1	1	Difficile
Scénarios La part sombre				
Pistolets 6 coups	2d6 + 4	1	1	Facile
Mitraillette	3d6	3	2	Difficile
Canon	3d6 + 4	8	2	Impossible



LES ARMURES

Protection : La protection indique le nombre de points de dégâts évités lorsque le joueur porte une armure.

Exemple : Un joueur reçoit un coup devant infliger 4 points de dégâts. Avec une armure ayant 2 en protection, il ne prendra que 2 points de dégâts.

Poids : le poids détermine combien pèse l'armure. En fonction de sa constitution, un joueur pourra porter des armures plus ou moins lourdes. Pour porter une armure dans de bonnes conditions, le poids ne doit pas excéder constitution + 1. L'excédent entraîne une pénalité lors de l'utilisation.

Nom	Protection	Poids
Tenue en cuir	1	1
Bouclier	2	1
Armure de soldat	4	4
Armure de soldat d'élite	5	4

ÉQUIPEMENT DIVERS

Au-delà de l'équipement basique (sac, nourriture, corde, etc....) que chaque personnage pourra obtenir selon nécessité au cours du jeu, certains objets sont spécifiques à l'univers de L'éclat et l'ombre. En voici une liste non exhaustive :

Les Läkrins : ces bijoux d'union permettent à deux personnes d'officialiser une liaison sentimentale d'une façon très particulière. Les deux personnes ayant contracté un Läk pourront, lorsqu'elles portent leur Läkrin, bénéficier d'une partie du ou des Éclats de leur partenaire. Elles auront également une vague idées des émotions fortes ressenties par leur partenaire, même si celui-ci se trouve à une grande distance.

La rupture d'un Läk doit être officialisée par un prêtre. Cela se produit très rarement (déjà parce qu'il s'agit généralement d'un engagement murement réfléchi, et aussi parce que les prêtres sont souvent réticents à rompre un Läk).

Les pierres de soin : utiles aux soignants, ces pierres sont chargées de magie et permettent d'amplifier les effets de guérisons de l'éclat. On les applique sur ou à proximité de la zone à soigner. Il existe 3 types de pierres : les pierres froides (bleues, vertes ou mauves), utilisées pour le traitement des problèmes mentaux, les pierres chaudes (rouges, jaunes ou oranges), utilisées pour le traitement des problèmes

physiques, et enfin les pierres d'ombre (noires), qui permettent de traiter spécifiquement les problèmes d'ombre.

Les poisons :

Il existe un certain nombre de poisons qui circulent dans le monde de L'éclat et l'ombre.

Le plus connu est aussi le plus utilisé, car bien dosé, il a d'immenses vertus : il s'agit de la daroliane. Cette grande plante rougeâtre, à la forte odeur anisée, pousse en quantité dans les Terres Sacrées. On en trouve également dans d'autres régions du monde, à la même latitude. Inhalée ou machée en petite dose, elle procure des visions, qui servent notamment à la révélation des Eclats lors des cérémonies du rêve. Mais consommée en grande quantité, ou trop concentrée, elle provoquera d'abord des maux de crâne, suivis d'hémorragies internes. Un antidote doit alors être rapidement administré, sous peine de mourir dans d'atroces souffrances.



Autre poison tristement célèbre : le violarianen. Celui-ci ne vient pas d'une plante : il est fabriqué à partir du venin d'un serpent des sables, que l'on retrouve principalement dans l'Empire du sud (bien que quelques spécimens aient déjà été observés dans les royaumes de l'Ouest).

Ce poison, à l'effet foudroyant, paralyse la victime en quelques secondes. On ne lui connaît aucun antidote.

Il fut notamment utilisé lors de la guerre qui mena à la création de l'Empire du Sud, au quatrième siècle. Plusieurs prétendants au trône furent alors exécutés par injection de violarianen. Cependant, c'est aussi à cette période que l'espèce le produisant connut une forte baisse de sa population, et depuis le huitième siècle, s'en procurer est devenu extrêmement difficile.

Le troisième poison connaissant un certain succès, mais découvert plus tardivement (vers l'an 1600, donc après la trilogie L'éclat et l'ombre) est un bloqueur d'Éclat. Produit à partir d'un mélange de plantes et de pierres de soin broyées, il peut temporairement empêcher quelqu'un d'utiliser un Éclat (et au passage, provoquer des lésions plus ou moins réversibles du système nerveux). Il est peu utilisé, car il doit impérativement être avalé, en quantité assez importante. Or, son goût très fort et désagréable le rend presque impossible à dissimuler dans un plat ou une boisson.

On recense bien d'autres poisons, principalement extraits de plantes, mais leur utilisation reste très marginale. Les habitants des Royaumes de l'Ouest sont les plus érudits en matière de poisons, cela s'expliquant par la grande diversité de plantes et d'animaux sauvages sur leurs terres. Il reste d'ailleurs de nombreuses espèces dangereuses et mal connues dans cette région du monde, et des explorateurs disparaissent régulièrement dans les Royaumes de l'Ouest en tentant d'en savoir plus.

Les modificateurs d'Éclat (scénarios La part sombre) :

Il existe des produits permettant de bloquer l'ombre, d'amplifier les Éclats, ou de s'injecter temporairement d'autres Éclats. Il s'agit de produits extrêmement rares, fabriqués uniquement dans trois laboratoires : un à Mesen, en Berenia, un dans une base secrète au nord de la Lupesia, et un à Valiran, dans les Terres Sacrées (ce dernier ayant été rapidement démantelé, il n'a été en activité que durant quelques années).

Ces produits s'injectent en intraveineuse. Ils nécessitent donc d'être utilisés par une personne ayant un éclat de soin, ou bien ayant au moins 2 en compétence de soin. Fragiles, ils ne résisteront pas à une exposition prolongée à une chaleur élevée, ou à des chocs violents.

Leur utilisation s'accompagne d'effets secondaires, assez imprévisibles et variables d'un individu à l'autre. Il peut s'agir de simples nausées ou maux de tête, ou bien de problèmes mentaux sur la durée.



GESTION DES ÉCLATS

UTILISATION

Tous les Éclats donnent des points supplémentaires lorsqu'on les utilise pour un jet de compétence en rapport avec leur effet.

Exemple : Un joueur doté d'un Éclat de force pourra l'utiliser pour frapper plus puissamment avec son épée, ou pour défoncer une porte. Son Éclat ne lui sera en revanche d'aucune utilité pour un jet de compétence visant à convaincre quelqu'un de quelque chose.

Lorsqu'un joueur veut utiliser un Éclat, il l'annonce avant son jet de compétence et précise son utilisation.

S'il s'agit d'un Éclat commun, le joueur ajoute entre 2 et 6 points à son jet. Il cochera 1 case d'ombre de moins que ce qu'il a ajouté à son dé.

Exemple : un joueur choisit d'ajouter 3 d'Éclat de force à son jet de dégâts. Il cochera 2 cases d'ombre.

S'il s'agit d'un éclat de la Guilde, il ajoutera entre 2 et 6 points à son jet. Il cochera autant de cases d'ombre qu'il aura dépensé.

Exemple : un joueur choisit d'ajouter 6 d'Éclat de contrôle (Guilde) à son jet. Il cochera 6 cases d'ombre.

Enfin, s'il s'agit d'un Éclat de Tanicha, il pourra ajouter entre 2 et 10 points à son jet. Il cochera 1 case d'ombre de plus qu'il aura dépensé.

Exemple : un joueur choisit d'ajouter 8 d'Éclat de contrôle (Tanicha) à son jet. Il cochera 9 cases d'ombre.

LES CASES D'OMBRE

On notera que la barre d'ombre est divisée en 4 parties.

- **Partie 1** : le joueur n'a aucun malus.
- **Partie 2** : lorsque le joueur arrive dans cette zone, il fait un test de constitution (seuil à 9). S'il échoue, il perd 1 point de vie.
- **Partie 3** : lorsque le joueur est dans cette zone, il a 1 point de malus pour tous ses jets.
- **Partie 4** : lorsque le joueur est dans cette zone, il a 2 points de malus pour tous ses jets.

Lorsque toutes les cases d'ombre sont remplies, le joueur perd à la place des points de vie.

Les cases d'ombres peuvent être récupérées en se reposant (1h de repos = 1 case d'ombre de récupérée), ou en faisant appel à un médecin.

BARRE DE SALETÉ

Lorsqu'un joueur se met dans une situation salissante (*exemple : il rampe dans des égouts*), le maître de jeu peut lui demander de cocher une case de saleté. Les conséquences dépendent du niveau de saleté :

1 case cochée : pas de malus

2 cases cochées : -1 en charisme et en volonté

3 cases cochées : refus d'entrée dans les tavernes et éventuellement autres établissements publics (selon volonté du maître de jeu). -2 en charisme et en volonté

4 cases cochées : déclenchement d'une maladie de peau. (Voir liste ci-dessous).

Les points de saleté disparaissent en se lavant.

LISTE DES MALADIES DE PEAU (D'AUTRES PEUVENT ÊTRE INVENTÉES PAR LE MAÎTRE DE JEU) :

La fièvre des lichens : une maladie se caractérisant par l'apparition de plaques sur la peau, provoquées par le développement de lichens. Ceux-ci se nourrissent de l'énergie du malade, augmentant régulièrement son ombre. Se soigne en grattant les lichens et en désinfectant abondamment (très douloureux)

Le gel noir : apparition de marques noires sur les extrémités du corps, provoquant une sensation de froid intense et un engourdissement. Entraîne la gangrène en quelques jours. Peut-être soigné par un médecin si pris à temps, sinon, l'amputation est le seul moyen de traiter le mal.

La pongine : Infection par des œufs de ponges, des petits animaux venant pondre sous la peau.

On les trouve généralement dans les eaux saumâtres. A l'éclosion, les ponges transpercent la peau des victimes pour sortir.

Les écailles d'argent : une affection qui donne à la peau un aspect gris et écailleux. Provoque d'intenses démangeaisons.



LES RITUELS

Les rituels permettent de communiquer avec les Dieux et de négocier avec eux un avantage au niveau des Éclats.

Les prêtres des Terres Sacrées, experts en la matière, connaissent certains de ces rituels : les joueurs choisissant d'incarner un personnage originaire des Terres Sacrées recevront un rituel gratuitement en début de partie (choix aléatoire, ou au bon vouloir du MJ).

D'autres rituels pourront être obtenus par les joueurs (quel que soit leur royaume) en cours de parties. Les Dieux peuvent également proposer spontanément un marché aux joueurs, marché dont le prix ne sera connu par le joueur qu'après acceptation.

UTILISATION

Pour utiliser un rituel, il faut connaître une incantation, qui permet d'entrer en communication avec les Dieux. On peut alors leur proposer un marché (ou bien c'est eux qui feront une proposition en fonction du service demandé par le joueur).

Si un accord est trouvé, le personnage doit le sceller en se scarifiant une marque précise sur la main.

Ce signe permettra aux joueurs d'identifier les personnes qu'ils rencontreront ayant utilisé un rituel.

QUELQUES RITUELS CONNUS

Rituel permanent de Tanicha : permet d'obtenir un double Éclat de Tanicha. Ce rituel est le plus connu à travers les royaumes, ceux en faisant usage cherchant souvent à s'associer à d'autres personnes. Pour réaliser ce rituel, il faut tuer une personne qui nous est chère.

Rituel temporaire de Tanicha : permet d'obtenir une faveur de la part de Tanicha, pour une durée limitée (*Exemples : augmenter grandement*

l'efficacité d'un Éclat ; obtenir temporairement un Éclat supplémentaire ; empêcher quelqu'un d'autre d'utiliser son Éclat pendant un laps de temps limité...). La contrepartie de ce rituel peut être proposée par le joueur, ou imposée par Tanicha.

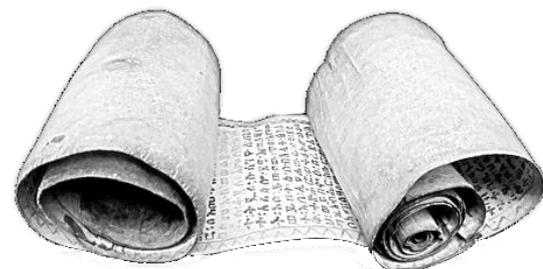
Rituel temporaire d'Anamayua et Mayua : permet d'obtenir une faveur de la part des deux Dieux du bien, pour une durée limitée (*Exemples : augmenter grandement l'efficacité d'un Éclat ; obtenir temporairement un Éclat supplémentaire ; empêcher quelqu'un d'autre d'utiliser son Éclat pendant un laps de temps limité...).* La contrepartie de ce rituel peut être proposée par le joueur, ou imposée par les Dieux.

Rituel du Cinnoben : ce rituel très particulier permet d'obtenir tous les Éclats secondaires, tous avec une puissance bien supérieure à la normale. Le réaliser implique le sacrifice de 1000 âmes (volontaires ou non) dans un lieu sacré : l'île Morte, située au nord de l'océan du Cornien, non loin des côtes de la Berenia et de la Lupesia.

La particularité de ce rituel est qu'il n'a pas à être mené de bout en bout par une même personne : il s'active automatiquement lorsque la millième âme est sacrifiée. La personne se tenant alors au centre du cercle du rituel, tracé dans le sol d'un ancien temple de l'île Morte, reçoit alors le pouvoir absolu. Physiquement, cela se manifeste non pas par une scarification, mais par un lacer de métal rouge et brillant, s'incrustant dans les mains et les avant-bras du receveur du rituel.

Une fois le rituel accompli, chaque utilisation des Éclats diminue peu à peu la puissance du rituel : quand toute la puissance magique qu'il a permis d'obtenir est dépensée (environ 1000 utilisations d'Éclats), le receveur du rituel meurt.

Il est possible de transférer le pouvoir du rituel à quelqu'un d'autre, quelle que soit la quantité de magie déjà utilisée. Ce rituel de transfert est extrêmement douloureux.



LES RITUELS PROPOSÉS SPONTANÉMENT PAR LES DIEUX

Si le maître de jeu souhaite utiliser en cours de partie les rituels proposés spontanément par les Dieux, il est suggéré d'attribuer au départ de la campagne un score d'intégrité à chaque joueur, allant de 0 à 100. Par défaut, le score devrait être à 50, sauf si le background du joueur l'influence : un joueur avec un éclat de Tanicha aura un score de départ plus élevé (peut-être 70), quand un joueur de la Guilde aura plutôt un score de 30.

Ce score ne doit pas être connu par les joueurs.

En cours de partie, les choix des joueurs font monter ou descendre ce score, selon si leurs décisions sont pour le bien général ou non.

Lorsqu'un joueur sera contacté par un Dieu, il ne saura pas par lequel avant d'accepter le marché.

Tanicha et les Dieux mineurs du mal contactent les joueurs ayant un score entre 70 et 100.

Les Dieux mineurs neutres, entre 30 et 75.

Anamayua et Mayua, ainsi que les Dieux mineurs du bien, entre 0 et 40.

A noter que les scores se chevauchent : plusieurs Dieux peuvent contacter pour un même score, au bon vouloir du maître de jeu.



ENNEMIS

La plupart des adversaires que vous rencontrerez dans L'éclat et l'ombre : le jeu de rôle seront des humains. Les rencontres avec des animaux agressifs concerneront essentiellement des animaux dressés par l'homme, ou bien des scénarios prenant place dans les Royaumes de l'Ouest ou les Îles de glaces, deux territoires plus sauvages et où la faune y est plus dangereuse. Enfin, il est possible de croiser quelques créatures venant, comme les dieux, du monde de l'Irfinn.

Les Éclats des pnj peuvent être choisis à la convenance du maître de jeu lors de la préparation de la partie, ou tirés aléatoirement. Sauf nécessité scénaristique (exemple : justifier le fait qu'un messenger pnj porte un message rapidement à une longue distance, grâce à un Éclat de rapidité), les pnj possédant un seul Éclat n'en feront pas usage lors des jets de compétences ou de dégâts (on considérera que l'utilisation raisonnable de leur Éclat fait partie du bonus éventuel déjà présenté dans leur table).

Seuls les membres d'une guilde du double Éclat ou des adeptes de Tanicha utiliseront leurs Éclats.

Concernant les dégâts et les armures, les valeurs indiquées sont celles de base lors d'une rencontre. Libre au maître de jeu de les adapter s'il le souhaite en utilisant la table des armes et armures.

LES HUMAINS NORMAUX

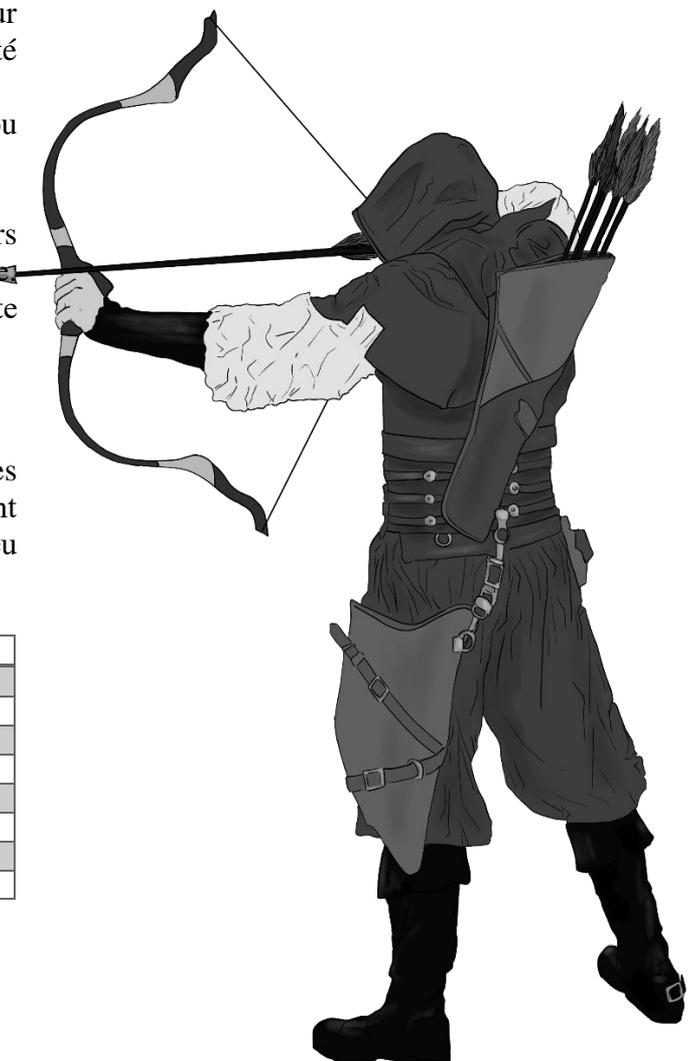
Souvent, vous serez confrontés au commun des mortels. Ces pnj possèdent un seul éclat. N'ayant pas d'entraînement particulier, ils sont peu dangereux.

Points de vie	15
Jets de dégâts	1d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES BRIGANDS

Danger fréquent sur les routes, notamment dans les Royaumes de l'Ouest et l'Empire du Sud. Korlish et Chölon font régner l'ordre de façon strict, et les mauvaises rencontres s'avèrent plus rares sur ces deux territoires. En Berenia et en Lupesia, les grands axes sont plutôt sûrs également : mais sur les routes peu passantes, le risque est grand.

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 1
Adresse	2d6 + 1
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6



Cas particulier : les pirates

Brigands des mers, les pirates se rencontrent principalement dans la mer des glaces. Ils s'en prennent essentiellement aux navires Bereniens, lorsque ceux-ci circulent entre Mesen et Areness. Entre deux méfaits, ils trouvent souvent refuge dans les ports du nord de la Lupesia, vendant alors leurs prisonniers aux marchands d'esclaves.

LES SOLDATS

Soldats d'une armée régulière, ou bien mercenaires, gardes du corps : ces hommes et ces femmes sont généralement d'une constitution robuste, et bénéficient d'un entraînement correct au combat. Eux aussi bénéficient d'un seul Éclat.

La plupart des armées sont mixtes, l'exception étant bien sur l'armée Korlishienne, exclusivement féminine. En Lupesia, les femmes ont accès à l'armée, mais ne se retrouvent jamais dans des postes d'importance : elles peuvent être simples soldats, et servent également parfois pour des missions d'infiltration (notamment dans le but de déstabiliser le régime Korlishien).

Note sur l'équipement :

Les soldats Bereniens sont reconnaissables à leur uniforme bleu et gris. Les Korlishiennes et les Chöloniens portent un uniforme entièrement noir.

La défense des Terres Sacrées est assurée par des soldats Chöloniens et Korlishiennes : leurs uniformes restent noirs lorsqu'ils sont au service des Terres Sacrées, mais s'ornent alors d'un insigne argenté barré d'une ligne noire.

Les soldats Lupesiens portent une tenue noire et grise. Les soldats de l'Empire du Sud, des uniformes rouge sombre.

Enfin, dans les Royaumes de l'Ouest, il n'existe aucune unité, trop de clans se faisant la guerre.

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	2
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES SOLDATS D'ÉLITE

Mieux entraînés et équipés que les soldats de base, ce sont des adversaires plus redoutables.

Note sur l'équipement :

Les soldats d'élite se distinguent généralement des simples soldats par un insigne supplémentaire, ou une armure de meilleure qualité : cependant, l'on ne découvre généralement leur supériorité qu'une fois au combat.

Une exception : la compagnie Blodangrupe, en Lupesia, qui se compose exclusivement de soldats d'élite. Formée lors de la guerre civile en 800, s'étant rendue tristement célèbre grâce à ses massacres à l'époque, la Blodangrupe constitue à la fois un corps d'élite de l'armée Lupesienne, mais également la garde rapprochée du Kej. Ses membres, exclusivement masculins, abordent toujours un B majuscule or sur fond noir brodé sur leur cape et sur leur plastron.

Points de vie	18
Jets de dégâts	2d6 + 3
Armure	3
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 3
Adresse	2d6 + 3
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

LES MEMBRES DE LA GUILDE DU DOUBLE ÉCLAT

Ces pnj sont polyvalents, préparés à la fois au combat et à diverses missions plus subtiles.

Lors de la préparation de la partie, le maître de jeu devra leur choisir un double Éclat. Celui-ci pourra être utilisé de la même façon que le double Éclat d'un joueur.

Note sur l'équipement :

La plupart des membres de guildes se fondent dans la population, jusqu'au moment où ils dévoilent leur second Éclat. Une exception seulement : les membres de la guilde Korlishienne. Elles portent une tenue d'apparat lorsqu'elles assurent la protection de la Keija de Korlish. : composée d'une jupe noire et d'un corset or et noir. Le reste du temps, hors mission d'infiltration, elles portent

également une tenue reconnaissable, quoique plus discrète : pantalon, chemise et cape noirs, la cape étant ornée du symbole de Korlish : un triangle enfermant une lune.

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6 + 1
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

Tous les Eclats peuvent trouver leur utilité au sein d'une guilde. Cependant, certains ont plus de valeur. En Korlish, depuis la création de la guilde, la cheffe de guilde soit dotée de la combinaison Eclat de soin et Eclat de contrôle : ceux-ci étant considérés comme signes des qualités nécessaires à une gestion juste et efficace de la guilde, et à des qualités humaines indispensables pour un poste aussi important.

Dans les autres guildes, il y a plus de souplesse au niveau du choix des chef.fes. En Berenia par exemple se sont succédées deux cheffes de guilde aux Eclats à priori moins puissants : Ernance Friesto (Eclat de Force et Eclat d'illusion) et Andréline Mesen (Eclat de vitesse et de détection).

LES ADEPTES DE TANICHA

Comme les membres de guilde, ils aussi bien aptes au combat qu'à des missions plus subtiles.

Lors de la préparation de la partie, le maître de jeu devra leur choisir un double Éclat. Celui-ci pourra être utilisé de la même façon que le double Éclat d'un joueur.

Les adeptes se fondent généralement dans la population, mais ils arrivent que certains essayent de se démarquer pour se reconnaître plus facilement entre eux. A l'époque de la trilogie L'éclat et l'ombre par exemple, un groupe d'adeptes, guidé par un certain Antione, avait pour habitude de porter des capes rouge sombre en signe de ralliement.

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6 + 1
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

Quelques membres illustres des adeptes de Tanicha : l'histoire d'Antione et de Jabenan

Certains adeptes de Tanicha ignorent l'existence d'autres types d'Eclats, et donc de la guilde du double Eclat. Mais d'autres sont au contraire intimement liés à la guilde, comme Antione et Jabenan.

Vers l'an 1400, une femme de la guilde du double Eclat Korlishienne, Katen, tomba amoureuse d'un Lupesien. Celui-ci, bien que n'approuvant pas la séparation entre Korlish et Lupesia, l'aïda à organiser des passages de vivres et de personnes entre leurs deux royaumes. Ensemble, ils eurent un enfant : Antione.

Lorsque leur liaison fut découverte, Katen fut accusée de trahison par la Keija Korlishienne, et exécuté. Le père prit la fuite, mais fut également retrouvé et exécuté. Quant à l'enfant, il fut recueilli par un ami du couple : Jabenan, un prêtre des Terres Sacrées, qui les avait rejoints dans leur lutte.

Dégouté par la violence dont avaient fait preuve les Korlishiennes, Jabenan éleva Antione dans la haine des guildes du double Eclat. Ensemble, ils acquirent un Eclat de Tanicha et tentèrent de prendre le pouvoir des différents royaumes de L'Erfen.

LES CHIENS

Les chiens sont souvent utilisés pour garder des propriétés. L'armée en fait également usage, notamment pour la surveillance des frontières. Ils servent alors à repérer ceux et celles qui chercheraient à esquiver les postes-frontières.

Il peut aussi arriver que l'on rencontre des chiens sauvages, échappés de l'armée.

Points de vie	8
Jets de dégâts	1d6 + 1
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES LOUPS

Rôdant dans les forêts et les montagnes, les loups peuvent être rencontrés seuls ou en meute.

Points de vie	10
Jets de dégâts	1d6 + 2
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES OURS

Solitaires, les ours peuvent être rencontrés dans la plupart des forêts. On en trouve également sur la banquise des îles de glace.

Points de vie	15
Jets de dégâts	2d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES ARAIGNÉES DES ÎLES DE GLACE

Créatures mal connues, vivant exclusivement sur les îles de glace : ces araignées monstrueuses, qui peuvent dépasser les cinquante centimètres, se fondent dans la neige grâce à leur couleur blanche. Elles ont également la capacité de se rendre translucides, utilisant pour cela une magie très proche de l'Éclat d'invisibilité. Elles sont les seules créatures non humaines de l'Erfen à posséder une telle capacité. Elles vivent en nid d'une trentaine d'individus.

Peu résistantes, leur dangerosité réside dans leur rapidité, leur venin foudroyant, causant des paralysies temporaires de la zone touchée, et dans leur nombre : lorsqu'on rencontre une araignée des îles de glace, des dizaines d'autres sont sans doute à proximité.

A noter que dans les premiers âges, ces araignées étaient d'une taille encore supérieure, pouvant atteindre celle d'un homme. Elles ont progressivement perdu en taille au fil des ans, lorsque leur population a augmenté.

Points de vie	3
Jets de dégâts	1d6 + 2
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	1d6 + 2
Adresse	3d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES KURFENS

Originaires de l'Irfinn, les Kurfens sont des animaux qui dans ce monde, servent les Irfinniens pour la guerre.

Créatures terrifiantes, dont la silhouette évoque celle d'un gigantesque loup, mais beaucoup plus massif, les Kurfens ont un épais pelage gris, une longue queue touffue, des yeux presque entièrement noirs.

A leur mort, leur corps se désintègre en quelques minutes, ne laissant que des cendres.

Il est extrêmement rare de croiser des Kurfens dans l'univers de L'éclat et l'ombre. Ces animaux ne peuvent arriver sur le monde que par le biais de portails identiques à ceux utilisés par les dieux ; aussi, la présence d'un Kurfen sera généralement corrélée à celle d'un dieu mineur et à la présence ou l'évocation d'un portail.

La plupart des Kurfens aperçus en Erfen ont été envoyés par des Irfinniens à la recherche de Mayua et d'Anamayua, soit pour les retrouver, soit pour les tuer. Cependant, le passage des portails a un effet destructeur sur les Kurfens, qui une fois sur les terres de l'Erfen, redeviennent de simples bêtes sauvages dénuées de but.

Les Kurfens sont extrêmement puissants et difficiles à tuer. Leur fourrure et leur cuir épais leur garantissent une protection contre la plupart des armes connues en Erfen.

Points de vie	25
Jets de dégâts	2d6 + 4
Armure	5
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES SORCECARETS

Autres créatures originaires de l'Irfinn, les sorcecaretts arrivent également sur le monde par le biais de portails identiques à ceux utilisés par les dieux ; aussi, la présence d'un Sorcecaret sera généralement corrélée à celle d'un dieu mineur et à la présence ou l'évocation d'un portail.

Le Sorcecaret est une créature très rare en Erfen. Deux seulement sont présents : l'un au large des côtes de Chölon, l'autre en plein milieu de l'océan séparant la Lupesia des Royaumes de l'Ouest.

Le Sorcecaret évoque le croisement entre une pieuvre et une murène. Il est parfois décrit avec quatre tentacules, parfois six, ou huit ; cette variation est normale, car l'animal est en réalité composé essentiellement d'eau, qu'il peut faire

durcir et modeler à sa guise. Sa taille varie également, mais un Sorcecaret mesurera généralement plus de huit mètres de haut.

Le Sorcecaret est une créature particulièrement puissante. Aucune arme connue dans le monde de L'éclat et l'ombre ne peut lui infliger de dégâts. Aussi, les joueurs rencontrant un Sorcecaret devront faire preuve de ruse pour lui échapper.

Points de vie	Illimité
Jets de dégâts	2d6 + 4
Armure	
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6



PROPOSITIONS DE SCÉNARIOS



LES REBELLES (1H30 – 2H, SCÉNARIO MÉDIÉVAL)

Ce scénario prend place plusieurs siècles avant la trilogie *L'éclat et l'ombre*, pendant la guerre civile ayant mené à la fondation de Korlish et Chölon.

INTRODUCTION

Le royaume de Lupesia est l'un des plus puissants de l'Erfe : pour autant, ce n'est pas un endroit où il fait bon vivre. Pas pour tout le monde, en tout cas... Le royaume est mené d'une main de fer par le Kej Brotan, un homme cruel et peu soucieux de ceux qui vivent, ou survivent sur ses terres.

En cette année 810, l'esclavage est plus que jamais ancré dans les mœurs. La peine est double pour les femmes, qui même dans les plus hautes sphères de la société, sont à peine considérées comme des êtres humains.

Mais ces derniers mois, l'espoir renaît. Il renaît depuis que Clarane, une jeune esclave du sud de la Lupesia, a réussi à s'enfuir, entraînant avec elle des compagnes de misère. Son évasion et son succès à échapper à ses poursuivants depuis ne tiennent pas seulement à sa vivacité d'esprit est à son courage. Il se murmure que Clarane possède un double Éclat. Cadeau des Dieux pour rétablir l'équilibre du monde ? Quoiqu'il en soit, la jeune femme sape petit à petit l'autorité Lupesienne. Dans les régions arides du sud de la Lupesia, au-delà du gigantesque canyon de Korlish, elle bâtit son propre empire, monte une armée.

Vous... vous savez que ce double Éclat n'est pas une rumeur. Vous le savez, car vous-même avez reçu ce don. Esclaves comme Clarane, vous avez vous aussi essayé de vous échapper. Vous avez échoué, car vous vous êtes sacrifié pour permettre aux plus jeunes d'échapper aux gardes de la ville. Désormais, vous attendez votre exécution dans la prison de Choïri, une garnison Lupesienne longeant le canyon de Korlish. On veut faire de vous un exemple, décourager toute autre tentative d'évasion avec une mise à mort publique.

L'exécution est prévue pour demain. Mais vous n'avez peut-être pas dit votre dernier mot...

LES PERSONNAGES JOUEURS

Pour cette aventure, tous les joueurs doivent créer un personnage possédant un double Éclat de la guilde. Étant donné l'époque, ils ne peuvent pas créer de personnages des Terres Sacrées, de

Korlish ou de Chölon, ces trois royaumes étant encore en formation : ils peuvent donc être originaires de Lupesia, Berenia, Empire du Sud ou Royaumes de l'Ouest.

Les joueurs créent leurs personnages, et choisissent uniquement leur premier Éclat. Le MJ leur proposera ensuite à chacun un choix entre deux Éclats de la Guilde. Les joueurs devront avoir chacun un Éclat de Guilde différent.

Leur objectif sera double : s'évader de la prison, et rejoindre le reste des esclaves évadés, qui les attendent à la sortie de la ville.

LES ADVERSAIRES

Les gardes :

Il y a en permanence 12 gardes dans la prison, dont les caractéristiques sont définies dans le tableau des adversaires comme **simples soldats**.

Les soldats de la Blodangrupe :

Les membres de la Blodangrupe sont définis dans le tableau des adversaires comme **soldats d'élite**.

Les prisonniers :

Selon leurs choix, les joueurs pourront s'attirer des ennuis avec les autres prisonniers. Ceux-ci ont les stats d'**humains normaux** (à l'exception de Guthrus, dont les caractéristiques sont précisées plus loin)

SITUATION DE DÉPART

Les joueurs sont enfermés dans une cellule (*bloc C du plan de la prison*). Nous sommes le soir, et ils savent qu'ils vont être interrogés et exécutés le lendemain matin. S'ils veulent agir, il ne faut donc pas trop trainer.

S'ils essayent de casser la grille de leur cellule : le seuil de difficulté sera **presque impossible**. En utilisant leurs Éclats, ils peuvent trouver une solution. Après leur avoir laissé le temps de discuter et de réfléchir à un ou des plans, un garde (**simple soldat**) viendra apporter les repas du soir aux prisonniers.

Il devra être clair pour ces derniers que c'est l'occasion rêvée pour une évasion.

DÉVELOPPEMENT

L'évasion

Si les joueurs parviennent à mettre le garde hors de combat, ils disposent de quelques minutes avant le passage d'un autre garde.

→ S'ils dissimulent le corps dans leur cellule et referment bien la porte, nul ne se doutera de l'évasion avant le petit matin.

→ Sinon, le corps sera découvert à la prochaine ronde. Dans ce cas, l'alarme est donnée, et les 11 gardes restants fouilleront la prison et ses alentours.

Les joueurs ont plusieurs possibilités pour s'enfuir :

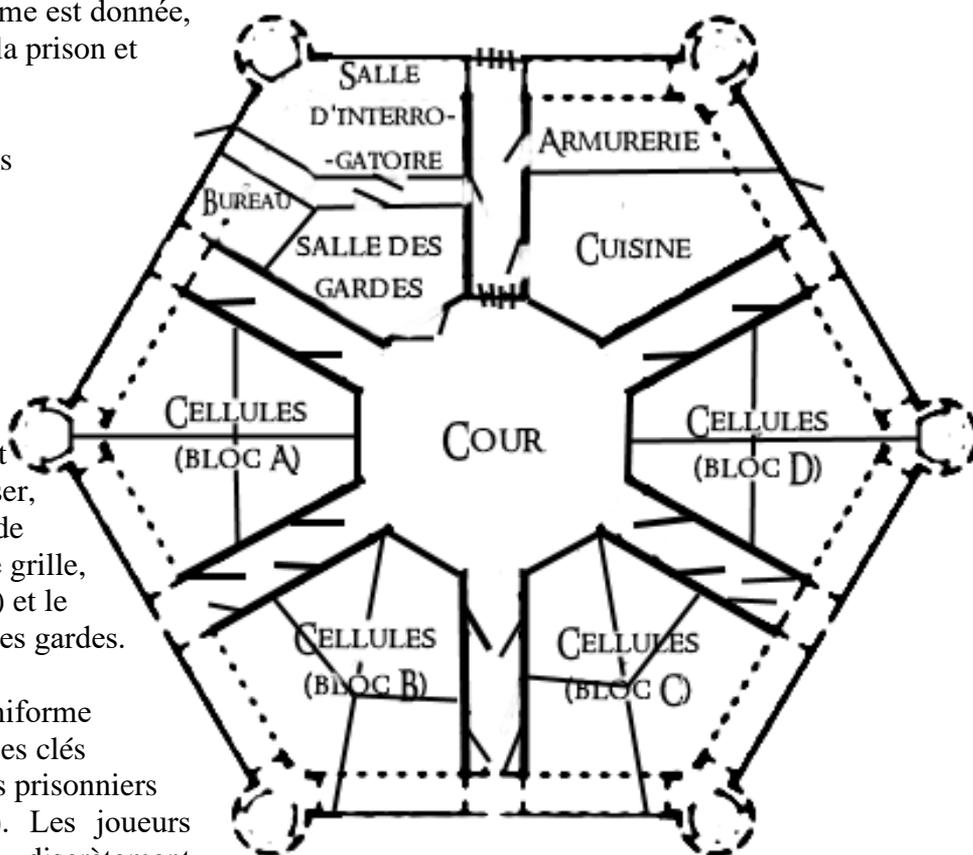
→ Passer en force les différentes grilles (la première séparant la cour du couloir des gardes, La deuxième étant au niveau de l'armurerie).

Les grilles sont renforcées : un Éclat de force pourra permettre de les briser, mais au prix d'un gros effort (seuil de difficulté : difficile pour la première grille, presque impossible pour la seconde) et le bruit attirera forcément l'attention des gardes.

→ Se faire passer pour des gardes : possibilité de récupérer l'uniforme du garde venu apporter le repas, et ses clés (ouvrent uniquement les cellules des prisonniers et l'accès à la salle des gardes). Les joueurs pourront également récupérer discrètement l'uniforme du garde faisant la ronde quelques minutes après (mais si celui-ci ne revient pas, l'alarme est déclenchée rapidement). Si un joueur possède un Éclat de métamorphose, il sera possible de se faire passer pour un des gardes pour récupérer les clés des grilles, accrochées à un crochet sur le mur de la salle des gardes. Cela sera également possible à l'aide d'un Éclat de contrôle (en forçant un garde), ou bien avec un Éclat d'invisibilité (en profitant du passage d'un garde pour entrer dans leur salle).

→ Déclencher une évasion générale, en libérant tous ou partie des autres prisonniers des autres blocs. Nécessite uniquement le trousseau de clés du garde venu apporter le repas. Attention : si la plupart des prisonniers se montreront coopératifs, certains peuvent poser problème. Il s'agit de :

- Alric (**soldat d'élite**) : détenu dans le bloc C, dans la cellule voisine de la vôtre. À en fait été enfermé dans le but de savoir comment vous aviez pu faire autant de dégâts lors des événements qui ont mené à votre capture. Espion à la solde de la Blodangrupe, il vous aidera à fuir la prison, mais vous trahira lorsque vous arriverez à l'extérieur, vous indiquant une direction prétendument sûre



qui vous mènera droit à un repère de la Blodangrupe. Alric possède un Éclat de rapidité, et pourra en faire usage pour prévenir la Blodangrupe une fois que vous serez à proximité de leur repère. Description d'Alric : Son nom complet est Alric Saïkan Cita. C'est un homme d'une quarantaine d'années, de belle allure. D'origine noble, il se présentera comme étant accusé de relations avec une esclave rebelle (les relations avec les esclaves sont d'ordinaire monnaie courante, mais en cette période troublée, cela peut facilement mener à des accusations de rébellion contre le Kej).

- Guthrus : détenu seul dans une cellule du bloc D. Atteint d'une maladie mentale, Guthrus semble au premier abord doux comme un agneau. Mais régulièrement, il est pris de crises de folies dans lesquelles il s'en prendra à tous ceux qui se trouvent à ses côtés, déchainant la puissance de son

Éclat de force. Il vous fera repérer, ou vous blessera... Si les joueurs décident de libérer Guthrus, une crise de folie le touchera dès qu'un joueur pénétrera dans le couloir entre les deux grilles, menant à la sortie de la prison.

Table de Guthrus :

Points de vie	15
Jets de dégâts	3d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 3
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

Description de Guthrus : c'est un homme approchant la soixantaine. Grand mais plutôt fin, longs cheveux blancs légèrement dégarnis, regard brun très doux, teint halé et traits usés par le travail des champs : il n'a pas l'apparence d'un criminel, juste d'un vieil homme fatigué par la vie. D'ailleurs, c'est ainsi qu'il se voit : entre deux crises, il n'a pas conscience de sa violence, et croit sincèrement avoir été injustement accusé de meurtre par un voisin jalouxant ses terres agricoles. (en réalité, il a massacré ledit voisin et toute sa famille).

Si les joueurs ne font aucune tentative pour se libérer grâce au garde venu apporter le repas, il leur reste deux options :

→ essayer de quitter discrètement leur cellule (possible avec un Éclat de dédoublement)

→ attendre l'arrivée de soldats de la Blodangrupe le lendemain matin (**soldats d'élite**), qui les emmèneront dans la salle d'interrogatoire. Dans ce cas, les joueurs seront interrogés par autant de soldats de la Blodangrupe qu'il y a de joueurs. Les joueurs pourront alors tenter de s'enfuir, mais la tâche sera beaucoup plus compliquée.

Dans tous les cas, s'ils échouent à s'enfuir, ils seront amenés dans la cour pour être exécutés par décapitation, le mode de mise à mort en vigueur en Lupesia. Ils seront alors entourés par tous les gardes restants de la prison, 6 membres de la Blodangrupe et une dizaine de notables de la ville (**simples humains**)

Quitter la ville

Une fois les clés des grilles récupérées ou les grilles forcées, il est possible de quitter la prison. La porte donne sur une rue peu passante, mais où les joueurs auront intérêt à ne pas s'éterniser : même dans le cas où l'alarme n'aurait pas été sonnée, des patrouilles passent régulièrement par là. Une arrivera d'ailleurs forcément quelques minutes après la sortie des joueurs s'ils ne se dépêchent pas de quitter les lieux. S'ils sont repris, la victoire sera quasiment impossible.

Ils tomberont très vite sur un groupe de soldats de la Blodangrupe (**soldats d'élite**). Il y en aura nombre de joueurs + 1. Si Alric accompagne les joueurs, il préviendra les soldats quelques secondes avant que les joueurs ne s'aperçoivent de leur présence : dans ce cas, on a Alric en ennemi. Si les joueurs parviennent à l'emporter ou à fuir, ils devront repartir vers la droite.

Si les joueurs ont été trop rapides et efficaces, l'alarme sera alors donnée dans la prison : il pourra alors y avoir une rencontre supplémentaire avec une patrouille.

DÉNOUEMENT

Une fois passée le groupe de la Blodangrupe, les joueurs arriveront en vue de leurs amis déjà libres, qui leur indiqueront un souterrain. Les joueurs remportent alors la victoire, l'évasion est réussie.

Notes sur les prisons :

En Lupesia, et de façon générale, dans les royaumes du continent est, on ne trouve pas de grandes prisons. Les jugements interviennent rapidement, et les prisonniers sont soit exécutés dans les plus brefs délais, soit conduits dans des camps de travail pour purger leur peine.

A Cita par exemple, la capitale Lupesienne, on ne compte que deux prisons d'une capacité d'une trentaine de prisonniers chacune.

Les prisons sont mixtes, et ce dans tous les royaumes à l'exception de Korlish.

Les prisons sont généralement construites en Dapadiun, un alliage extrêmement solide, capable de résister un temps même à un Éclat de force. Cet alliage produit également un fort tintement qui donnera facilement l'alarme en cas de tentative d'évasion.

LES ILES DE GLACE (2H – 3H, SCÉNARIO MÉDIÉVAL)

INTRODUCTION

Votre aventure commence dans le nord de la Berenia, dans la ville côtière de Bersalen. Une grande agitation règne sur le port : le Tribela, majestueux navire, s'apprête à prendre la mer. Son objectif est d'atteindre les îles de glace, une contrée encore mystérieuse, que nul n'a encore explorée. Vous êtes des aventuriers, et vous vous joignez à cette expédition.

PERSONNAGES JOUEURS

Pour ce scénario, les joueurs commencent la partie avec un seul Éclat. Ils peuvent être originaires de n'importe quel royaume.

Leur objectif sera d'explorer tout ou partie des îles de glace, et de revenir vivants à Bersalen.

LES ADVERSAIRES

Les pirates :

De nombreux bateaux de pirates rôdent dans la mer des glaces. Les pirates ont les stats de **brigands**.

Les animaux des îles de glace :

Les joueurs pourront en rencontrer dès qu'ils auront débarqué. Ils pourront croiser des loups, des ours et des araignées des îles de glace. Ces dernières occupent toute la zone D en pointillé sur la carte.

Les humains des îles de glace :

Les joueurs pourront être amenés à interagir avec des **adeptes de Tanicha** et avec Henrik (table fournie plus loin)

SITUATION DE DÉPART

Les joueurs embarquent sur le Tribela. C'est l'occasion pour eux de faire connaissance, d'échanger sur leurs Éclats.

DÉVELOPPEMENT

Les premiers jours de traversée se passent bien. Mais à mi-chemin, durant la nuit, les joueurs sont réveillés par des cris. Le Tribela est abordé par des pirates.

L'équipage du Tribela fait face, un contre un, contre des pirates (on considérera que les combats

entre pnj se résoudront de la façon suivante : si les joueurs l'emportent contre leurs adversaires, il en sera de même pour les marins du Tribela. Si les joueurs échouent, idem pour les marins). Il restera en plus deux fois plus de pirates que de joueurs.

→ Si les joueurs l'emportent : le Tribela reprend sa route vers les îles de glace. Avant de repartir, les joueurs peuvent choisir de fouiller le bateau pirate. Dans ce cas, ils peuvent trouver un coffre, contenant deux parchemins. Ces deux parchemins décrivent chacun un rituel (l'un d'Anamayua, l'autre de Tanicha).

→ Si les joueurs sont capturés : ils sont embarqués sur le bateau pirate, qui doit faire étape sur les îles de glace avant d'aller vendre les joueurs comme esclaves en Lupesia.

D'une façon ou d'une autre, les joueurs arrivent dans une crique, sur la côte sud de la plus grande des îles de glace. (*A sur la carte*)

→ S'ils sont sur le Tribela : ils débarqueront sans difficulté, à l'aide d'un canot. L'équipage refusera d'accompagner à terre (leur rôle est de surveiller le navire).

→ S'ils sont sur le bateau pirate : les pirates étant en sous-effectifs suite à l'attaque du Tribela, ils embaucheront les joueurs pour décharger des caisses de nourriture et de combustible.

Dans tous les cas, une fois à terre : une attaque d'araignées des îles de glace surviendra, les araignées arrivant de la côte ouest. Si les joueurs ont débarqué de leur plein gré, ils affronteront autant d'araignées qu'il y a de joueurs. S'ils sont avec les pirates, ceux-ci fuiront, paniqués, en voyant les araignées, livrant les joueurs en pâture pour couvrir leur fuite. Les joueurs affronteront là encore le même nombre d'araignées.

Dans les deux cas, les joueurs se retrouveront sans solution de repli : en voyant les araignées, les marins du Tribela paniquent et quittent le mouillage. Sont-ils définitivement partis ? Les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir. Quant aux pirates, ils déguerpissent tout simplement.

Note : les araignées des îles de glaces font partie des légendes récurrentes, les joueurs se doutent donc que d'autres viendront et que s'éterniser sur place n'est pas une bonne idée.

Si les joueurs restent malgré tout sur place, ou s'ils partent en longeant la côte vers l'est : eux possibilités pour les joueurs : 15 araignées les attaqueront dans les quinze minutes qui suivent. Sinon, deux possibilités :

→ S'éloigner en longeant la côte vers l'est. Dans ce cas, les joueurs arriveront à la cabane d'Henrik (*B sur la carte*), un ermite retiré sur l'île depuis plus de dix ans. Selon les choix des joueurs, il sera possible d'obtenir plus ou moins d'aide de la part d'Henrik (*voir précisions à suivre sur le personnage*)

→ Avancer vers le centre de l'île. Dans ce cas, les joueurs tomberont sur le repaire des adeptes de Tanicha (*C sur la carte*). En s'approchant, les joueurs seront confrontés à des illusions (provoquées par Tanicha, pour cerner la personnalité des joueurs).

Longeant une crevasse de glace, ils apercevront au fond de la crevasse un enfant, les appelant au secours, prétendant avoir été kidnappé. Un ours monstrueux s'approche de lui. Essayeront-ils de descendre pour l'aider ?

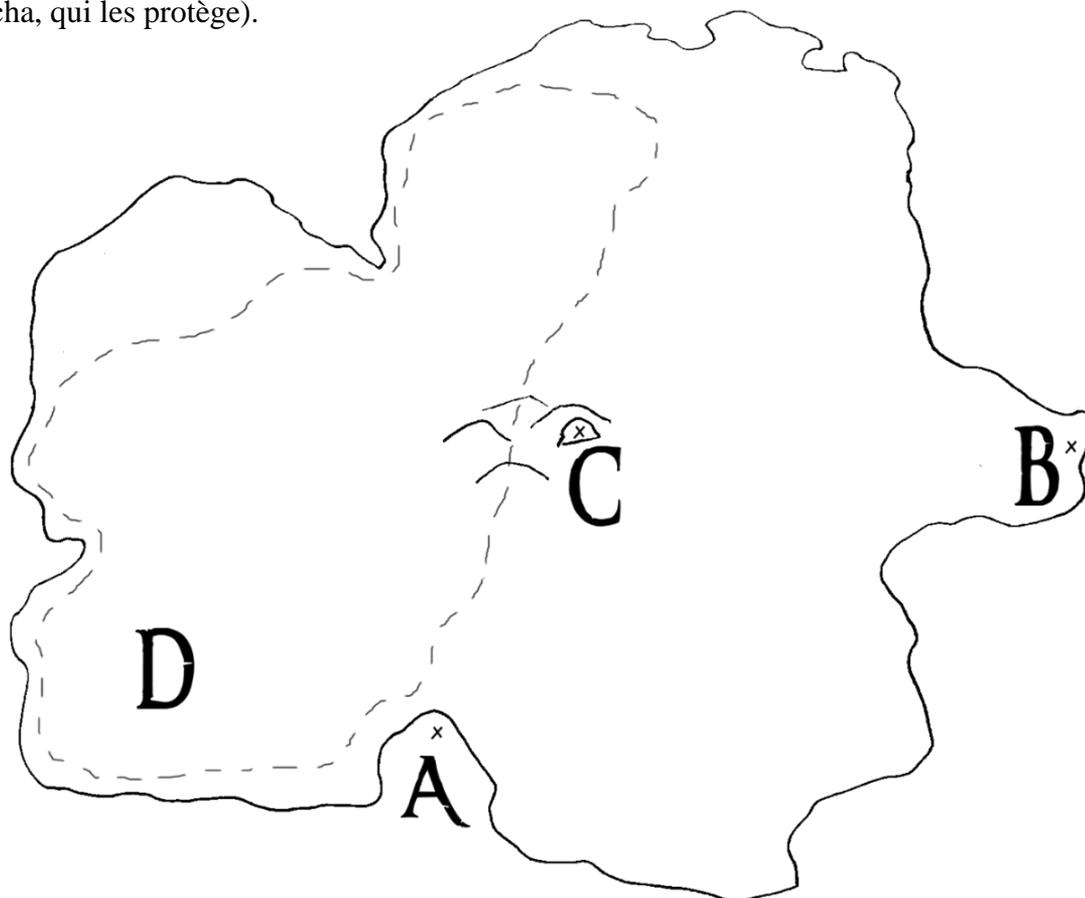
Selon leur choix, si les joueurs approchent du corps de Tanicha, ils recevront automatiquement un Éclat de Tanicha ou pas. Tant que les joueurs ne s'approchent pas du corps, les adeptes restent dissimulés (non pas par leur Éclat, mais grâce à la puissance de Tanicha, qui les protège).

DÉNOUEMENT

→ Si les joueurs reçoivent un Éclat de Tanicha : les adeptes viendront les voir amicalement, les considérant désormais comme membres de leur groupe. Pour regagner la Berenia, les joueurs n'auront qu'à attendre le passage du prochain bateau de ravitaillement. Le mal l'aura alors emporté.

→ Si les joueurs n'ont pas reçu d'Éclat de Tanicha : les adeptes se montreront agressifs et attaqueront les joueurs. Si Henrik accompagne les joueurs, il aidera les joueurs tant qu'ils ne s'en prennent pas à son frère. Si les joueurs triomphent, ils pourront trouver refuge dans la cabane d'Henrik jusqu'au passage d'une expédition de secours (s'ils sont arrivés grâce aux pirates) ou au retour du Tribela (s'ils sont arrivés grâce à celui-ci).

S'ils emmènent avec eux Jukan vivant, prisonnier, Henrik se joindra à eux.



PRÉCISIONS SUR L'HISTOIRE

Tanicha :

Arrivée d'un autre monde des siècles auparavant, Tanicha était un être « normal » en Irfinn, sa terre d'origine. Son pouvoir (octroyer des talents particuliers à quelqu'un, contre sa santé ou celle de quelqu'un d'autre) était partagé par tous ses semblables.

Tanicha est arrivée en Erfen, et plus précisément, sur les îles de glaces, via le portail qui se trouve dans la caverne de glace. Là, elle a été attaquée par des araignées, qui à l'époque, étaient d'une taille bien plus imposante. En essayant de se défendre, elle a déclenché une explosion de froid (les armes qu'elle emportait avec elle réagissant différemment en Irfinn et en Erfen). Elle s'est retrouvée gelée dans la glace, ainsi que son portail, et que les araignées qui l'entouraient. Cette glace n'est pas ordinaire : il est impossible de la briser ou de la faire fondre avec de la simple chaleur.

De façon extraordinaire, cela ne l'a pas tuée : son esprit est resté intact sous la glace. Ses pouvoirs, plus puissants dans ce monde que dans le sien, ne lui ont pas permis de s'échapper, mais elle peut en revanche agir sur l'esprit des Erfeniens qui s'approchent d'elle, en les soumettant à ses désirs. Elle a également la possibilité d'octroyer des pouvoirs, ce qu'il fait parfois.

À l'origine, Tanicha n'était pas aussi mauvaise qu'elle ne l'est désormais : mais sa prison de glace l'a rendu folle, et désormais, elle ne cherche plus vraiment à s'enfuir, juste à faire le mal, à répandre la souffrance pour ne pas être la seule à désespérer.

Henrik et les adeptes :

Table d'Henrik :

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 3
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 3
Charisme	2d6

Henrik est un homme de Chölon, faisait partie d'une expédition, comme nos héros. Parti il y a 18 ans, le navire sur lequel il était a sombré en heurtant un récif, à proximité de l'île de glace sur laquelle se trouvent les joueurs. Usant de son Éclat de résistance à la douleur, Henrik a tout fait pour sauver ses compagnons de la noyade dans les eaux glacées : il a malheureusement échoué et y a perdu une main, quelques orteils et le nez, gelés par le froid. En revanche, il a gagné dans l'affaire un Éclat de bouclier.

Une fois remis de ses engelures, Henrik a récupéré un peu de matériel sur le lieu du naufrage, et a également parcouru l'île. Il a finalement choisi de s'établir sur la côte est, endroit le moins dangereux. En effet, le reste de l'île est envahi par des araignées, des loups et des ours.

Henrik espérait la venue d'une expédition de secours, et celle-ci s'est effectivement présentée, un an après, menée par le frère d'Henrik : Jukan. Avant de repartir, Jukan a tenu à explorer l'île, et notamment la zone centrale, dédale de grottes de glace, qu'Henrik n'avait pas osé explorer seul. Dans ces grottes, ils ont découvert le corps gelé de Tanicha. Henrik étant quelqu'un de bon, il a résisté ; Jukan et la plupart de ses hommes en revanche, ont cédé à l'appel de Tanicha et se sont retournés contre les autres.



Suite à cela, une partie des nouveaux adeptes de Tanicha sont repartis des îles de glaces, se dispersant dans le monde pour essayer de répandre le mal en son nom. C'est eux qui payent régulièrement des pirates pour approvisionner ceux qui restent sur les îles de glaces. Jukan et quelques autres ont choisi de rester au plus près de Tanicha, consacrant désormais leur vie à la prière, et lui tenant compagnie dans sa prison de glace.

Hendrik a choisi de rester sur l'île, ne pouvant se résoudre à abandonner son frère. Il ne perd pas espoir de le ramener un jour chez eux.

Henrik est un homme fondamentalement bon : il aidera les joueurs autant que possible si ceux-ci semblent animés de bonnes intentions. En revanche, il se retournera sans pitié contre eux s'ils s'avèrent être de mauvaises personnes, ou s'ils s'en prennent à la meute de loups.

Si les joueurs s'en prennent aux adeptes, il laissera faire, tant qu'ils ne visent pas Jukan.

Notes sur les navires :

Les navires des chantiers navals de Bersalen et Dameren sont mondialement réputés pour leur solidité et leur rapidité. À deux ou trois mats, pouvant atteindre une quarantaine de mètres de long, ils sont les premiers à avoir permis l'ouverture de voies maritimes relativement fiables dans la mer des glaces, réputée dangereuse en raison des vents violents qui la parcourt, des pirates et des icebergs dérivant en nombre.

Le Tribela est l'un des plus célèbres de ces navires. Il est notamment connu pour avoir été le premier à faire un tour complet du continent ouest, permettant de cartographier entièrement celui-ci. Sa capitaine, Denia Dameren, est une femme au caractère bien trempé, qui ne ménage ni son équipage, ni ses passagers. Les aventuriers embarquant avec elle auront intérêt à filer droit, sous peine de finir leur trajet à fond de cale.



KELBETH (CAMPAGNE MÉDIÉVALE, 50H ENVIRON)

INTRODUCTION

Votre aventure commence dans l'ouest de la Berenia, à Kelbeth. Ville frontalière des Royaumes de l'Ouest, c'est une zone de fortes tensions. En effet, nombreux sont les Ouestiens à fuir les Royaumes de l'Ouest, déchirés par des guerres entre petits chefs n'ayant jamais réussi à s'entendre.

La frontière est gardée par la garnison militaire de Kelbeth, donc vous faites partie. En plus des patrouilles de surveillance, vous êtes responsables de la sécurité dans la ville de Kelbeth, et de la gestion du camp de transit, voisin de la garnison, où patientent les Ouestiens attendant de recevoir le précieux passeport les autorisant à se rendre en Berenia.

Depuis quelques semaines, une série de meurtres sème le désordre dans Kelbeth. Les habitants s'agitent, les locaux accusent les nouveaux arrivants Ouestiens, quand ceux-ci assurent n'y être pour rien. La révolte gronde...

PERSONNAGES JOUEURS

Pour ce scénario, les joueurs commencent la partie avec un seul Éclat. Ils sont à priori originaires du royaume de Berenia, mais il est acceptable que l'un d'entre eux viennent des Royaumes de l'Ouest. Dans ce cas, ses origines devront rester un secret pour les autres joueurs.

Leur objectif sera de résoudre l'affaire de meurtres à Kelbeth.

LES ADVERSAIRES

Aldegrin, Zélie et Naudet sont des **adeptes de Tanicha**.

Chalita est une **membre de la guilde du double éclat**.

Marduk possède les statistiques d'un **adepte de Tanicha**.

Le reste du temps, les joueurs rencontreront des **soldats** et des **humains normaux**.



SITUATION DE DÉPART

Les joueurs sont dans la garnison de Kelbeth, occupés à jouer aux cartes ou autre activité de leur choix pour occuper le temps. Mais leur repos est interrompu par un soldat venant les informer que la cheffe de la garnison, **Adelène Areness**, les convoque dans son bureau.

Une fois devant Adelène, celle-ci leur explique la situation.

Il y a deux jours, **Adelène** a été informée par des voies non-officielles (des soldats s'étant rendus dans les tavernes de la ville et ayant entendu des rumeurs) d'une série de meurtres dans la ville de Kelbeth. Les victimes sont apparemment au nombre de huit. Aussi bien des Ouestiens, que des Bereniens de basse extraction, mais aussi des personnalités haut-placées (on parle notamment du père de l'échevin de la ville).

Adelène est assez surprise de ne pas avoir été informée officiellement par la garde de la ville (ce qui serait la procédure normale). En effet, si la garde de la ville, sous la responsabilité de l'échevin, gère seule les affaires courantes dans Kelbeth, il est d'usage que la garnison soit prévenue lorsqu'il se passe des choses sortant de l'ordinaire, d'autant plus lorsque des Ouestiens sont impliqués. En effet, la frontière est une zone sensible.

Adelène ordonne donc aux joueurs de mener l'enquête. Elle leur fournit un laissez-passer, les autorisant à interroger quiconque sera utile à l'enquête, mais leur demande d'éviter autant que possible de faire des vagues. Pour cela, elle leur conseille de commencer par se présenter à **Naudet Friesto**, le responsable de la garde de la ville, et d'essayer d'obtenir de lui un maximum d'informations.

Les joueurs n'ont pas d'impératif précis pour rendre compte à **Adelène** : l'idée est qu'ils doivent résoudre l'enquête le plus rapidement possible, mais si cela doit prendre quelques jours, ils les auront.

Avant de quitter la garnison, les joueurs sont libres de s'équiper comme bon leur semble dans l'armurerie de la garnison. Ils disposent également de ressources financières. Une somme précise peut leur être allouée, mais il est aussi possible de considérer qu'ils disposent de ressources suffisantes pour des dépenses courantes.



PARTIE I : RÉSOUDRE L'ENQUÊTE

Cette campagne n'est pas linéaire : même si les joueurs sont incités à démarrer leur enquête auprès du chef de la garde, ils peuvent tout à fait choisir d'interroger d'autres personnes au préalable. C'est pourquoi vous sera d'abord présenté ici le résultat d'enquête auquel doivent aboutir les joueurs, puis la liste des différentes personnes qu'ils peuvent être amenés à rencontrer, ainsi que les informations détenues par ces différents personnages.

L'ENQUÊTE

Parmi les réfugiés arrivés récemment au camp Ouestien se trouvaient deux frères : **Ezhan Ournia** et **Marduk Ournia**. Tous les deux avaient grandi dans une secte d'adeptes de Tanicha (la déesse du mal) et pris la fuite direction la Berenia. **Marduk**, l'aîné, dispose lui-même d'un double éclat d'invisibilité. Les deux frères ont également la connaissance de plusieurs rituels de Tanicha.

Les deux réfugiés se sont vu refuser l'entrée en Berenia (comme beaucoup d'autres). Mais **Marduk** ayant un éclat d'invisibilité, il a pu passer discrètement la frontière, seul. Là, il s'est rendu à la ville de Kelbeth et a essayé de passer un marché avec l'échevin de la ville, **Aldegrin Kelbeth** : des passeports pour lui et son frère, assez d'or pour refaire leur vie, et en échange, il pouvait lui apprendre comment obtenir lui aussi un double éclat.

Aldegrin Kelbeth a accepté le marché.

Dans un premier temps, il a voulu vérifier que **Marduk** ne lui mentait pas. Il a donc mis dans le

secret trois personnes : **Naudet Friesto**, le chef de la garde de la ville ; **Zélie Varezac**, sa médecin (une femme avide de pouvoir et réputée pour ses prises de position peu sympathiques envers les Ouestiens) et **Iliès Kelbeth**, son comptable.

Ils ont d'abord essayé de tuer une personne quelconque, pour tester les affirmations de **Marduk**. En effet, celui-ci a expliqué que le rituel pour obtenir un double éclat nécessitait de tuer un de ses proches. La victime, **Eulanie Riva**, était une danseuse de passage en ville. Cela n'a pas marché (**Marduk** n'avait pas menti, il fallait bien tuer un proche). Constatant cela, **Iliès** a voulu tuer sa femme (**Junia Kelbeth**), mais pris de remords au dernier moment, il a renoncé. C'est donc **Zélie** qui a commis le meurtre à sa place, et s'est débarrassé d'**Iliès** dans la foulée, voyant qu'il menaçait de faire tout capoter.

Aldegrin lui, a décidé de tuer son père, déjà vieux et malade : **Aubrenet Kelbeth**. Il a pu faire passer cela pour une mort naturelle grâce à **Zélie**.

Naudet lui, a choisi de tuer une femme avec qui il entretenait une liaison de longue date, mais en toute discrétion : **Andrelle Sha-Aune**.

Suite à cela, **Aldegrin** a envoyé le chef de la garde de la ville (**Naudet Friesto**), accompagné d'un scribe (**Rafel Sanarine**) au camp Ouestien, pour faire le passeport d'**Ezhan Ournia** et le faire entrer en Berenia. Cela à au passage créé un début d'émeute dans le camp Ouestien, émeute qui a été

réprimée sévèrement par **Aubry Ju-Belieth**, le commandant en second de la garnison. Celui-ci a accepté un pot-de-vin de **Naudet** pour ne pas en parler à **Adelène**.

Mais au lieu de remplir totalement sa part du marché et de couvrir d'or les frères **Ournia**, **Aldegrin** a fait enfermer **Ezhan** dans le sous-sol de sa demeure, dans une geôle. Là, il a fait pression sur les deux frères pour obtenir d'autres secrets de Tanicha (notamment tous les rituels dont avaient connaissance les deux frères). La situation a dégénéré : Marduk a réussi à fuir grâce à son éclat d'invisibilité et depuis, se cache en ville. Quant à **Ezhan**, il est toujours prisonnier dans le sous-sol et a été torturé.

Pour essayer de sauver son frère et de se venger de l'échevin, **Marduk** a d'abord essayé de recruter de l'aide parmi d'anciens réfugiés Ouestiens installés à Kelbeth. Mais personne n'a accepté de l'aider. De plus, **Naudet** ayant retrouvé sa trace, une bagarre a eu lieu dans le quartier Ouestien et s'est soldée par l'incendie d'une maison. La famille **Doukan**, qui y vivait, a péri par les flammes (le père, la mère et un enfant). Une personne a essayé de les sauver : **Chalita Izen**, une jeune Ouestienne. Elle n'a pas réussi, mais les Dieux du bien l'ont récompensée pour son geste en lui accordant un double éclat. Persuadée que **Marduk** est le responsable de l'incendie (alors qu'en réalité, c'est Naudet), **Chalita** a fui la ville et se cache dans les grottes à proximité.



Liste des victimes par ordre chronologique

Cette liste peut être fournie intégralement par Naudet Friesto si les joueurs viennent à sa rencontre (comme conseillé par Adèle Areness). Sinon, les joueurs peuvent obtenir les informations au fil de l'eau.

Note : L'aventure commence le jeudi pour les joueurs.

Eulanie Riva : assassinée le lundi. Son corps a été retrouvé poignardé dans une ruelle proche du quartier des Ouestiens. C'est **Eusèbe Livierin**, un des médecins de la ville, qui a examiné le corps.

Danseuse originaire du Sud, ayant longtemps travaillé dans la troupe du temple sud de Faratine. Elle était venue à Kelbeth en compagnie d'un groupe d'artistes cherchant à monter un spectacle sur les réfugiés. Le soir du meurtre, elle devait se rendre à un rendez-vous, dont elle n'a révélé la teneur à personne.

Aubrenet Kelbeth (le père de l'échevin) : assassiné le mardi. En pratique, personne ne sait qu'il s'agit d'un assassinat, mais ça tombe en même temps (et des gens ont fait courir la rumeur, car le corps a été emmené le même jour que d'autres). Officiellement, il est mort d'une crise cardiaque, rien d'étonnant vu son grand âge. Examen réalisé par **Zélie**.

Iliès et Junia Kelbeth (comptable de l'échevin et sa femme) : assassinés le mardi, retrouvés morts dans leur maison. Un poignard a été retrouvé dans la main d'**Iliès**, les deux semblent s'être entretués. Des voisins, entendant des cris, une violente dispute, ont appelé la garde : à leur arrivée, **Zélie** était déjà sur place, essayant (en apparence du moins) en vain de sauver **Iliès** agonisant. **Eusèbe**, médecin habituel de **Junia**, a été prévenu ensuite, non officiellement, mais a été surpris de voir qu'on lui interdisait de voir les corps.

Andrelle Sha-Aune : le corps a été retrouvé le mercredi, dans une rue proche du quartier des Ouestiens. Probablement assassinée le mardi. Examen fait par **Eusèbe**.

La famille Doukan (père, mère et petit garçon) : assassinés le mercredi en soirée. Leur maison a brûlé : est-ce la raison de leur mort ? Les Ouestiens

autour ne savent pas, n'ont pas l'air d'avoir trop envie de parler. Si on les interroge, certains diront que c'est une vengeance des habitants qui ne les aiment pas et les soupçonnent des autres meurtres ; d'autres parleront de la dispute avec un homme inconnu. D'autres de la disparition étrange de **Chalita**, la voisine de la famille... L'examen des corps a été fait par **Eusèbe**.

LES RENCONTRES

A Kelbeth :

Aldegrin Kelbeth (éclats de mémoire et de métamorphose) : L'échevin de Kelbeth. Sera généralement présent dans sa demeure, au nord-ouest de la ville. Peu causant, il éconduira rapidement les joueurs s'ils cherchent à le voir, les renvoyant vers Naudet. Il porte le deuil de son père, mais ce n'est que façade.

Naudet Friesto (éclats de mémoire et d'invisibilité) : Chef de la garde de la ville, il a son bureau au rez-de-chaussée de la demeure de l'échevin. C'est là que les joueurs ont le plus de chances de le rencontrer, même s'il peut arriver qu'il circule en ville ou se rende à la garnison. Si les joueurs viennent le voir, il expliquera que selon lui, la situation ne justifie pas de faire appel à la garnison. Il donnera la liste des victimes, avec le nom des médecins ayant effectués les autopsies (**Zélie** ou **Eusèbe**, selon les cas). Concernant le père de l'échevin, il expliquera qu'il s'agit tout simplement d'une crise cardiaque.

Si les joueurs viennent le voir, et encore plus s'ils se montrent soupçonneux, **Naudet** les suivra par moment dans la ville, en utilisant son éclat d'invisibilité. Les joueurs auront peut-être l'occasion de constater qu'ils sont suivis, en faisant de temps en temps un jet d'intuition. Cela pourra être l'opportunité d'attirer leur attention sur des traces de pas apparaissant seules dans la poussière par exemple.

Zélie Varezac (éclats de soin et d'illusion) : Médecin du château de l'échevin. C'est une femme très sèche, autant physiquement que moralement. Elle habite une belle maison juste à côté du château, elle y a son cabinet en rez-de-chaussée. Elle exerce ses talents en priorité pour l'échevin et ses proches, mais s'occupe aussi de la clientèle aisée de

Kelbeth. Les joueurs pourront la trouver dans son cabinet de soin. Elle expliquera aux joueurs qu'Aubrenet a succombé à une banale crise cardiaque.

Si les joueurs ont préalablement discuté avec Eusèbe, ou s'ils cherchent d'une façon ou d'une autre à savoir si les corps présentaient des traces étranges, elle niera systématiquement. Elle cherchera à mettre rapidement les joueurs à la porte.

Rafel Sanarine (éclat de mémoire) : dessinateur au service de l'échevin, faisant partie de la garde. Il travaille essentiellement à la réalisation des passeports et circule donc beaucoup entre la ville, la garnison et le camp Ouestien. Pour cette raison, les joueurs l'ont déjà aperçu et peuvent avoir sympathisé avec lui. En discutant avec lui (et avec un jet de séduire réussi), ils pourront lui faire admettre qu'il se passe un truc un peu louche avec le dossier d'**Ezhan Ournia**, qui a bénéficié d'un intérêt spécial. Ils pourront par la même occasion apprendre qu'une révolte a été étouffée dans le camp Ouestien lorsqu'il est venu faire le passeport d'**Ezhan**.

Eusèbe Livierin (éclat de soin) : médecin de la ville, apprécié de tous ses patients. Taille moyenne, très calme, cheveux châtain un peu frisés, regard marron très doux. Il inspire la confiance. Il a d'ailleurs une très bonne réputation dans toute la ville. Contrairement à **Zélie**, il accepte tous les patients, des plus riches aux plus pauvres.

Les joueurs le trouveront à son cabinet, dans le sud de la ville. Il a effectué l'examen des corps de **Eulanie Riva** (le mardi) et de **Andrelle Sha-Aune** et de la **famille Doukan** (le mercredi). Il a également appris le meurtre de **Junia et Iliès Kelbeth**, mais n'a pas eu l'autorisation de les voir (ce qui l'a étonné, **Junia** étant une de ses patientes habituelles).

Il a trouvé les meurtres d'**Eulanie** et d'**Andrelle** étranges. Dans les deux cas, les deux femmes avaient des traces aux poignets, comme si quelqu'un les avait tenues ou attachées avant de les poignarder. De plus, elles avaient toutes les deux une marque sur la main (une scarification, un cercle barré avec un trait droit à côté)

Il a vu les corps carbonisés des membres de la **famille Doukan**, mais ils étaient trop abîmés pour en tirer la moindre information.

Il peut également renseigner les joueurs sur où ne se trouvent pas les corps. En effet, quand quelqu'un

meurt, la tradition veut que son corps soit installé dans un lieu de repos temporaire, ce qui permet normalement aux proches de se recueillir sur sa dépouille. Ce lieu est souvent adjacent au temple, mais ce n'est pas systématique. A Kelbeth, les corps sont habituellement installés dans l'ancien lieu de prière troglodyte, à l'extérieur de la ville (pas loin du château de l'échevin). Mais **Eusèbe** s'y est rendu, et n'y a pas trouvé les corps...

Yann Avennie, tavernier de La loutre ivre (éclat de calcul) :

Si les joueurs consomment, leur apprendra qu'il avait **Eulanie Riva** comme cliente (elle logeait dans sa taverne). Il ne la connaissait pas plus que ça, savait juste qu'elle voulait monter un spectacle retraçant la vie des réfugiés, d'où sa présence à Kelbeth. Mais depuis une mauvaise blessure sur scène, il y a quelques années, elle avait du mal à trouver une bonne place dans une troupe, elle était un peu aux abois financièrement. Il avait l'impression qu'elle acceptait des propositions qui n'étaient pas liées uniquement à la danse, mais relevait plutôt de la prostitution.

La veille du meurtre, un homme caché sous sa cape était venu lui parler, alors qu'elle était attablée. Il lui avait glissé quelques pièces d'or au terme de leur discussion, avant de partir. Elle était alors remontée dans sa chambre, était descendue toute apprêtée, et était sortie en disant qu'elle avait un rendez-vous.

Il faudra vraiment bien le payer pour qu'il accepte de dire que l'homme en question était un serviteur de l'échevin.

Estève Dameren, prêtre de Kelbeth (éclat de mémoire) : Un homme âgé, qui a l'air inquiet. Il a dû être grand, mais il est maintenant tout voûté. Rares cheveux blancs. Il prétendra d'abord n'avoir rien de particulier à dire sur les meurtres, mais si les joueurs sont observateurs, ils remarqueront qu'il semble nerveux. D'autant plus si les joueurs lui parlent des marques sur les corps des victimes. Il sait que ce type de scarification est caractéristique d'un rituel (qui peut être fait pour un dieu du bien ou pour un dieu du mal).

Si les joueurs insistent fortement (amicalement ou en usant de violence), il leur apprendra que Chalita est venue le trouver, et lui a raconté ce qu'elle sait. Si les joueurs sont persuasifs, il acceptera de leur dire où la trouver : tous les soirs, ils se retrouve

dans le cimetière, à la sortie de la ville, où il lui fournit un peu de nourriture.

Marduk Ournia (éclat de rapidité et d'invisibilité) : Marduk a grandi dans les royaumes de l'Ouest, avec un départ difficile dans la vie. En effet, son père était à la tête d'une secte de Tanicha, effectuant de nombreux sacrifices pour le compte de la déesse du mal. La mère de Marduk et de son frère, Ezhan, a d'ailleurs été une des victimes. Elevés par leur père, ils ont assisté à beaucoup de scènes horribles.

Lorsque **Marduk** avait 16 ans, il a appris en espionnant son père que celui-ci avait l'intention de sacrifier **Ezhan**, alors âgé de 12 ans, pour augmenter encore son pouvoir. Résolu à sauver son frère, **Marduk** a assassiné son père et prit la fuite avec son frère. A cette occasion, il a gagné un éclat d'invisibilité... Offert par Tanicha pour avoir assassiné son père ? Ou bien par Mayua et Anamayua pour avoir sauvé son frère au péril de sa vie ? **Marduk** lui-même l'ignore.

Les deux frères réussirent à fuir, mais quelques années après, les membres de la secte faillirent les rattraper. Alors âgés de 23 et 17 ans, **Marduk** et **Ezhan** décidèrent de fuir en Berenia, ce qui nous amène au commencement de cette histoire.

Marduk n'est pas fondamentalement quelqu'un de mauvais : son rêve est de démarrer une nouvelle vie en Berenia avec son frère, sans causer d'ennuis à personne. Mais en dévoilant des secrets de Tanicha à l'échevin, il a lancé la série de meurtres et conduit son frère en prison. Désormais, il est prêt à tout pour l'en sortir.

Il repèrera assez rapidement les joueurs pendant leur enquête et les suivra dans les rues (parfois en étant invisible). Il cherchera à un moment ou un autre à entrer en contact avec eux, pour leur demander de l'aide face à l'échevin.

Au camp Ouestien

Des Ouestiens : quelques suggestions de noms Ouestiens : Farsan, Dalir, Jilla. Tous diront la même chose, avec plus ou moins de détails selon la façon dont les joueurs abordent le sujet. Les frères **Ournia** sont arrivés au camp il y a quelques semaines, et l'entrée en Berenia leur a été refusée. **Marduk** a disparu le lendemain, on a cru qu'il avait décidé de repartir chez lui, mais **Ezhan** est resté. 3 jours après, le responsable des passeports (**Naudet Friesto**) est revenu avec un dessinateur pour faire faire un passeport à **Ezhan**, qui a finalement eu

l'autorisation de passer. Tout le monde a protesté devant cette injustice, et c'est là que quelques soldats, menés par **Aubry Ju-Belieth**, ont violemment réprimé les protestations.

Si on insiste un peu : ils diront que les frères **Ournia** n'avaient pas bonne réputation. L'un d'eux (**Marduk**) avait une étrange marque sur la main (une scarification).



Ezhan et Marduk Ournia

A la garnison

Adelène Areness (éclat de force) : Une soldate forte et loyale au Kej, qui a longtemps fait ses preuves à Areness, sa ville d'origine. Elle y était alors seconde du commandant de la garnison. Elle a été écartée en raison de ses prises de position fortes contre la Lupesia, et pour raisons diplomatiques, envoyée à Kelbeth, l'autre grand poste frontière de la Berenia. C'est à la fois une punition (on ne l'envoie pas à l'endroit le plus facile à gérer) et une promotion (elle devient cheffe).

Pour elle, c'est l'occasion de faire ses preuves et elle compte bien faire son travail rigoureusement.

Agée d'une quarantaine d'années, elle est dotée d'un éclat de force. Grande, brune, cheveux négligemment ramenés en arrière par une queue de cheval, des yeux sombres au regard perçant. Elle s'habille très simplement lorsqu'elle ôte son uniforme, n'est pas coquette, mais toujours propre sur elle.

Elle ne se mêle pas trop à ses soldats, ce qui en déstabilise certains, habitués au précédent chef qui venait se saouler avec eux à la première occasion.

Elle choisit les joueurs pour cette mission justement parce que qu'ils sont plutôt nouveaux dans l'armée, et qu'elle se méfie un peu des anciens, ayant quelques soucis d'autorité avec son second :

Aubry Ju-Belieth.

Aubry Ju-Belieth (éclat de force) : commandant en second de la garnison, il est dans l'armée depuis plus jeune âge. Il a commencé comme simple soldat et gravi les échelons. Maintenant âgé d'une quarantaine d'années, il a beaucoup de mal à accepter que le poste de commandant ne lui ait pas été donné et en veut à **Adelène Areness.**

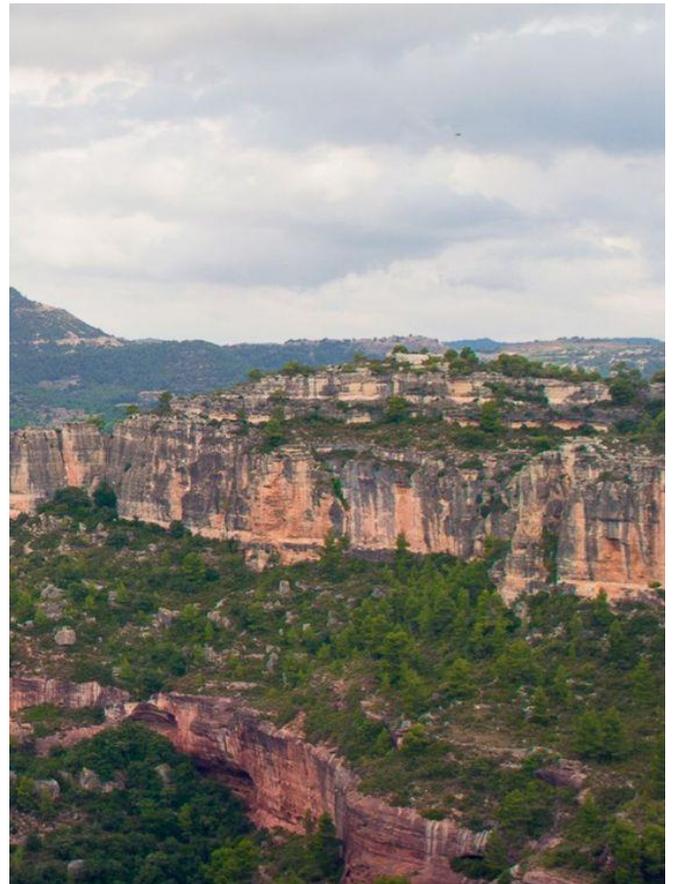
Facilement corrompible, il a accepté un pot-de-vin de Naudet pour réprimer la révolte dans le camp Ouestien sans en parler à **Adelène.**

Dans les grottes de la falaise

Chalita Izen (éclats de rapidité et de contrôle mental) : La Ouestienne ayant acquis un double éclat de guildes. Les joueurs la trouveront s'ils font des jets d'observation dans les falaises ou alentour, ils pourront repérer des traces de pas à demi dissimulées sous la poussière. S'ils les suivent, ça les mènera à la cachette de **Chalita**, dans une des grottes. Ils peuvent également la rencontrer le soir dans le cimetière de Kelbeth, s'ils ont pu faire parler le prêtre.

S'ils arrivent à être amicaux et persuasifs, elle leur racontera la vérité : **Marduk** est venu dans le quartier Ouestien essayer de convaincre les gens de l'aider à sauver son frère, prisonnier de l'échevin. Tout le monde a refusé, et le père de **la famille Doukan (Jeiran Doukan)** leur a dit de quitter la ville, que sinon, il irait les dénoncer à la garde le lendemain. Dans la soirée, la maison a brûlé... Elle a essayé d'intervenir, mais trop tard. Quelqu'un s'est interposé. Elle suppose qu'il s'agit de **Marduk** (mais se trompe : en réalité, c'était **Naudet**). Elle n'a eu la vie sauve que grâce à

l'obtention d'un Éclat de contrôle, qui lui a permis de s'enfuir.



Les falaises de Kelbeth, infranchissables ou presque

ÉVÉNEMENTS POUVANT SURVENIR DURANT L'ENQUÊTE :

Voici quelques suggestions d'événements pouvant perturber l'enquête des joueurs. A adapter bien sûr selon leurs avancées.

Rencontre avec Marduk

Marduk peut être repéré par les joueurs, mais peut aussi choisir de se montrer à eux de lui-même. Dans tous les cas, il pourra leur expliquer son histoire. Libre aux joueurs de le croire ou non...

Intervention de Naudet ou de Zélie

Si les joueurs progressent rapidement ou se mêlent un peu trop des affaires de l'échevin, **Naudet** et / ou **Zélie** peuvent essayer d'éliminer les joueurs. L'attaque peut survenir en ville (dans une rue déserte par exemple), ou bien à l'extérieur de la ville. Si l'attaquant est **Naudet**, il utilisera son éclat d'invisibilité pour surprendre les joueurs ; si c'est

Zélie, elle pourra utiliser son éclat d'illusion de façon plus subtile, par exemple pour les orienter sur une fausse piste.

Intervention d'Aldegrin

L'échevin peut lui aussi choisir d'intervenir. Une suggestion d'utilisation de son éclat de métamorphose est qu'il se fasse passer pour un des joueurs et commette un crime en ville en faisant exprès de se faire repérer : cela lui fournit par la suite l'occasion de faire arrêter les joueurs.

Si les joueurs se font arrêter par la garde, ils peuvent essayer de se faire libérer en usant de persuasion ou bien en s'évadant. S'ils sont bloqués et ne parviennent pas à se sortir de cette situation, l'échevin peut les libérer en leur faisant comprendre qu'en échange, il attend d'eux qu'ils abandonnent leur enquête le concernant.

Révolte au camp Ouestien

Si les joueurs choisissent de se rendre au camp Ouestien pour enquêter, leur présence ne passe pas inaperçue. S'ils restent trop longtemps, ou posent trop de questions, une bagarre peut éclater. En effet, les Ouestiens du camp vivent dans des conditions difficiles, et le fait qu'Ezhan Ournia ait pu avoir un passeport de façon louche a échauffé les esprits. La première révolte matée par Aubry n'a rien arrangé... Les Ouestiens peuvent donc se retourner contre les joueurs.

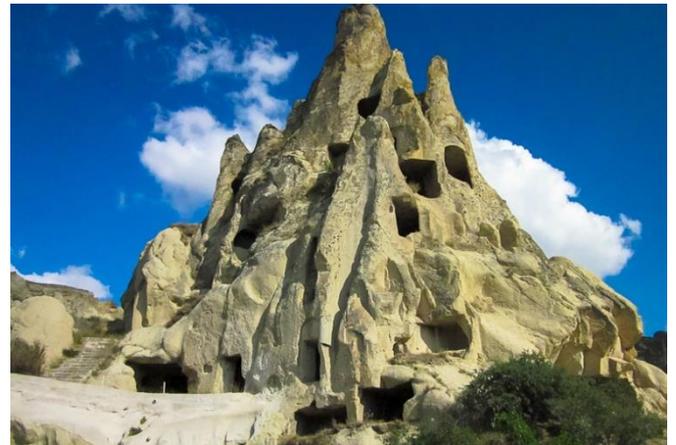
Découverte des corps des victimes

Comme indiqué par le médecin, **Eusèbe**, les corps des victimes ne sont pas entreposés dans les grottes habituelles. En cherchant dans les nombreuses grottes de la falaise (ou avec l'aide de **Chalita**, qui a elle-même passé beaucoup de temps dans les grottes), les joueurs découvriront les corps entreposés dans un ancien temple troglodyte abandonné depuis longtemps, creusé un peu plus loin dans la falaise. Les corps sont posés sur des tables de pierre, et marqués de nombreuses scarifications. Avec l'aide du **prêtre**, ou celle de **Marduk**, les joueurs sauront qu'il s'agit de marques pour un rituel de Tanicha. **Marduk** pourra leur apprendre qu'il s'agit d'un rituel ne pouvant être réalisé qu'à la pleine lune (qui tombe quelques jours après le début de l'enquête), visant à amplifier fortement la puissance des éclats. **Aldegrin**, **Zélie** et **Naudet** l'auront découvert en interrogeant **Ezhan**. Les corps vont donc rester cachés là quelques jours encore.

RÉSOLUTION DE LA PARTIE 1 :

Si les joueurs se débrouillent correctement, ils devraient arriver à la conclusion que les meurtres ont été commis par l'échevin, **Zélie** et **Naudet**. Ils devraient aussi comprendre que **Marduk** est à l'origine de tous les problèmes, mais qu'il est aussi fondamentalement quelqu'un de bien...

A ce stade, il est possible de terminer la campagne : les joueurs peuvent décider de simplement rendre compte de leurs conclusions à **Adelène Areness** et se laver les mains de la suite des événements.



Bâtiment principal de la garnison de Kelbeth

PARTIE 2 : AIDER LES FRÈRES OURNIA.

Si les joueurs souhaitent poursuivre la partie, plusieurs possibilités :

- Suite à leur rapport auprès d'**Adelène Areness**, celle-ci peut leur ordonner de poursuivre leur mission en faisant arrêter **Aldegrin** et ses complices. Dans ce cas, le maître de jeu devra faire comprendre aux joueurs que la mission doit être discrète : il n'est pas possible d'arrêter l'échevin de Kelbeth directement. Il faudra soit le faire disparaître discrètement, soit le forcer à se dévoiler publiquement en tant qu'adepte de Tanicha et meurtrier, en le piégeant d'une façon ou d'une autre. Concernant le sort des **frères Ournia**, libre au maître de jeu de leur demander de les aider ou pas.

- Les joueurs peuvent décider de leur propre chef d'aider les **frères Ournia**, notamment en libérant **Ezhan**. Dans ce cas, ils agiront en totale autonomie, sans l'accord d'**Adelène Areness**.

DÉROULEMENT

Là encore, les événements peuvent se dérouler dans différents ordres. Aussi, nous indiquerons ici des suggestions.

Libération d'Ezhan Ournia

Pour aider **Marduk** à libérer **Ezhan**, les joueurs doivent pénétrer dans le château de l'échevin.

Le château en lui-même est protégé par une enceinte de pierre d'environ trois mètres de haut. Une entrée principale est gardée par deux gardes en journée, et fermée par une grille la nuit. Elle donne sur la cour du château, dans laquelle se trouve un bâtiment le long de la muraille : il s'agit des locaux de la garde de la ville. Les gardes, au nombre d'une quinzaine, y logent et y disposent d'une armurerie et de quelques bureaux.

Pour accéder au château en lui-même, il faut traverser la cour. Le bâtiment comporte quatre niveaux : le rez-de-chaussée est composé de bureaux (dont ceux de **Naudet** et de l'échevin) et de salles de réception. Les deux étages sont les quartiers privés de l'échevin et de sa famille ainsi que les logements du personnel. Enfin, au sous-sol se trouvent les cuisines et les réserves, accessibles par un premier escalier ; le second permet d'accéder aux geôles.

Lorsqu'un prisonnier y est détenu, les geôles sont normalement surveillées par deux gardes. Mais étant donné les circonstances, **Naudet** et l'échevin font surveiller plus sérieusement Ezhan : deux à six gardes supplémentaires (selon le nombre de joueurs) seront également présents. Enfin, si les joueurs se font repérer à un moment de la libération, **Naudet** et **Aldegrin** eux-mêmes pourront intervenir pour leur compliquer la tâche.

Ezhan, gravement affaibli par la détention et la torture, sera un poids mort durant l'évasion. Celle-ci devra être particulièrement difficile (si besoin, les gardes sonneront l'alarme pour attirer le reste des soldats). Idéalement, les joueurs seront confrontés à un choix difficile : abandonner **Ezhan** et / ou **Marduk** (le premier car trop faible pour fuir seul, ou le second s'il essaye de retenir les gardes pour vous laisser le temps de faire sortir son frère), ou s'engager dans un combat risquant de s'avérer fatal.

Si les joueurs font le choix d'un combat difficile (ce à quoi il faudra les encourager), ce sera l'occasion

de les récompenser en leur accordant des éclats de guildes.

Les éclats peuvent être accordés aléatoirement, ou bien (solution à privilégier) en fonction de l'action provoquant l'obtention de l'éclat. Par exemple, le joueur s'interposant directement entre un camarade et un soldat pourra recevoir un éclat de bouclier ; celui essayant de sauver plusieurs personnes en même temps pourra recevoir un éclat de dédoublement, etc.

Arrêter Aldegrin, Zélie et Naudet

Plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs pour se débarrasser d'**Aldegrin**, **Zélie** et **Naudet**. S'ils n'y pensent pas eux-mêmes, Marduk ou Adèle pourront leur suggérer de piéger les trois adeptes juste avant qu'ils n'effectuent le rituel sur les corps des victimes, dans les grottes.

Détails sur le rituel des grottes :

De ce que peuvent leur apprendre Marduk ou Ezhan, le rituel qui se déroulera dans les grottes, il s'agit d'un rituel visant à renforcer les éclats. Cela signifie que par exemple, au lieu de produire une illusion visible par une vingtaine de personnes à la ronde, Zélie pourrait en produire une visible par toute la région.

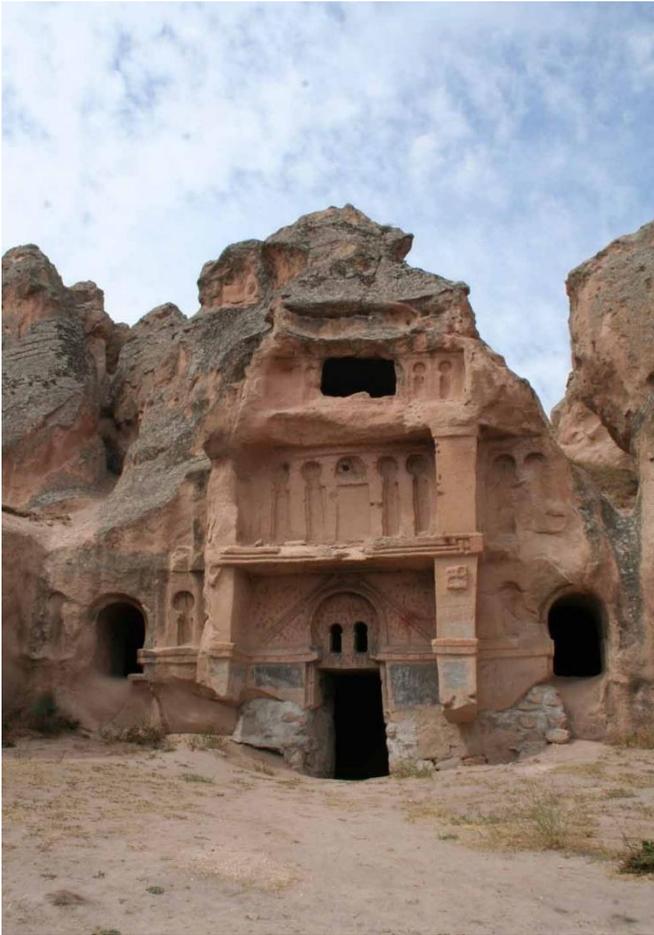
Pour effectuer ce rituel, les corps doivent être marqués de scarifications en l'honneur de Tanicha, et durant une nuit de pleine lune, être cannibalisés par les personnes réalisant le rituel.

Précision supplémentaire en connaissance des frères Ournia : l'esprit de Tanicha plane à proximité des corps dès l'instant où sont effectuées les scarifications, et sera de plus en plus présent au fur et à mesure que la pleine lune approchera. Si les joueurs s'approchent des corps, ils pourront donc être tenté par l'esprit de Tanicha de basculer de son côté.

Suggestion au maître de jeu : la résistance à Tanicha peut être jouée sur un jet de Séduire, ou bien sur un jet brut (2d6 sans bonus).

Si Tanicha prend le contrôle d'un joueur suite à un échec de jet de dé, celui-ci aura du mal à lutter contre l'esprit et sera donc fortement perturbé. Il aura donc un malus sur tous ses jets au sein des grottes ou à proximité. Si le joueur fait un échec critique, il pourra même se retourner contre ses

camarades (le maître de jeu pourra alors lui imposer de les combattre durant quelques tours).



Grottes de la falaise

Si les joueurs ont été remarqués (par des gardes, ou par des habitants de la ville), **Adèle Areness** leur recommandera de prendre la fuite. Les joueurs n'auront alors pas de gratification par le grade militaire ou par l'argent. En revanche, cette fin leur offre la possibilité de poursuivre encore la campagne. Ils peuvent par exemple décider de fuir dans les Royaumes de l'Ouest pour mettre fin aux agissements de la secte de Tanicha d'où viennent les **frères Ournia**, ou bien tenter de rejoindre la guilde Berenienne du double éclat...

RÉSOLUTION DE LA PARTIE 2 :

Quel que soient les choix des joueurs, la situation finale à Kelbeth est forcément bien différente de l'initiale. Il y aura forcément eu confrontation avec l'échevin, celle-ci s'étant conclue soit par la mort de ce dernier et de ses complices, soit par leur fuite. Dans tous les cas, lorsque le maître de jeu estime que la partie est terminée, le meilleur moyen de conclure est de faire intervenir un détachement envoyé par le Kej de Berenia (le maître de jeu pourra informer les joueurs de son arrivée imminente, suite à l'envoi d'un messenger par **Adèle Areness**).

Si les joueurs ont réussi à agir sans se faire repérer (ou en éliminant tous les témoins), ils peuvent alors se contenter de dévoiler le résultat de leur enquête. Ils seront alors récompensés pour leurs bons services.

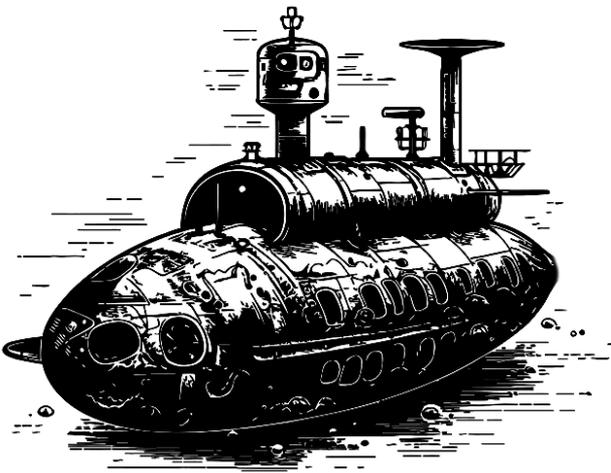
SCÉNARIO EN EAUX TROUBLES (1H30 – 2H, ÉPOQUE MODERNE)

INTRODUCTION

Après quelques décennies d'accalmie, la guerre a repris de plus belle entre la Lupesia et ses voisins : Korlish et Chölon.

La frontière terrestre, matérialisée par l'immense canyon de Korlish, est infranchissable. C'est donc sur la mer que tout peut se jouer... Sur la mer et dessous.

Vous êtes membres de l'équipage de l'Incerto, un sous-marin dernier cri, fleuron de la flotte Lupesienne. Vous avez pris la mer à Kratelia, un des ports à l'est de la Lupesia, direction Chölon. A l'approche de la frontière, vous avez plongés. Maintenant, ne vous reste plus qu'à espérer que tout se passe bien jusqu'à l'approche des côtes Chöloniennes, où se sont rassemblés de nombreux navires de guerre. Mais cette partie de l'océan a mauvaise réputation, et vous n'êtes pas sereins...



PERSONNAGES JOUEURS

Les joueurs incarnent des soldats Lupesiens. Par soucis de cohérence, ils seront de préférence de sexe masculin. Ils constituent l'équipe de sous-officiers du sous-marin.

ADVERSAIRE

Le seul adversaire que les joueurs rencontrent est l'espion Chölonien. C'est **un membre de la guilde du double éclat**, possédant les éclats de rapidité et d'invisibilité.

SITUATION DE DÉPART

Le sous-marin a plongé il y a quelques heures. Pour le moment, tout est calme, et l'équipage vaque à ses occupations. Les joueurs s'affairent soit aux cuisines, soit devant un écran de détection, soit sont en quart de repos.

Soudain, une alarme retentit dans tout le bâtiment ; les lumières ordinaires se coupent, pour faire place à l'éclairage rouge d'urgence. Les haut-parleurs grésillent et la voix du commandant résonne dans tout le sous-marin. Une grave avarie vient d'être constatée, et tout l'équipage disponible doit se regrouper de toute urgence dans le centre d'opérations.

Les officiers expliquent qu'un problème a été signalé dans la salle des moteurs : le moteur principal, celui qui gère la propulsion, s'est arrêté. Les joueurs sont envoyés régler le problème, accompagnés de quelques jeunes recrues.

LA SITUATION EXPLIQUÉE AU MAITRE DE JEU

Un espion Chölonien s'est infiltré dans l'équipage. Il a profité d'un moment d'inattention de l'homme de garde pour saboter le système de propulsion du sous-marin, ce qui a déclenché l'alarme.

Si on lui en laisse le temps, l'objectif de l'espion est de poursuivre son sabotage en ouvrant une brèche dans la coque. Son plan est ensuite de s'enfuir par le tube lance-torpilles.

L'objectif des joueurs sera double : identifier l'espion et l'empêcher de fuir ; et réparer le sous-marin.

L'objectif identification de l'espion n'est pas bloquant : si les joueurs échouent, la mission sera un échec partiel, mais ils auront la possibilité de s'en sortir. En revanche, s'ils échouent à réparer le sous-marin, ils mourront au fond de l'océan.

Le scénario est prévu pour durer 2h environ. Un plan du sous-marin est joint à ce scénario, avec la liste des problèmes survenant aux différentes heures. A noter que si le maître de jeu souhaite mettre un peu plus de pression aux joueurs, il peut les informer du passage probable de la flotte Chölonienne d'ici 2h, ce qui mettra fin au scénario si le sous-marin n'est pas réparé à ce moment-là.

LES ACTIONS DE L'ESPION

Voici les actions que l'espion effectuera tant qu'il n'est pas démasqué. Le maître de jeu est libre d'adapter le timing en fonction de la durée souhaitée du scénario ; l'exemple ci-dessous est donné pour un scénario de 2h.

Avant le début de la partie

Empoisonnement du repas de l'équipage. Les effets ne sont pas visibles tout de suite.

Lors de l'exposition de la situation de départ, le maître de jeu demandera aux joueurs leurs occupations pendant leur temps de pose : sont-ils en train de manger, de boire, de jouer aux cartes, ou autre ? S'ils mangent ou boivent, ils seront empoisonnés (les effets seront vus plus tard).

00h00 : sabotage du moteur principal

Une pièce du moteur a été brisée par l'espion. La pièce n'est pas visible de l'extérieur, il faut donc soit farfouiller dans le moteur, soit être attentif aux signes : fumées, bruits suspects.

L'espion était dans le quart de repos. Il était dans sa couchette et s'est rendu invisible le temps de commettre son méfait, puis est retournée se coucher. L'alarme ayant retentit environ 30 secondes après l'arrêt du moteur, il a juste eu le temps de revenir grâce à l'usage combiné de son éclat de rapidité et de son éclat d'invisibilité.

Pour mettre hors d'usage le moteur, l'espion a utilisé une barre de fer, qui a été tordue dans l'affaire. Il a jeté la barre de fer dans un coin de la pièce, au milieu d'un tas de matériel. D'autre part, il s'est légèrement blessé (un éclat de métal lui a touché la main, le faisant légèrement saigner). Il y a quelques gouttes de sang juste à côté du moteur.

Conséquence du moteur cassé :

Le sous-marin, actuellement à 50 mètres de profondeur, est à l'arrêt et dérive tout doucement. Pas de danger immédiat, mais la flotte Chôlonienne risque d'arriver dans la zone d'ici 1h30 à 2h (selon la durée souhaitée du scénario). Il faut donc absolument réparer avant.

Résolution du problème :

Le problème du moteur peut être identifié par les joueurs de deux façons :

Jet de sensation : seuil de réussite à 12. S'il échoue, le joueur n'obtient aucune information. S'il réussit,

il identifie avec certitude l'emplacement du problème.

Jet de manipuler : seuil de réussite à 9. S'il réussit, le joueur obtient avec certitude l'information de la pièce cassée. S'il fait 12 ou plus, il constatera également qu'elle n'a pas cédé suite à l'usure, mais que c'est un sabotage. S'il échoue, le joueur se blessera (1pv par point manquant pour réussir. Exemple, s'il fait 7, il perdra 2pv).

Réparation :

Deux options s'offrent aux joueurs. Le système sera le même pour chaque problème mécanique rencontré dans la partie.

Option 1 : les joueurs peuvent confier la réparation à un subalterne : cela réussira forcément, mais prendra 1h30.

Option 2 : un joueur peut essayer de réparer lui-même. Jet de manipuler ou de fabriquer avec un seuil de réussite à 12. S'il réussit, la réparation est quasi-instantanée. S'il échoue, il aggrave la situation. Les pnj pourront alors réparer, mais cela leur prendra 1h50.

Les joueurs doivent être conscient que s'ils essaient de réparer eux-mêmes, la prise de risque est importante. Il ne faut les encourager à le faire que s'ils possèdent des éclats utiles pour ce type d'opération (force, sens surdéveloppé, rapidité, calcul ou mémoire). Ce peut être un bon moyen de leur faire dépenser de l'éclat pour les mettre en situation délicate plus tard dans la partie.

Indices pour identifier l'espion :

Avec un jet de sensation (seuil de réussite à 9), les joueurs peuvent remarquer soit la barre de fer tordue, soit les taches de sang. Si un joueur fait une réussite critique, il pourra voir les deux indices.

Si plusieurs joueurs font des jets de sensation, l'un pourra remarquer le sang, l'autre la barre tordue.

00h15 : les effets de l'empoisonnement de la nourriture commencent à se faire sentir

Jet de constitution pour tous les joueurs qui étaient en train de manger ou de boire lorsque l'alarme a retentit, avec un seuil à 8.

Si le test réussit, ils se sentent légèrement nauséux, mais ça passe rapidement.

Si le test échoue, ils se sentent vraiment mal. Ils perdent 1pv (2pv en cas d'échec critique).

Si les joueurs posent la question à des pnj ou font un test de sensation pour écouter ce qui se passe, ils sauront que d'autres membres d'équipage sont dans le même état.

Si aucun joueur n'était en train de manger ou boire au moment de l'alarme, ce sont les deux pnj à côté d'eux à ce moment-là qui vomissent.

Identification et résolution du problème :

Si un joueur fait un test de soin pour aider ses camarades ou essayer de comprendre ce qu'ils ont :

- seuil à 8 : il comprendra qu'il y a tous les symptômes d'un empoisonnement.
- seuil à 12 : il identifie précisément le poison et sait quel antidote il faut prendre dans la pharmacie (qui se trouve dans le poste A).

Si un antidote est administré, les effets cessent immédiatement (dans ce cas, ne pas tenir compte des événements à 00h30 et à 01h00).

Sinon, l'état des malades se dégradera en cours de partie.

00h25 : sabotage du système électrique de l'intérieur du sous-marin.

Profitant de l'attroupement dans la salle des moteurs, l'espion s'est faufilé jusqu'aux accumulateurs et les a mis hors de service. Mais pendant qu'il agissait, un membre de l'équipage est arrivé dans la pièce : l'espion a juste eu le temps de l'assommer avant qu'il ne donne l'alarme. Il lui a ensuite tranché la gorge et a laissé le corps dans la salle des accumulateurs. Sentant que la situation dégénère, il s'est ensuite dirigé vers le poste B, pour se procurer la tenue de plongée nécessaire à sa fuite.

Conséquences de l'accumulateur cassé :

Il n'y a plus de lumière : les joueurs se retrouvent soudain dans le noir absolu.

L'autre problème est que c'est aussi ce circuit qui permettait le renouvellement de l'air. La qualité de l'air va donc se dégrader rapidement. Ce problème persistera jusqu'à la réparation des accumulateurs. A partir du moment où les accumulateurs sont réparés, ne pas tenir compte des événements sur les problèmes d'air.

En attendant, les joueurs auront progressivement des effets secondaires (qui seront atténués s'ils activent le système de secours)

Rétablir un semblant d'éclairage :

Le maître de jeu informe les joueurs qu'il y a des lampes de secours. On en trouve dans tous les postes ainsi que dans les pièces de vie. Les joueurs vont devoir les retrouver à tâtons.

Le maître de jeu peut leur proposer un jet d'apprendre (seuil à 9), pour tester leurs souvenirs. Si le test réussi, les joueurs se souviennent précisément de l'emplacement des lampes les plus proches.

Pour se déplacer dans le noir afin de retrouver les lampes, les joueurs feront des tests de bouger. En cas d'échec, le maître de jeu peut leur infliger des blessures.

Activer le renouvellement d'air de secours

Pour renouveler l'air, il y a un système de secours. Il consiste en des chandelles chimiques à oxygène et chaux sodée, absorbant le gaz carbonique.

Les chandelles se trouvent dans un placard du poste A. Les joueurs peuvent les trouver par hasard, ou bien grâce à un jet d'apprendre (seuil à 9) réussi, ou bien en demandant aux pnj présents.

Identification du problème :

Les joueurs savent (le maître de jeu leur rappellera si besoin) que le fonctionnement interne de l'Incerto (éclairage, renouvellement de l'air, chauffage...), dépend des accumulateurs. Ils devront se rendre dans la salle des accumulateurs.

Là, ils verront (s'ils ont récupéré des lampes...) les accumulateurs cassés, et également le corps de l'homme tué par l'espion.

Réparation des accumulateurs :

Option 1 : les joueurs peuvent confier la réparation à un subalterne : cela réussira forcément, mais prendra 1h.

Option 2 : un joueur peut essayer de réparer lui-même. Jet de manipuler ou de fabriquer avec un seuil de réussite à 12. S'il réussit, la réparation est quasi-instantanée. S'il échoue, il aggrave la situation. Les pnj pourront alors réparer, mais cela leur prendra 1h15.

00h30 : les personnes empoisonnées voient leur état empirer.

Si des joueurs ont été empoisonnés, ils se sentent à nouveau mal et perdent 1pv.

Si le jet de soin a échoué la première fois à identifier le poison, il peut être reproposé aux joueurs de faire un test de soigner (seuil à 12). Si l'antidote est administré, ne pas tenir compte de l'événement à 01h00.

00h35 : si les chandelles de renouvellement de l'air ne sont pas allumées, les problèmes d'air commencent à se faire sentir.

Jet de constitution pour tous les joueurs (seuil de réussite à 8). S'ils échouent, les joueurs se sentent faibles, ont un peu de mal à respirer. Ils ont un malus de 1 sur tous leurs jets jusqu'à réparation des accumulateurs.

00h50 : le vol de la combinaison de plongée

L'espion se faufile dans le poste B pour prendre une combinaison de plongée. Il se débarrasse d'abord des deux soldats qui se trouvent dans la pièce. Se rendant invisible pour cela, il tue silencieusement le premier. Mais le second a le temps de pousser un cri. Craignant d'être pris, l'espion prend juste le temps d'assommer le soldat, le blessant grièvement, et s'enfuit jusqu'à la salle des torpilles pour y enfiler sa combinaison.

Le maître de jeu fera faire un test de sensation à tous les joueurs (seuil à 9). Si le test est réussi, les joueurs entendront le cri du soldat blessé. En cas d'échec critique ou de score supérieur ou égal à 12, ils auront une idée précise de sa provenance et pourront donc se rendre directement dans la bonne pièce. Sinon, le maître de jeu leur montrera le plan du sous-marin et leur demandera d'indiquer sur le plan où ils souhaitent se rendre.

Si le test est raté pour tous les joueurs, ils n'entendent pas le cri. Il faudra donc attendre qu'ils se rendent d'eux même dans le poste B pour constater la présence du blessé et du mort. (Si les joueurs sont trop en difficulté, un pnj pourra s'y rendre et donner l'alerte).

Le blessé :

Le soldat blessé est inconscient à l'arrivée des joueurs, il a une large plaie à la tête. Les joueurs peuvent le ranimer avec un jet de soigner (seuil à 9).

- S'il est réussi, le blessé retrouve tout de suite ses esprits. Il informe tout de suite les joueurs qu'ils ont été attaqués par Eto, un membre de l'équipage (une nouvelle recrue). Il préviendra les joueurs qu'Eto semble se rendre invisible... Avant de s'évanouir, le blessé a eu l'impression de voir Eto partir vers l'avant du sous-marin.

- S'il est raté, il sera mal en point et mettra du temps à leur délivrer les informations.

00h55 : les problèmes de renouvellement de l'air s'aggravent.

Jet de constitution pour tous les joueurs. Si les chandelles de secours sont allumées, le seuil est à 8. Si elles ne sont pas allumées, il est à 9. En cas d'échec, les joueurs perdent 1pv (2pv en cas d'échec critique).

01h00 : les personnes empoisonnées voient leur état empirer.

Si des joueurs ont été empoisonnés, ils se sentent à nouveau mal et perdent 1pv.

Si le jet de soin a échoué la première fois à identifier le poison, il peut être reproposé aux joueurs de faire un test de soigner (seuil à 12)

01h10 : les problèmes de renouvellement de l'air s'aggravent encore.

Jet de constitution pour tous les joueurs. Si les chandelles de secours sont allumées, le seuil est à 10. Si elles ne sont pas allumées, il est à 12. En cas d'échec, les joueurs perdent 1pv (2pv en cas d'échec critique).

01h20 : l'espion prend la fuite par le tube lance-torpille.

Si les joueurs se sortent correctement du scénario :

Avant de quitter le sous-marin, l'espion pose une bombe sur la paroi du poste C (juste avant la salle des torpilles) avant de s'enfuir. Dans ce cas, les joueurs devront la désamorcer avec un jet de manipuler (seuil à 6).

- Si le test échoue, le sous-marin explosera dans 5 minutes. Les joueurs n'ont alors plus qu'à tenter une sortie par le tube lance-torpille pour espérer survivre. La remontée sera validée par un test de constitution avec un seuil à 14.

- Si le test réussit, la bombe est désamorcée. En cas de test supérieur ou égal à 12, la bombe est désamorcée suffisamment rapidement pour arriver dans la salle des torpilles avant que l'espion ne soit engagé dans le tube. Ils peuvent alors le combattre. Si le score est inférieur à 12, ils voient l'espion sortir à l'instant où ils entrent dans la pièce.

A partir de ce moment-là, les joueurs n'auront plus que deux options pour abattre l'espion :

Sortir à sa suite (jet de bouger, seuil à 12). Ne fonctionnera que si le joueur tentant cette action est

déjà équipé d'une combinaison de plongée. Dans tous les cas, il n'aura pas de retour possible dans le sous-marin. Il lui faudra réussir à remonter à la surface (jet de constitution, seuil à 14) ou mourir.

Lui tirer dessus à l'aide de la mitrailleuse double (commande accessible depuis le kiosque. Il faudra d'abord faire un jet de bouger, plus ou moins difficile selon la distance à laquelle le joueur se trouve du kiosque, puis un jet de tirer avec un seuil à 12).

Si les joueurs sont en difficulté :

L'espion a quitté le sous-marin sans poser de bombe, avant que les joueurs n'arrivent dans la pièce. Les joueurs doivent comprendre qu'ils n'ont aucune chance de le rattraper et peuvent se concentrer sur leur autre objectif : réparer le sous-marin avant que 2h se soient écoulées.

01h40 : les problèmes de renouvellement de l'air deviennent critiques.

Jet de constitution pour tous les joueurs. Si les chandelles de secours sont allumées, le seuil est à 14. Si elles ne sont pas allumées, il est à 16. En cas d'échec, les joueurs perdent 1pv (2pv en cas d'échec critique).

DÉNOUEMENT

Le scénario se termine soit lorsque les joueurs ont réussi à réparer le sous-marin, soit lorsque les deux heures sont écoulées. Dans ce cas, la flotte Chölonienne les surprend et détruit le sous-marin.

Si les joueurs sont trop rapides :

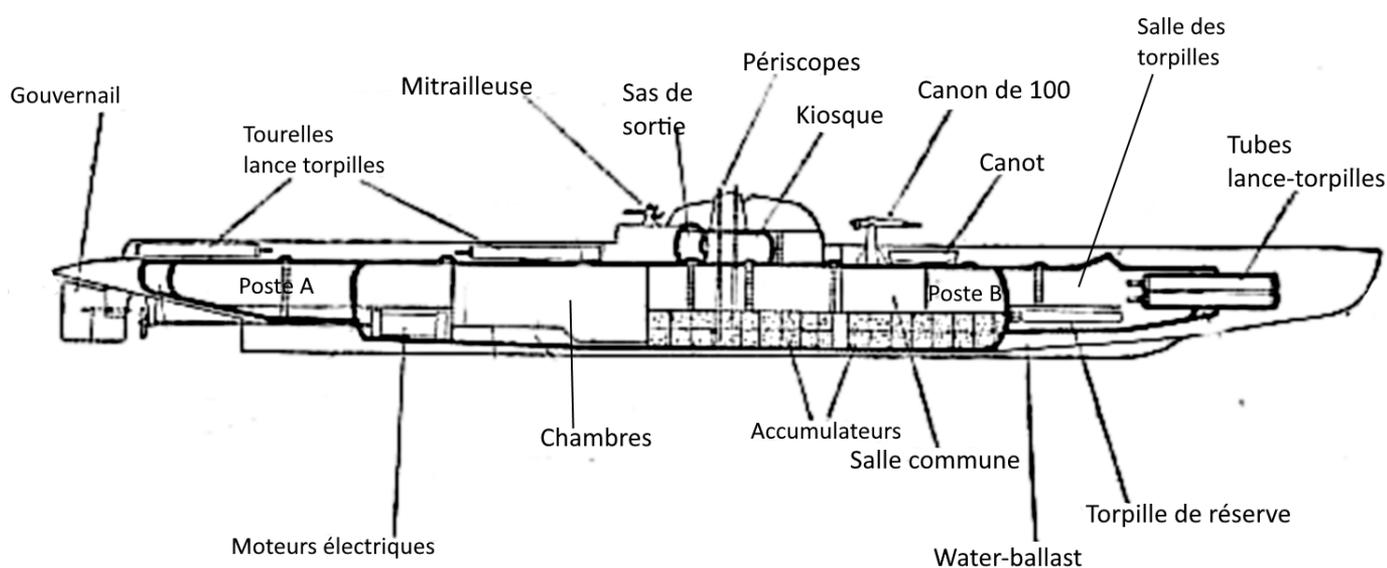
Si les joueurs identifient trop vite l'espion (avant qu'il ne récupère la combinaison de plongée par exemple) et réparent rapidement le sous-marin, le maître de jeu peut indiquer que l'espion avait eu le temps de poser une bombe avant de saboter les moteurs. Dans ce cas, les joueurs devront la trouver et la désamorcer (comme envisagée dans le cas de la pose dans le poste B).

INFORMATIONS SUR L'INCERO

L'Incero mesure 75m de long, 7m de large, 4m de haut. Il peut plonger jusqu'à 100 mètres.

Son équipage est composé de 4 officiers, de X sous-officiers (X étant le nombre de joueurs) et de 16 hommes d'équipage.

INCERO



L'ABRINDA (ANNÉES 1800, 1H30 - 2H)

INTRODUCTION

Année 1800, dans les Royaumes de l'ouest. L'Abrinda, un solide navire marchand, quitte le port de Lukatona, direction le sud du pays. Il transporte des caisses d'épices rares, des plantes médicinales, mais aussi des passagers, profitant de son confort exceptionnel pour l'époque. L'Abrinda est également réputé pour sa rapidité : il couvre la route entre Lukatona et Rinabi, son port d'arrivée, en seulement 48h.

Parmi ces passagers se trouve **Belarine Krasia**, une femme de Terahna, la capitale. On dit qu'il s'agit d'une des personnes les plus riches des Royaumes de l'Ouest. On dit aussi que le secret de sa fortune est un talisman qui ne la quitte jamais.

Et puis, il y a vous. Officiellement, de simples passagers se rendant dans le sud pour affaires. En pratique... ma foi, ce n'est pas totalement faux, mais vos affaires n'ont rien de légal. Vous avez été embauché par un riche industriel de Lukatona, jaloux du succès de **Belarine Krasia**. Votre mission : lui voler son talisman et le lui remettre.

Lorsque ce sera fait, vous devrez voler un canot ou rejoindre la côte à la nage (le navire n'en est jamais très loin). En attendant, vous êtes libres d'agir comme bon vous semble pour récupérer ce talisman !

PERSONNAGES JOUEURS

Les joueurs incarnent des pirates. Ils peuvent être indifféremment hommes ou femmes. Ils sont de préférence Ouestiens, mais vu leur profession, il est tout à fait justifiable qu'ils viennent d'un autre royaume.

Les joueurs possèdent un double éclat de Tanicha.

ADVERSAIRES

Les joueurs peuvent rencontrer deux types d'adversaires humains : des **humains normaux** (l'essentiel de l'équipage et des passagers) et des **membres de la guilde du double éclat** (la garde de Belarine Krasia).

Ils rencontreront une créature, le **Sorcecaret**.

SITUATION DE DÉPART

L'Abrinda a quitté Lukatona depuis quelques heures. Après le repas du soir, tout le monde vaque à ses occupations. Les marins de quart s'affairent, les autres se reposent ou bien discutent avec les passagers encore dans la salle commune, comme vous. **Belarine Krasia** s'est retirée dans sa cabine. La nuit tombe. Il va bientôt être temps pour vous d'agir...



Plans de l'Abrinda :

1 : Cabine luxueuse, normalement réservée au capitaine. Exceptionnellement, elle a été laissée à Belarine Krasia.

2 : Cabine confortable, occupée pour ce trajet par le capitaine et son second.

3 : Cuisine.

4 : Salle commune. On y prend les repas, on s'y occupe.

5 : Cabine des sous-officiers

L'équipage de l'Abrinda se compose de personnes :

1 capitaine
1 second
2 sous-officiers
1 médecin
16 matelots

6 : Cabine du médecin de bord, qui sert aussi de pharmacie et de salle d'examen.

7 : Cabine des passagers ordinaires. 9 hamacs.

8 : Cale, pour le stockage des marchandises. C'est également là que dorment les matelots.

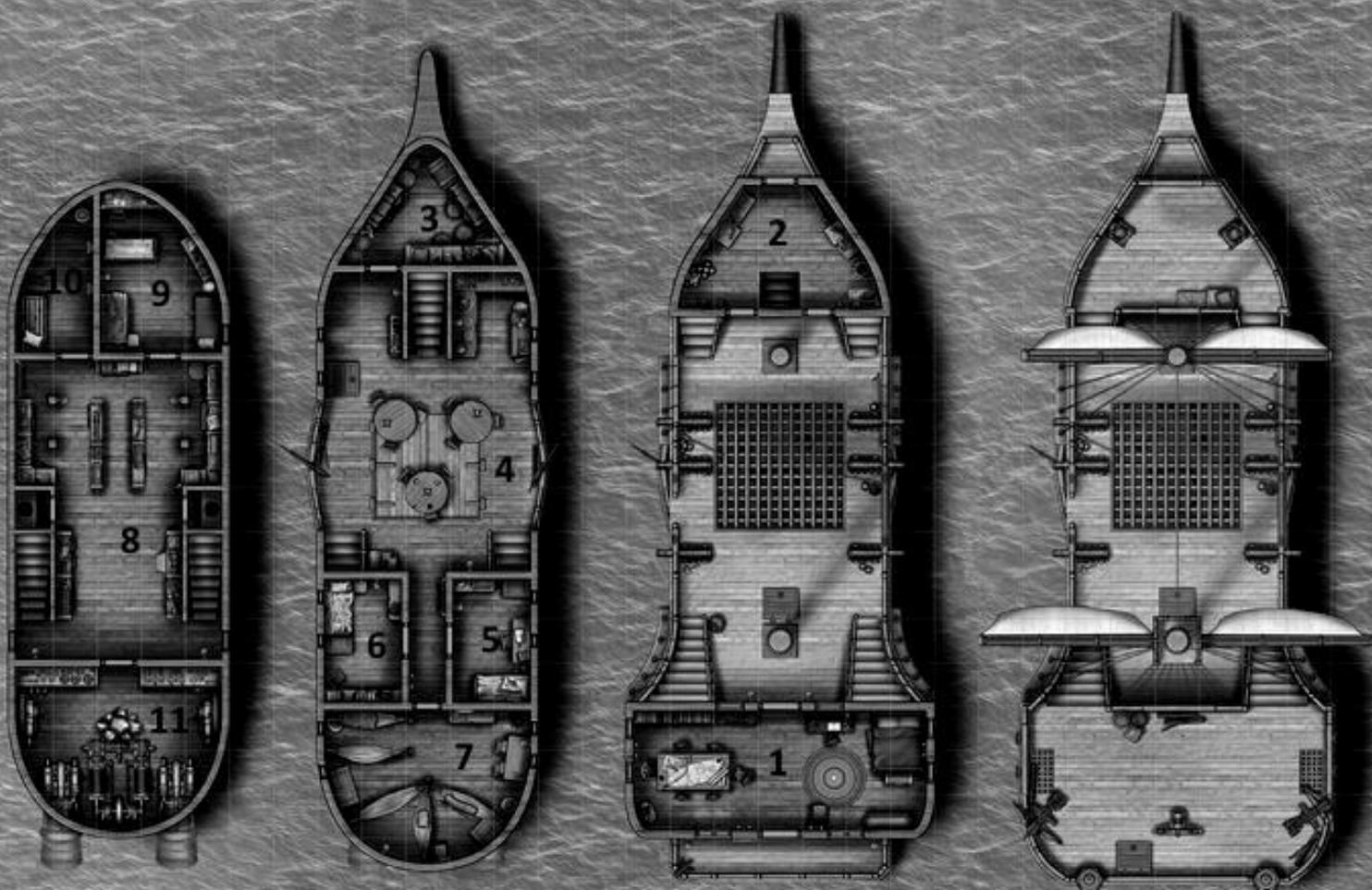
9 : D'ordinaire, une salle de stockage. Exceptionnellement, elle a été convertie en cabine pour la famille de passagers.

10 : Salle de stockage fermant à clé, pour le stockage des marchandises les plus précieuses.

11 : Salle des machines.

Il comporte également 10+X passagers :

Belarine Krasia
2 gardes à la solde de Belarine Krasia
Une famille de 4 personnes déménageant à Rinabi
1 femme seule
2 hommes seuls
X joueurs



LA SITUATION EXPLIQUÉE AU MAITRE DE JEU

Belarine et son talisman

Le talisman de **Belarine Krasia** est une relique venue de l'Irfinn, le monde originel des Dieux. Il appartenait à un Irfinnien (donc un dieu), arrivé blessé en Erfen. Ce sont les ancêtres de **Belarine** qui l'ont recueilli et soigné, et en gage de reconnaissance, le dieu leur a offert ce bijou.

Le talisman donne à celui qui le porte des capacités spéciales (des ersatz d'éclats rares, permettant au porteur de bénéficier de pouvoirs similaires à ceux des guildes ou de Tanicha, mais en version atténuée. Par exemple, **Belarine** peut lire les pensées, comme un porteur d'éclat de télépathie, mais uniquement si elle porte le talisman et si elle est en contact physique avec la personne dont elle veut lire les pensées, et elle peut empêcher un télépathe d'accéder à ses propres pensées. Elle ne peut pas se rendre totalement invisible, mais elle peut se faire extrêmement discrète (si elle se plaque contre un mur, un peu dans l'ombre, on passera à côté d'elle sans la voir). Elle ne peut pas contrôler mentalement quelqu'un de façon absolue, mais elle peut le faire douter du bien-fondé d'une action qu'elle veut l'empêcher de faire), etc.

C'est donc bien grâce à ce talisman que la famille de **Belarine** a pu faire fructifier son commerce et devenir l'une des plus riches des Royaumes de l'Ouest.

Il y a quelques temps, des membres de la Guilde du double éclat ont contacté **Belarine**. Ils savaient que des adeptes de Tanicha s'intéressaient à ce talisman (la personne qui a payé les joueurs), et lui ont offert leur protection. C'est donc accompagnée de 4 membres de la guilde, déguisés en simples gardes du corps, que **Belarine** se rend à Rinabi, dans l'une des cachettes de la guilde.

Ce que **Belarine** et ses gardes savent, mais que les joueurs et leur commanditaire ignorent, c'est qu'une créature monstrueuse est liée au talisman. Un **Sorcecaret**, arrivé en Erfen en même temps que le dieu (et qui était plus ou moins son animal domestique). Si le talisman est volé à son propriétaire légitime, le **Sorcecaret** arrive à son secours.

Le **Sorcecaret** étant une créature aquatique, il ne peut exercer cette protection qu'en mer ou sur une rivière : c'est d'ailleurs pour cela que **Belarine** a choisi de se rendre à Rinabi en bateau plutôt que par la terre.



Si les joueurs parviennent à voler le talisman, le **Sorcecaret** attaquera donc le navire. C'est une créature extrêmement puissante, qu'il vaut mieux fuir (les joueurs devront le comprendre rapidement).

Une autre personne intéressée par le talisman (optionnel)

Les joueurs ne sont pas les seuls à s'intéresser au talisman. Une adepte de Tanicha, d'un groupe concurrent au commanditaire des joueurs, cherche également à le récupérer. Il s'agit d'**Esther**, la femme voyageant seule.

Eclats des différents adversaires :

Belarine Krasia : éclat de rapidité + éclats partiels multiples quand elle porte le talisman.

Garde 1 : éclat de rapidité + éclat d'invisibilité

Garde 2 : éclat de force + éclat de bouclier

Espionne Berenienne : éclat de force + éclat de dédoublement

L'équipage : un seul éclat, choix libre.

DÉROULEMENT

Récupérer le talisman

Belarine se repose dans sa cabine (1). Le **garde 1** se repose dans la cabine des passagers (7). Le **garde 2** monte la garde devant la cabine de **Belarine** (1).

Les joueurs ont le plan du bateau, et peuvent donc supposer que le talisman est dans la pièce de stockage fermant à clé. Ce n'est pas le cas : **Belarine** le porte sur elle. Mais le maître de jeu peut bien sur les laisser chercher.

La première mission des joueurs devra donc être de se débarrasser du **garde 2** : soit en l'éloignant, soit en le blessant ou le tuant, soit en s'introduisant dans la cabine (1) sans se faire repérer.

Belarine dort, mais elle se réveillera si les joueurs font trop de bruit (soit en se battant avec le **garde 2**, soit en défonçant la porte, ou une fois dans la cabine).

Si elle est réveillée avant l'arrivée des joueurs dans la cabine, elle utilisera le pouvoir du talisman pour se cacher dans un coin. Les joueurs devront réussir un jet de sensation (seuil à 14) pour la repérer. S'ils échouent, **Belarine** profitera de la moindre occasion pour s'enfuir par la porte et donner l'alarme. Si elle est repérée, elle criera pour appeler au secours.

Dans tous les cas, le **garde 1** se réveillera et viendra à son secours, accompagné du capitaine, du second et de quelques matelots (nombre à adapter en fonction du nombre de joueurs). Si **Belarine** a pu donner l'alerte en fuyant, les secours arrivent rapidement. Si elle crie depuis la cabine, les secours mettent plus de temps à venir.

Le Sorcecaret

Dès que les joueurs ont récupéré le talisman, **Esther** vient les voir et leur explique qu'elle est aussi une adepte, d'un groupe concurrent. Elle commence par les traiter d'idiots, et commence à leur expliquer que le talisman est protégé. Mais avant qu'elle ne termine son explication, il y a un craquement sourd, et le bateau s'immobilise.

(si l'on joue sans Esther, c'est Belarine qui donne l'explication aux joueurs).

Des tentacules translucides (formées d'eau) remontent sur la coque. Le Sorcecaret attaque.

Pour se tirer de cette situation, les joueurs n'ont pas le choix : ils doivent rejoindre la côte. Plusieurs possibilités s'offrent à eux :

- Abandonner le talisman : s'ils le rendent à **Belarine**, le Sorcecaret cesse son attaque et s'éloigne. Les joueurs peuvent alors sauter à l'eau et s'enfuir. Ils auront la vie sauve, mais la mission sera un échec.

- Combattre le Sorcecaret : cette option sera forcément un échec, et le maître de jeu doit absolument le faire comprendre aux joueurs. Le Sorcecaret est bien trop puissant pour eux.

- Essayer de fuir avec le talisman : La fuite est possible si les joueurs parviennent à distraire le Sorcecaret (par exemple, si l'un des joueurs l'attire d'un côté du bateau pendant que les autres mettent un canot à l'eau). Ils peuvent également le retarder, par exemple en faisant sauter le navire avec les explosifs (conservés dans la cale (8)). Le temps que le Sorcecaret se reconstitue, les joueurs auront le temps de ramer ou nager jusqu'à la côte. Ce sera cependant difficile (d'autant plus que l'équipage, **Belarine** et ses gardes essayeront évidemment d'empêcher les joueurs de fuir).

- Fuir avec **Belarine** : si le talisman revient à **Belarine**, le Sorcecaret cesse d'attaquer. Il est donc possible pour les joueurs de remettre le talisman autour du cou de **Belarine** et de l'emmener en otage, et de reprendre le talisman une fois sur la terre ferme. **Belarine** cherchera à leur compliquer la tâche (d'autant plus qu'elle dispose alors des pouvoirs du talisman). Mais cela reste la meilleure solution.

DÉNOUEMENT

La partie se termine lorsque les joueurs sont revenus à terre (avec ou sans le talisman), où s'ils sont dévorés par le Sorcecaret.

ANNEXES

FICHE DE PERSONNAGE

L'ÉCLAT ET L'OMBRE

LE JEU DE RÔLE

NOM: _____
AGE: _____

CHANCE
□□□

ROYAUME: _____
POINTS DE VIE: _____

COMPÉTENCES

PHYSIQUE
COMBATTRE □□□□
BOUGER □□□□
CONSTITUTION □□□□

INTELLIGENCE
FABRIQUER □□□□
SOIGNER □□□□
CONNAISSANCES □□□□

CHARISME
CONVAINCRE □□□□
SÉDUIRE □□□□
INTIMIDER □□□□

ADRESSE
TIRER □□□□
MANIPULER □□□□
SE CACHER □□□□

PERCEPTION
SENSATIONS □□□□
INTUITION □□□□

VOLONTÉ
COURAGE □□□□
DRESSER □□□□

BONUS / MALUS DE ROYAUME:

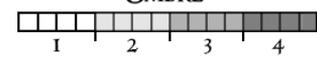
ECLAT(S)

ECLAT PRINCIPAL: _____

ECLAT DE LA GUILDE: _____

ECLAT DE TANICHA: _____

OMBRE



EVOLUTIONS

S'ENTRAINER | LIRE | PHILOSOPHER
□ / 100 | □ / 100 | □ / 100

EQUIPEMENT

CONNAISSANCES

RÉCAPITULATIF À DESTINATION DU MAÎTRE DE JEU

GESTION DES ÉCLATS

Éclat commun : le joueur ajoute entre 2 et 6 points à son jet. Il cochera 1 case d'ombre de moins que ce qu'il a ajouté à son dé.

Éclat de la Guilde : le joueur ajoute entre 2 et 6 points à son jet. Il cochera autant de cases d'ombre qu'il aura dépensé.

Éclat de Tanicha : le joueur ajoute entre 2 et 10 points à son jet. Il cochera 1 case d'ombre de plus qu'il aura dépensé.

SEUILS DE DIFFICULTÉ

Difficulté	SD
Facile	5
Moyen	8
Difficile	12
Presque impossible	16

LES HUMAINS NORMAUX

Points de vie	15
Jets de dégâts	1d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES BRIGANDS

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 1
Adresse	2d6 + 1
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES SOLDATS

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	2
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES SOLDATS D'ÉLITE

Points de vie	18
Jets de dégâts	2d6 + 3
Armure	3
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 3
Adresse	2d6 + 3
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

LES MEMBRES DE LA GUILDE DU DOUBLE ÉCLAT

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6 + 1
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

LES ADEPTES DE TANICHA

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6 + 1
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

LES CHIENS

Points de vie	8
Jets de dégâts	1d6 + 1
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES LOUPS

Points de vie	10
Jets de dégâts	1d6 + 2
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

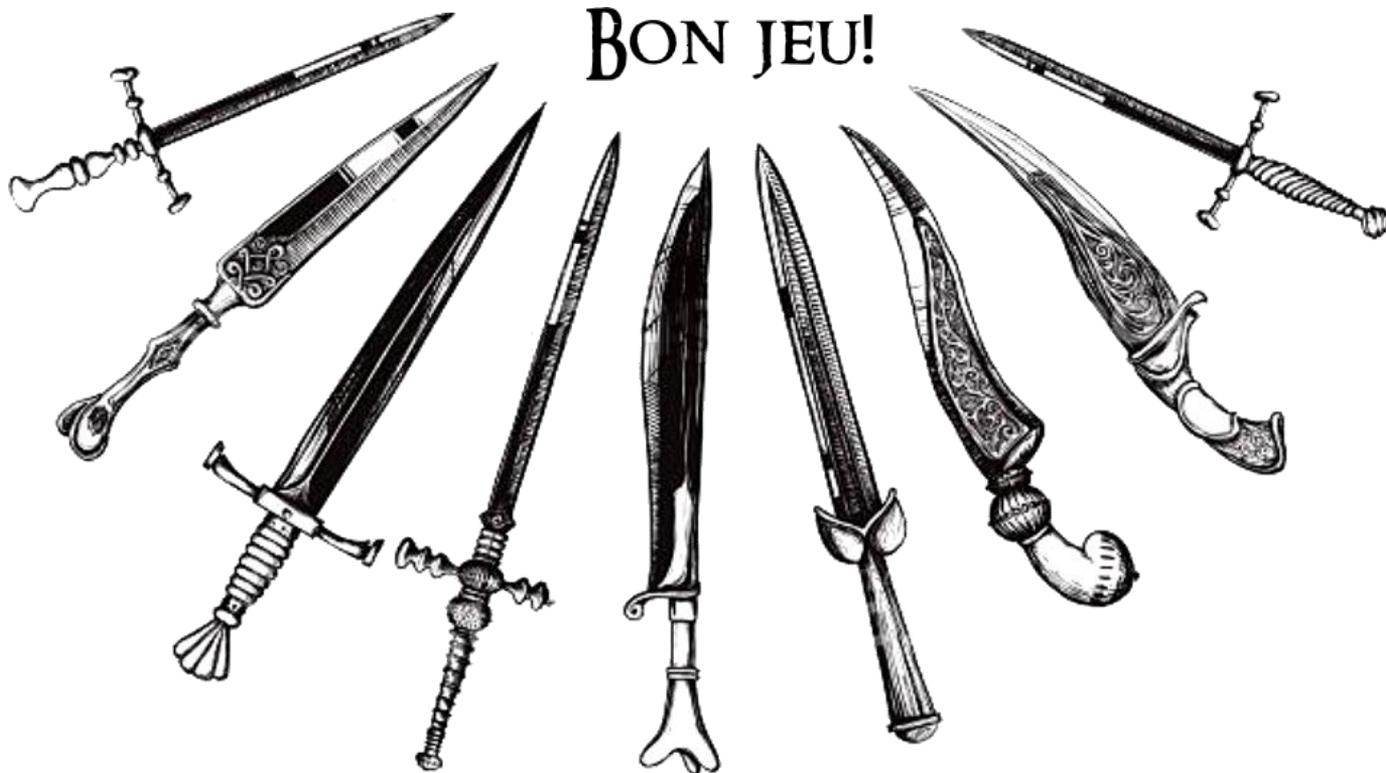
LES OURS

Points de vie	15
Jets de dégâts	2d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES ARAIGNÉES DES ILES DE GLACE

Points de vie	3
Jets de dégâts	1d6 + 2
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	1d6 + 2
Adresse	3d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

BON JEU!



LA LANGUE COMMUNE, L'EFEN

Dictionnaire complet et traducteur en ligne disponibles sur : <http://audreymarinpache.fr>

SUBSTANTIFS :

Tous les noms se terminent au singulier par e

Exemple :

*patre, père
matre, mère*

ADJECTIFS :

Tous les adjectifs se terminent au singulier par an (prononcer : « ane »)

Exemple :

*bhaan, grand
strogan, fort*

ADVERBES :

Tous les mots de plusieurs syllabes terminés par la lettre en sont des adverbes (prononcer : « ène »)

Exemple :

*bhaen, grandement
strogen, fortement*

VERBES :

Tous les infinitifs des verbes se terminent par la lettre er (prononcer : « ère »)

Exemple :

*lasker, aimer
trorer, penser*

CONSÉQUENCES

IMPORTANTES :

Il résulte de là, que lorsqu'on sait un mot en Efen, on en sait un, deux ou trois qui s'y rattachent naturellement. Ainsi connaissant le mot talker, qui veut dire parler, en supprimant la finale er et la remplaçant par la finale e, on obtient le mot

talke, qui veut dire parole. En remplaçant la finale er par an, on obtient l'adjectif talkan qui signifie oral. Avec la finale en, on obtient l'adverbe talken, qui signifie oralement.

PLURIEL :

On marque le pluriel d'un nom ou d'un adjectif en ajoutant à la fin la lettre s

Exemple :

*godan patre : bon père
godans patres : bons pères*

GENRE :

Il n'y a pas de genre grammatical.

FÉMININ :

On remplace le e des noms par ie, les an des adjectifs par ian

Exemple :

*Beau : vackan
Belle : vackian*

CONTRAIRE :

On ajoute nen devant le mot.

Exemple :

*Gentil : trevan
Méchant : nentrevian*

PRONOMS PERSONNELS :

je : mé
tu : té
il : lé
elle : ké
iel : hé
nous : né
vous : vé
iels : hél

mon/ma : méa
ton/ta : téa
son/sa : héa
notre : néa
votre : véa
leur : héla

VERBES, TEMPS SIMPLES :

En Efen les terminaisons des verbes ne changent ni pour les personnes ni pour les nombres.

TERMINAISONS :

as : présent ;
is : passé ;
os : futur ;
us : conditionnel ;
u ; impératif.

Exemples

*verbe être (eser) :
je suis = mé eseras
tu es = té eseras
je serai = mé eseros*

CHIFFRES

0 : zer
1 : en
2 : des
3 : tres
4 : ques
5 : ces
6 : sies
7 : sets
8 : its
9 : nes
10 : dies
20 : desdies
30 : tresdies
100 : cient
200 : descient
241 : descient quesdies en
1000 : miel



L'AUTRICE

Lorsque j'ai imaginé l'univers de L'éclat et l'ombre, en 2018, c'était pour en faire un jeu de rôle. J'y ai renoncé, car je ne me voyais pas maîtriser. C'est ainsi que je me suis tournée vers l'écriture de romans.

Avec du recul, je pense que c'était pour le mieux : La trilogie L'éclat et l'ombre, la duologie Talam ensuite, ont été parmi les plus belles et les plus intenses expériences de ma vie, m'obligeant à sortir de ma zone de confort, me donnant des opportunités que je n'aurais jamais imaginées.

Cependant, je suis extrêmement heureuse et fière d'arriver aujourd'hui au bout de ce livret de jeu de rôle : c'est un retour aux sources du projet et un nouveau défi pour moi.

En écrivant ces lignes, je suis impatiente de jouer mes premiers scénarios : j'espère que vous serez nombreux à vous laisser tenter également !



Vous pouvez me retrouver sur...

<https://audreymarinpache.fr>

<https://www.instagram.com/audreymarinpache.autrice>

<https://www.facebook.com/audreymarinpacheautrice>

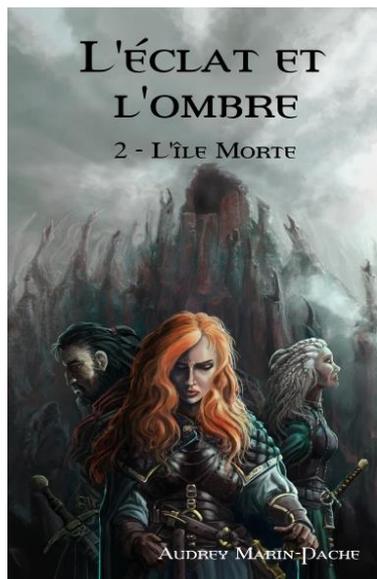
LES ROMANS

UNIVERS L'ÉCLAT ET L'OMBRE

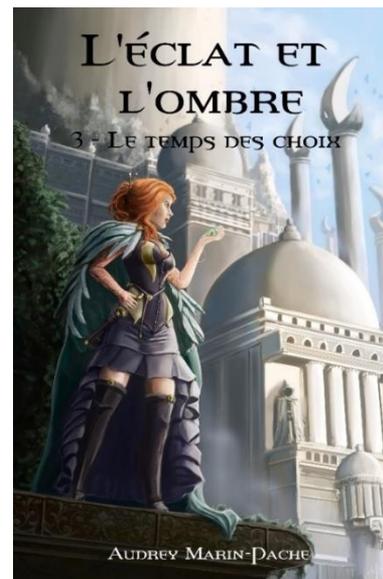


Chaque individu reçoit à la naissance l'éclat, une capacité unique qui diffère pour chacun : Eryn, jeune fille des régions du Nord, a été gratifiée d'un éclat de soin, un des plus puissants que l'on puisse souhaiter.

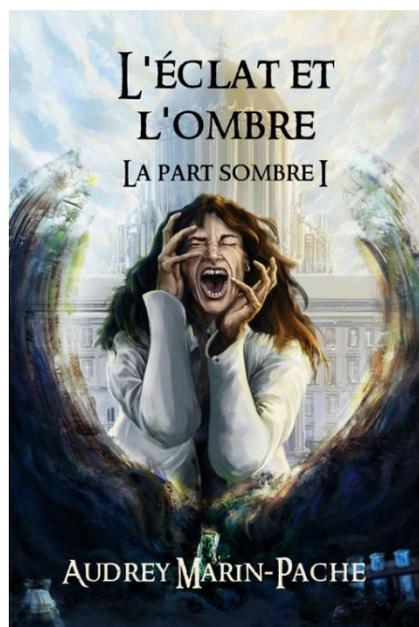
Mais en cette époque troublée, ce talent tient plutôt de la malédiction : depuis l'arrivée au pouvoir du nouveau roi, les jeunes soignants de tout le pays ont tendance à disparaître mystérieusement...



Suite à la trahison de certains membres de sa guilde, Eryn se retrouve isolée. Elle doit désormais faire route vers Areness, espérant retrouver ses compagnons. La jeune soignante devra faire face à des dangers imprévus : des menaces contre le reste de la guilde du double éclat, mais aussi des conflits à l'intérieur de celle-ci...



Disposant désormais d'immenses pouvoirs qu'elle doit apprendre à maîtriser, Eryn fait route vers le royaume de Korlish. Dans cette société matriarcale à la discipline militaire, elle devra trouver sa place. Surtout, elle devra faire des choix : l'avenir des royaumes voisins et des guildes du double éclat est entre ses mains...



500 ans après la trilogie L'éclat et l'ombre, les choses ont bien changé dans le monde de l'Erfen. La technologie a progressé, et la magie de l'éclat est peu à peu oubliée au profit de la science. Aileen, jeune et prometteuse scientifique, est quant à elle persuadée que science et magie peuvent être associées. Chargée de travaux top secrets pour le Kej de Berenia, elle espère mettre au point la technologie qui garantira la victoire contre le royaume voisin de Lupesia, avec lequel la guerre menace. Mais sa vie va être bouleversée, et avec elle, l'avenir de toute la Berenia...

AUTRES ROMANS :

Talam

T1 : La recherche de l'Onya

T2 : Vengeances

Dans le noir

La Dessinatrice

T1 : Le Chasseur

T2 : Le palais des Chanteurs

T3 : à venir

