

Chapitre VI - LE MONDE

1 - PRÉSENTATION RAPIDE DU CONTINENT ATRILIEN

(en cours de rédaction)

1.2 - le Haran

1.2.1 - Histoire

Fin de la Première Guerre Cosmique : dans de grandes gerbes de flammes, le vaisseau solaire passe ; brûlant, déchiquetant, réduisant tout en cendres ; les Chthoniens ne peuvent contenir l'assaut. Au bout du champ de bataille cosmique se tient Xnetatop le grand Chthonien ; Osir mène l'attaque, Iset à ses côtés. Xnéatop sentant la fin proche cherche refuge derrière Jank't, entraînant dans son sillage les forces de l'Ordre. Mais voilà, dans leur folle course au grand Chthonien, Iset et son frère font passer le char solaire trop près de Jank't et fendent la planète en deux. La Magie sauvage est libérée, et les dieux repoussés.

L'histoire s'arrête souvent là car, à l'échelle cosmique, la suite n'a que peu d'importance. Lors du cataclysme, un énorme morceau du cœur de Jank't se détache et vient s'abattre sur terre, dans une région qui, plus tard, s'appellera le Haran. Ce

météorite était constitué de la plus célèbre des pierres, la *Pierre ionique*. Depuis, le vent a soufflé et, de bloc, le météorite est devenu poussière, la végétation a presque entièrement disparu, mais la Magie est toujours là, dans chaque grain, dans chaque poussière du désert, créant un lieu magique interdit aux dieux.

1.2.2 - La Magie au Haran

Dans cette partie du continent, la Magie est donc omniprésente. Les jeteurs de sorts se classent en deux catégories radicalement différentes : les enchanteurs et les élémentalistes. Ces derniers se séparent à leur tour en trois branches distinctes : les aéromages, les géomages et les pyromages.

Leur répartition géographique n'est pas homogène, chaque élément a sa propre ville. À Sylon la Terre, à Bagmek le feu, à Baghara l'air. Les enchanteurs, eux, sont répartis dans tout le pays, mais leurs villes de prédilection restent Zamara et Baghara, car plus ouvertes et plus permissives.

Pour mieux comprendre la société haranaise, revenons quelques siècles en arrière. Il y a plus de 600 ans, débuta au Haran la grande guerre. Elle opposa les trois "cultes" et leurs villes respectives. Cette guerre fut terrible, car la puissance des élémentalistes était immense. De nombreux cataclysmes,

invoqués par l'homme, s'abattirent sur le pays. Devant l'ampleur de la destruction, les enchanteurs sortirent de leur réserve et réussirent à mettre fin à cette guerre. Ils unifièrent la région et firent de Bagmek la capitale administrative du nouveau Haran. Cette date est l'an 0 du nouveau calendrier, c'était il y a 612 ans. À la fin de la guerre, toutes les villes étaient très affaiblies, mais l'une d'entre elle, Sylon, dut subir l'assaut des *hanas* et des *aršas*. Elle ne fut ni détruite, ni même prise, mais sa grandeur sombra et elle ne contrôla plus que les terres immédiatement limitrophes. De cette époque, il ne reste qu'un jeu de cartes, « la grande guerre », qui est joué dans tout le Haran.

Bagmek, la cité administrative qui entoure le palais du *Ḍayšáh* (le "roi" du Haran) et qui sert de capitale au Haran, est une cité de taille modeste. Mais luxueuse, remplie de petits palais, de riches demeures, d'auberges aux suites prestigieuses et d'une myriade d'artisans experts (du luxe), et de fonctionnaires brouillons, tous secondés par de nombreux esclaves. Les ambassades, les savants, les princes du monde entier se bousculent dans les rues et dans les allées de ces palais. Le coût de la vie est élevé, les affaires tournent, les traducteurs et la corruption abondent, mais la loi essaye de s'imposer de façon magistrale (selon les vœux du *Ḍayšáh*). En effet, des équipes de juges et de policiers réglent. Les *Díwáns* sont les juges, ceux qui par leur culture et leur grande expérience ont atteint ce poste ô combien respectable. Ils dirigent les tribunaux, écoutent les plaintes et les témoignages, puis tranchent. La police n'est que la partie active de l'armée permanente de Bagmek. On les appelle les *Šurta*, d'origines diverses, souvent descendants d'esclaves ou de mercenaires de pays lointains, on trouve dans leurs rangs principalement des Noirs, des Istanais, et des Oasiens échappés. Leur chef suprême est un des personnages les plus puissants de la ville,

il se nomme 'Umar, son titre est *Qáid* de Bagmek, il y fait respecter l'ordre, dirige les forces armées, approvisionne l'arsenal et quotidiennement se rend au palais pour recevoir ses ordres et ses consignes du *Ḍayšáh*. 'Umar est un guerrier efficace, conscient de sa puissance et de ses limites. Son prédécesseur, un soir d'ivresse ou de folie, voulut prendre le pouvoir, ce fut un fiasco terrible, maintenant son âme décharnée brûle encore dans une geôle du plan élémentaire du Feu, chez les 'Ifrits. En effet, Bagmek est le siège des pyromages, la grande place des braises qui s'étale au milieu de la ville luit la nuit comme un tapis incandescent, entièrement vitrifié et glissant. Autour de cette merveille se dressent les trois temples flamboyants à Helzor, au roi des 'Ifrits, et à l'éternel feu élémental. On trouve aussi les écoles, les bibliothèques, et les annexes, mais surtout la grande école de Pyromagie avec l'auberge du Brasier vert. C'est un quartier de savants, de mages, et d'étudiants.

Les enchanteurs haranais ont la capacité de créer assez facilement des objets magiques. Ces objets sont tous à charge mais, ô merveille pour le commerce local, sont rechargeables. Dans le désert profond haranais se cristallisent des pierres appelées *larmes de Jank't* qui sont seules à même d'emmagasiner naturellement la Magie sauvage. La quantité de Magie absorbable par une pierre dépend de sa qualité et de sa taille. Pourquoi dans le désert profond ? Le mystère reste entier. Peut-être certains nomades le savent-ils, mais pour rien au monde ils ne révéleraient ce secret si lucratif. Pour fabriquer un objet magique, l'enchanteur doit nécessairement posséder une larme de Jank't. Il soude la larme et l'objet, enchante ensuite l'objet et place un certain nombre de charges dans la larme.

Les effets : une épée magique ayant trente charges pourra

toucher trente fois une créature touchable uniquement par les armes magiques ; une fois cela accompli, elle perdra tous ses pouvoirs, et il faudra la recharger. Les anneaux de protection durent en général six mois, les armures et les boucliers deux mois. Sur certains modèles avancés, il est cependant possible d'acheter les recharges à l'avance. Toutes les larmes de Jank't ne peuvent pas être rechargées un nombre identique de fois. Cela dépend de leur qualité, allant d'une seule fois pour les plus quelconques, à plusieurs milliers de fois pour la larme centrale du palais de Baghara, dont la pureté n'a d'égale que la beauté de Jharazmin, la fille du pacha.

1.2.3 - Races

On ne trouve dans cette partie du continent que des Humains et des *Demi-Hommes* (sorte de Pygmées blancs). Ces derniers, bien que n'étant pas réduits en esclavage, sont très mal considérés. Ils n'ont accès qu'aux professions subalternes mais vivent paisiblement, surtout dans la région agricole d'al-Fayoum.

Des *hanas* et des *aršas* vivent dans les régions mal contrôlées par les gouvernements citadins, notamment dans les régions montagneuses à l'ouest du pays.

1.2.4 - Les larmes de Jank't et les Nomades

Dans le désert profond, il existe des trésors cachés au cœur des sables. Ces merveilles peuvent être découvertes par des pêcheurs de dunes. Au cours d'un processus de minéralisation s'étendant sur des siècles, le désert produit une concrétion merveilleuse : la larme de Jank't. C'est un cristal translucide et brillant aux couleurs changeantes et souvent laiteuses, qui contient un grand pouvoir magique. Ce sont en fait des fragments du gigantesque météorite, tombé en poussière lors

de la fin de la guerre cosmique, que les vents furieux du désert et le sable ont reconstitué avec le temps. Ils ont une taille insignifiante en comparaison de celle du météorite. En tombant sur la région, aujourd'hui appelée le Haran, la poussière du météorite s'est infiltrée dans le sol et a amené le désert dans le pays mais en contrepartie la Magie sauvage irradie toute la région. Cette puissance magique ne nuit pas aux hommes (bien au contraire), mais a pour effet d'annuler toutes tentatives divines (sauf peut-être celles des entités élémentaires pures) susceptibles de faire quoi que ce soit au Haran. Les larmes de Jank't sont des pierres extrêmement magiques, à ce point magiques qu'elle peuvent se désintégrer entièrement pour libérer de la Magie pure. Les enchanteurs et autres magiciens du Haran s'en servent énormément pour leurs objets magiques. Ces larmes peuvent servir à emmagasiner de la Magie ainsi qu'elles peuvent devenir elles-mêmes de la matière à objets magiques. La valeur de ces larmes est très élevée en partie par leur pouvoir et d'autre part par le monopole qu'ont les tribus nomades sur l'approvisionnement en larmes. Le désert profond est un endroit terriblement inhospitalier avec des amplitudes thermiques effrayantes (de -4° à $+50^{\circ}\text{C}$), et des monstres eux-mêmes terriblement endurcis, et des plus dangereux. Dans ce désert vivent les Réjéls (sing. un Rajal), emmitouflés dans leurs tissus colorés pour résister au soleil, aux vents, et aux sables. Ils ont des cristaux (des larmes de Jank't) devant les yeux qui leur permettent de voir même dans les tempêtes de sable, ils savent se nourrir du désert, et y survivre avec des quantités infimes d'eau. Parmi eux, naissent les *Sayad* que l'on reconnaît à une marque de naissance, et qui deviennent en grandissant les Pêcheurs, "ceux qui voient les Larmes de Jank't", à un ou deux mètres en dessous de la surface du sable. Les Réjéls, en revendant leurs pierres aux Haranais des villes, sont devenus riches, ce sont les princes du désert, ils possèdent un immense territoire où eux seuls savent survivre.

Ils vivent dans le luxe de leurs tentes basses, là où personne ne viendra les déranger. Leur nombre est inconnu mais trois clans sont répertoriés. On pense que leur nombre ne doit dépasser les 10 000 dans tout le désert, mais ce ne sont que spéculations. Les clans *Sefer* et *Armar* sont riches de larmes, alors que le clan *Hardar*, plus à l'est, vit plus précairement et avec d'autres ressources (élevage, banditisme...). Les Sayad sont les seuls à pouvoir trouver les larmes — et, pour repérer leurs campements, tous les moyens magiques sont inopérants, sûrement encore un pouvoir de la poussière ! Les Hardars élèvent pour leurs frères des dromadaires ailés, monture typique des Réjéls, dont la renommée n'est plus à faire dans toute l'Atrilia.

On peut souvent voir sortir des déserts et rejoindre les pistes des caravanes de Réjéls sur des *Dromaludaires*, se mêlant aux convois de tapis volants pour se rendre dans les grandes oasis, ou plus rarement dans les villes où ils écoulent les larmes pêchées et où ils achèteront ce que bon leur semble. Les gouvernements citadins protègent cette minorité ethnique de ces déserts, et il est vrai que les Réjéls sont respectés, plus par crainte que par estime. En effet, les Réjéls sont de farouches opposants, ils sont rompus aux techniques de guerre et de combat, ils sont équipés des meilleurs aciers (rappel : l'acier est rare en Atrilia), et ils peuvent utiliser les nombreux pouvoirs étranges des larmes. En outre, leurs malédictions sont craintes.

Les Sorcières des Sables : matriarches qui détiennent la justice en leur sein. Ce sont elles qui lancent les malédictions, nagent dans le sable, et invoquent les élémentaires pour déclencher les tempêtes de sable.

1.3 - le *Diráh al-Mešueš*

Le *Diráh al-Mešueš* ("le Pays des Mešueš" en mešueš) est absolument dépourvu d'unité politique, ce terme recouvrant uniquement une réalité ethnique et linguistique.

La plus grande partie de ce territoire est désertique et très peu peuplée.

Les zones habitées les plus notables sont : les deux Sultanats de la côte, à mi-chemin du Haran et du Gyptos, la cité de Dervel, et les Oasis sous suzeraineté gyptienne.

1.3.1 - Les Sultanats

1. Mers al-Kibar ("le grand port" en mešueš), 20 000 habitants, plus 5 000 sur le reste de l'île

2. Oea, 10 000 habitants, plus 5 000 sur le reste de l'île

Chacun des deux ports contrôle les villages de pêcheurs et de cultivateurs de silphium sur la côte en face des îles.

Le Wádí al-Lán ("l'oued des Lènes" en mešueš) est la frontière de facto entre les deux zones d'influence.

Depuis une dizaine d'années, les cultes mudjáhidin de Hammon ont imposé leurs vues aussi bien à Mers al-Kibar qu'à Oea, et les deux sultans ne sont plus que des marionnettes entre les mains des 'ulamâ mudjáhidin. Ainsi la rivalité séculaire entre les deux ports (cause de nombreuses guerres dans le passé) a disparu, et des préparatifs militaires frénétiques dans les deux ports laissent présager que les sultanats seraient sur le point d'unir leurs forces pour lancer un djihád, dont la cible reste pour l'instant mystérieuse.

L'ancienne rivalité entre les deux cités n'a toutefois pas disparu, et resurgit tous les ans à l'occasion de la Fête des Perles, où les habitants des deux ports rivalisent à qui apportera davantage de perles à son sultan. À la fin de la journée, chaque sultan totalise la quantité de perles qu'il a reçues de ses sujets, et la ville déclarée vainqueur organise

alors trois jours de grandes festivités. Avant la prise de pouvoir des mudjâhidin, c'étaient là trois jours de grande bombance ; depuis l'interdiction de l'alcool, des drogues et de la prostitution, ces fêtes ont perdu beaucoup de leur folie et de leur charme. La ville qui a récolté le moins de perles organise une grande chasse au trésor ; les jeunes gens les plus courageux parcourent les mers et les terres les plus lointaines pour apporter de beaux trésors à leur sultan et le consoler ainsi de sa défaite (en général, il s'agit d'animaux fabuleux qui finissent dans la ménagerie du sultan).

Chaque village de la côte se compose de plusieurs familles comprenant tous les individus de même sang ainsi que des familles qui demandent et obtiennent d'en faire partie. Chacune de ces agglomérations, nommée *haruba*, constitue une unité politique et juridique apte à posséder, aliéner et recevoir.

Chaque *haruba* est administrée par un chef élu appelé *amin*. Il a pour fonction principale de présider la *djemâa*, c'est-à-dire la réunion de tous les mâles majeurs du village. C'est uniquement dans cette assemblée que réside le pouvoir législatif, judiciaire, ainsi que celui de décider de la guerre et de la paix.

Le pouvoir de l'*amin* est en réalité fort limité ; il est du reste contrôlé par un second magistrat nommé *ukil*, dont le devoir est de dénoncer à la *djemâa* tous les actes répréhensibles de l'*amin*.

1.3.2 - Dervel

Grâce à sa proximité à l'Adrar Naböl, dont les flancs forment, lors des pluies diluviennes d'hiver, des oueds impétueux déversant leurs eaux dans l'oasis de Dervel, la grande cité *mešueš* profite des cultures et des palmeraies établies tout

autour de ses blanches murailles.

En toute saison, le temps y est agréablement chaud, sans excès, et très sec. L'irrigation y est assurée par le Lac du Calife, un bassin d'eau exceptionnellement pure relié au Plan Élémental de l'Eau et qui ne se vide donc jamais. Un corps de gardes d'élite veille sur les eaux du Lac du Calife pour prévenir tout vol ou empoisonnement.

Géographie

Dervel est entourée de tous côtés par le Désert des Mille Oasis, qui, malgré son nom, est une vaste étendue de sable jaune, un erg immense sans relief ni interruption.

Les pistes reliant Dervel aux autres villes du Haran et aux Oasis gyptiennes sont dans un piètre état. Le moyen de déplacement le plus fiable reste donc le dromaludaire.

Au sud-ouest de Dervel, le paysage sablonneux laisse graduellement place à de la rocaïlle jusqu'aux contreforts de l'Adrar Naböl, vaste massif montagneux aux innombrables gorges et lits d'oueds asséchés.

La ville elle-même revêt un aspect particulièrement chaotique. À l'ancien centre proprement dit s'étaient venus greffer de nombreux faubourgs suite à la prospérité apportée par l'établissement du Califat *Mešueš* à Dervel, il y a environ trois siècles.

Il y a soixante ans, le père du Calife actuel décida de ceindre toute la ville, centre ancien et nouveaux faubourgs, de splendides murailles blanches. Ce travail monumental fut accompli, dit-on, en une seule nuit par quatre *hinns*, serviteurs du Calife .

Aujourd'hui, la ville intra muros présente :

- un centre ancien où se trouve le Grand Bazar de Dervel, marché mythique où toute denrée, de tout monde connu de l'Homme, peut être achetée, pourvu que l'on y mette le prix. Le centre est également le siège du pouvoir temporel et spirituel du Calife, avec son Palais en marbre *ksumite* et

- les temples d'Ammon et des Dieux Élémentaux.
- à l'est du centre, après la Porte de Nairos, l'ancien Faubourg des Oasiens, peuplé à l'origine de bédouins sédentarisés issus de Tja. De nos jours, c'est le quartier des éleveurs et des vendeurs de bêtes de somme et de voyage.
- au nord-est du centre, après la Porte des Lènes, l'ancien Faubourg des Saïtes, anciennement peuplé de Lènes et de Mešueš originaires du Royaume de Saïs, quartier de spadassins et de coupe-jarrets.

Gouvernement

Le calife actuel s'appelle Mešešer ait Kepper, et descend directement des premiers califes de la cité. Mešešer a su s'entourer de gens intelligents et compétents, et dirige la ville et son territoire collégialement.

1.3.3 - Les Bédouins

Les Bédouins (Mešueš nomades) sont organisés en tribus et en clans sur le modèle xola. À la différence de ces derniers, toutefois, les tribus sont très désunies, et les alliances religieuses ou politiques cimentent les clans bien davantage que les liens tribaux.

Les Bédouins gagnent leur vie à élever des moutons et des bœufs. Une partie d'entre eux élève également des dromadaires ; c'est parmi ces derniers que se recrutent les meilleurs guerriers. De rares clans vivent exclusivement de guerre et de pillage.

1.3.4 - Les Oasis

Les Oasis constituent un peu un monde à part au sein de l'ensemble gyptien. Ses habitants, les Oasiens (en gyptien :

Uhatiu), sont de sang mêlé, peu respectueux des prêtres, et sont considérés comme des originaux par les Gyptiens, qui haïssent à la fois le désert et les dromadaires. Les Oasis sont perdues en plein Désert Occidental, très loin de la côte, entre le Haut-Gyptos et le Haran. Il existe peu de pistes reliant les Oasis entre elles ou à la vallée du Naïl, et elles sont sillonnées et entretenues par un corps de police spécial, les *Nuu*, secondés de robustes chiens. Les Nuus, mercenaires mešueš affectés directement au Temple de Set" à Nyase, sont incorruptibles. Outre le trafic de caravanes, ils surveillent les mines et les carrières de l'État. Les pistes en direction du Haran, non entretenues, sont devenues très hasardeuses et aucune caravane ne les emprunte plus ; seuls les Réjéls osent encore s'y aventurer.

Caractères généraux

Les Oasis constituent une tache verte dans l'immensité ocre du désert ; leur végétation est très dense et, pour en optimiser l'exploitation, elles sont dépourvues de constructions. Les temples se trouvent toujours sur une éminence, afin de les préserver de l'ensablement, les oasiens s'entassant dans des tentes ou des huttes de torchis à proximité des points d'eau. Les produits principaux sont les dattes et le vin ; les ânes sont l'élevage principal, les dromadaires étant achetés aux marchands ambulants lors des foires.

Si les Nuus font la loi sur les pistes, ils n'osent trop s'aventurer dans les Oasis, semi-indépendantes, et dont les habitants semblent particulièrement rétifs à toute forme d'autorité.

Les cinq oasis majeures, de la plus méridionale à la plus septentrionale, sont :

1. Uhat Resyt ou Kenmet, l'Oasis Méridionale, célèbre pour ses vins.

Ses habitants sont de souche gyptienne et ksumite, et il y a

parfois de violents troubles opposant les partisans de Haru à ceux de Set”.

Il y a trois villes ou villages principaux dans cette oasis. À la pointe nord de l'oasis se trouve Hebet, la capitale. Trois temples très proches la surplombent, dédiés à la triade de Uaset : Amon, Mut et ...onsu. Le temple de Mut est le plus grand, et sert d'auberge, taverne, salle des fêtes... Plus au sud, la ville de Per-Use•et, où l'on retrouve les mêmes temples.

À 150 km environ vers le sud, la grande ville de Kuš, bâtie autour d'un complexe militaire (poste frontière) gardant la piste qui mène à Nyase. Elle abrite un temple de Set”.

2. Set”-ioh ou Set”-uha. L'oasis la plus peuplée. Elle est surplombée par des falaises à pic dans les flancs desquelles ont été aménagées les tombes des gouverneurs des Oasis. Un temple de Djehot érigé en haut de la falaise domine le paysage.

À l'extrémité occidentale de cette oasis se trouve un temple dédié à la triade de Uaset.

Set”-ioh est administrée par Hebet.

3. Ta-Yhet, «le pays de la vache». C'est la plus vaste mais la moins peuplée des oasis, ne comportant qu'une seule agglomération, de moins de 1000 habitants, de sang mêlé gyptien et mešueš.

4. Uhat Mehtet ou Djesdjes, l'Oasis Septentrionale. Ses vins font concurrence à ceux de Uhat Resyt. Cette oasis est très peuplée (environ 10 000 habitants), mais ne comporte pas de grande agglomération. Elle est ceinte d'un grand nombre de temples dédiés à la plupart des dieux et entourés chacun d'un petit village. Les Lènes l'appellent "l'Île des Bienheureux" à cause de la douceur de son climat.

5. Tja est l'oasis la plus éloignée du Gyptos, et cela se ressent à tous les niveaux : ses habitants sont tous des bédouins mešueš, et l'Oasis est administrée par Dervel. En outre l'influence des Pyramides ne s'y fait plus ressentir. À l'extrémité orientale de cette oasis se dresse un temple dédié à Ammon, le dieu-bélier de Dervel, et à Amon-Rê, son équivalent gyptien ; à l'autre extrémité de l'oasis se trouve le village éponyme de Tja, et le début d'une piste incertaine qui mènerait à Dervel.

1.4 - Le Gyptos

Le Gyptos est un pays désertique traversé du sud au nord par le plus grand fleuve du monde, le Naïl, fleuve divin charriant un limon extrêmement fertile car issu des Monts de la Lune, émanation de la Terre-Mère. Cette particularité permet au Gyptos, pays savamment organisé selon les préceptes de l'Ordre, de nourrir une population fort nombreuse et même de constituer des stocks de céréales.

Le pays est nettement divisé entre le sud, formé de hauts plateaux et entièrement dévoué à l'Ordre mauvais, et le nord, plaine marécageuse autour du delta du Naïl, où le souvenir de l'Ordre bon le dispute à l'adhésion à l'Ordre mauvais.

Le Gyptos est protégé de la Magie sauvage et des incursions des Invisibles par les Pyramides, gigantesques monuments en colléite bâtis par Set” lui-même aux environs de Nairos, la plus grande ville du pays.

Histoire

À l'époque chthonienne, les Gyptiens étaient divisés en tribus gouvernées par des *Saru* (anciens), suivant un schéma que l'on retrouve chez la plupart des peuples de culture chthonienne. Ces tribus étaient complètement indépendantes et, à l'occasion, guerroyaient entre elles.

À l'époque ouranienne, ces tribus furent confiées à des anges ou à des diables (cf. chapitre **Les créatures**), afin de leur enseigner les préceptes de l'Ordre et de les fédérer en un seul royaume. Chaque tribu prit pour enseigne le symbole de sa divinité tutélaire et se sédentarisa. C'est là l'origine des nomes et de leurs pavois, ainsi que celle des dieux locaux. Parfois cependant l'enseigne et le dieu d'un nome divergent. C'est le cas lorsque l'ancienne divinité tutélaire est tombée en disgrâce ou qu'un dieu plus puissant d'un nome voisin a été adopté.

Vie

La population du Gyptos dépend entièrement du Naïl et de sa crue annuelle, qui rythme la vie politique, sociale et religieuse des Gyptiens.

La crue du Naïl dure quatre mois. Le fleuve monte de 13 à 14 m entre les berges resserrées du Haut-Gyptos, de 7 à 8 m dans les larges plaines du Bas-Gyptos. Les villages sont bâtis sur des tertres artificiels, les champs sont préservés par des digues qui servent en même temps de routes surélevées. D'autres digues partagent la vallée en un damier de bassins, les uns au-dessus des autres. Les bassins communiquent par des canaux et des écluses qui permettent de faire circuler l'eau, du sud au nord, par autant de petits fleuves artificiels parallèles au Naïl.

(en cours de rédaction)

1.x - Serendib

Île au sud de la mer des Sirènes et au large de la côte du Dogobar, partagée en une partie occidentale de plaines fertiles et une partie orientale de montagne densément boisée (jungle).

L'île est très riche en bois, en épices et en ivoire.

La plaine côtière est partagée entre Mešueš et Phéaciens, qui y ont établi des clérouques rivales, et pêcheurs noirs du Dogobar.

La jungle est habitée par les Hommes-Éléphants, qui vivaient autrefois sur la côte, mais qui ont été contraints de se réfugier à l'intérieur à cause de la chasse à laquelle ils étaient soumis pour leur ivoire. C'est pourquoi il reste un peu partout des vestiges d'anciens temples des Hommes-Éléphants et de leurs idoles.

2 - RELIGIONS

2.0 - Théogonie (Introduction)

Considérez le Multivers comme étant une roue dont le moyeu seraient les quatre Plans Élémentaires et dont les rais, mêlés aux étoiles toujours en mouvement, seraient les Plans Extérieurs.

Au commencement, perdus dans la nuit des temps, les habitants des Plans Extérieurs convoitèrent les globes du centre, les considérant comme l'Eden, les mondes parfaits. Les Dieux Extérieurs, prenant forme en un puissant camp de *l'Ordre*, essayèrent de s'emparer du centre, défendu par ses habitants : *les Chthoniens*.

Première Guerre Cosmique

Cette guerre déchira le Cosmos pendant tout un âge. Sa phase finale vit l'apparition du Soleil, char-forteresse de guerre qui vint ravager la face d'un des globes (Terra-Lea) et fendre en deux un autre. La scission du globe libéra de son cœur la Magie sauvage, force qui enveloppe le centre et le rend inhabitable aux Dieux de l'Ordre, telle une grande inondation qui ensevelirait les mondes. Les Dieux de l'Ordre

considèrent pourtant être victorieux puisque capables de contrôler plus ou moins la situation depuis leur forteresse solaire.

Depuis la rupture du troisième monde, les globes centraux sont entrés en un mouvement de rotation. Le Soleil tourne autour de deux de ces globes : Terra et Terra-Lea, le "satellite" à la face brûlée. Les Dieux de l'Ordre décidèrent alors d'envoyer des servants mineurs, enveloppés d'une gangue de boue primordiale : les âmes. Ainsi naquirent les Humains, créés pour contrôler la Magie sauvage et, dans un lointain futur, la dominer pour permettre aux Dieux Extérieurs de venir vivre au centre.

Deuxième Guerre Cosmique

Outrés par le fait que les servants allant peupler le cosmos soient tous choisis dans la même catégorie, "les âmes", une tribu du camp de l'Ordre s'insurge secrètement contre son chef Amon et gagne à sa cause Seth, l'aîné de ses enfants. Seth prend alors contact avec un grand Chthonien : Kematef le serpent universel (les Chthoniens sont restés mais ils sont endormis, mêlés à la matière élémentaire des mondes), avec lequel il conclut rapidement une alliance.

Kematef envoie un serpent et parle par sa bouche. Il détache les hommes de l'ordre et leur donne le « libre arbitre ». Sur Terra tout entière, les hommes se mettent alors à adorer les dieux primitifs de la Chthone. La foi des hommes et leur contrôle de la Magie permettent aux dieux de prendre des formes (moins puissantes que leur forme initiale) et de marcher sur Terra : ce sont les avatars.

Furieux, Amon envoie son Aîné punir Kematef. Seth descend le

fleuve Naïl à travers le Gyptos où l'avatar de Kematef, Apep, règne sur les hommes. La guerre se déchaîne et Apep est finalement tué par Seth. Ce dernier érige un empire maléfique au Gyptos et installe une dynastie de son sang au pouvoir. Ils guerroyent contre les Chthoniens et enferment Kematef à tout jamais sous les cols du Borzeï. Ainsi les Chthoniens sont vaincus, mais déjà Amon découvre le complot.

Le Bien et le Mal...

La guerre fratricide déchire le camp de l'Ordre qui se divise en "bons" et "mauvais".

Osir mène les Anges contre son frère Seth qui doit abandonner sa conquête de l'humanité (encore vouée aux Chthoniens). Vaincu, il se retire mais par vengeance il crée moult monstres, dont les aršas, pour détruire les hommes qui lui échappent (sauf au Gyptos).

Il se retire parmi ses alliés célestes en Enfer et, sous le nom de Balthurer, dirigera les légions durant tout le reste de la guerre cosmique. Cette époque voit l'apparition des dragons et de nombreux autres monstres existant encore aujourd'hui.

La guerre se finit lentement sans aucune victoire décisive, mais les dieux de l'Ordre "bons" maintinrent leur position grâce au Soleil.

Les dieux de l'Ordre se tournèrent alors vers Terra, habitée par les hommes adorant les dieux Chthoniens, en leur envoyant les imams pour les convertir ; ils fondèrent la ville de Stashim qui conquiert le monde et le soumit à l'Ordre. Mais cela fait déjà partie de l'histoire de l'humanité, et non plus de celle des dieux.

Autres dieux

Certains Chtoniens se sont accouplés avec des dieux Extérieurs, donnant des hybrides ; de nombreux demi-dieux sont nés de l'union entre des dieux et des mortels. Certains Chtoniens se sont alliés au camp de l'ordre, tel Uadj-ur le dieu des océans. Ces catégories se compliquent encore, par l'apparition des nouveaux dieux extérieurs, dont Bes est le meilleur exemple, ainsi que celle des dieux purement élémentaires (feu, eau, terre, air) dont l'appartenance aux Chtoniens est loin d'être évidente.

2.1 - L'Ordre

(en cours de rédaction)

2.2 - Religions nationales

2.2.1 - la Religion Phéacienne

Les Phéaciens sont un peuple indépendant et courageux du nord atrilien. Ils vivent dans un pays très petit et montagneux baigné par la mer, la Phéacie, écrasé entre deux grands voisins : le Istán (à l'ouest) et le Haran (à l'est). Bien qu'ils ne soient pas nombreux, les Phéaciens sont les maîtres incontestés des mers, et ils ont établi plusieurs clérouques dans le sud-est atrilien, notamment sur l'île de Serendib. Les dieux du panthéon phéacien sont assez nombreux mais paraissent sans grand rapport entre eux. En outre, comme la Phéacie n'est pas un pays unifié (elle est divisée en trois cités-

états : Hiram, Maité et Aradus), les Phéaciens ont tendance à adorer leurs dieux locaux plutôt que les dieux nationaux.

Dieux majeurs

Baal Hammer : dieu de la mer, de la navigation, des marins ; également dieu local de Hiram

Baal Hammon : père et roi des Dieux, roi du ciel

Baal Qarnaim : grand-père des Dieux, dieu de la lumière

Baalat Tanit : déesse du mariage, de la protection, de la Lune ; également déesse nationale de la Phéacie

Dieux intermédiaires

Melk Qart : dieu du soleil levant ; protecteur des voies maritimes

Ešmun : dieu du vin, de l'allégresse, de la fertilité ; protecteur des voies terrestres ; également dieu local d'Aradus ; il est assisté par les Cabires (Axieros, Axiokersa, Axiokersos et Kasmilos, quatre 'ifrits des plus puissants).

Ānat : reine des Dieux; déesse de la vengeance

Dieux mineurs

Adón : dieu de la beauté, du printemps, de la végétation

Aštaret : déesse de l'amour et du plaisir ; également déesse locale de Maité

Qadm ou Taaut : héros divinisé, protecteur des cités

Réšef : dieu du tonnerre et de l'éclair ; populaire parmi les clérouques

Sakun : dieu de l'écriture, des scribes, du savoir

Les prêtres

Les prêtres phéaciens jouent un bien moins grand rôle social que leurs homologues gyptiens ou même mešueš. Ils se cantonnent aux rites d'initiation, de mariage et funéraires.

Il y a toutefois deux cultes particuliers qui sont très importants :

1) Le clergé d'Aštaret gère des bordels sacrés dans toutes les cités phéaciennes.

2) Des prêtres de Baal Hammer accompagnent les galères phéaciennes pour de longs voyages.

2.2.2 - la Religion Mešueš

Avant les événements dont il sera question ci-dessous, les Mešueš avaient un panthéon bien à eux ; ils adoraient notamment la Déesse Fourmi, les idoles du désert (*bétyles*), et les dieux élémentaux.

Lors de la grande fête du *t'aynsât*, pour le solstice d'été, des feux et des jeux d'eau émerveillaient les pèlerins accourus adorer les bétyles de leur tribu. Les *širat*, poétesses-prostituées, rivalisaient de charme et de brio, tandis que les *jnûn* (les génies) venaient renouveler les accords passés avec la tribu.

Mais ces rites sont devenus minoritaires, car il y a environ trois ou quatre siècles, un marchand mešueš vivant à Saïs (nord-ouest du Gyptos) reçut une révélation alors qu'il passait à proximité d'un temple d'Amon-Rê. Cette révélation est appelée l'*Illumination* par les Mešueš, et elle a changé leur façon d'appréhender la religion.

Ce marchand prit le nom de *'Abdammon* ("esclave d'Ammon" en mešueš, Ammon ou Hammon étant le nom mešueš d'Amon), et commença à répandre le culte d'Amon et des Dieux de l'Ordre parmi les Mešueš.

En conséquence, les Mešueš sont aujourd'hui partagés en "ceux qui ont reçu l'Illumination" (appelés *Insan*), et "ceux qui ne l'ont pas reçue".

En général, leur coexistence est pacifique car seules quelques tribus de bédouins et certains sultans suivent à la lettre les consignes de djihâd prêchées par 'Abdammon, le Premier

Calife, et qui ont pour but de répandre l'Illumination dans le monde entier.

Ces fanatiques sont appelés les *Mudjâhidin* ("guerriers saints" en mešueš) — cf. ci-dessous.

LE PANTHÉON MESHUESH

Les Dieux Traditionnels

La Déesse Fourmi (qui leur a enseigné l'agriculture et l'élevage)

Yemma-t n dunnit, la Déesse-Mère aux trois visages (plutôt néfaste chez les Mešueš)

les Gurzil (bétyles)

les Dieux Élémentaux (Êlzor, Sati, etc.)

Rahab (le chaos)

Šadrapa (Apep)

Les Dieux Extérieurs

Ammon ou Hammon (dieu principal du panthéon de l'Ordre)

Amqran (nom mešueš de Sobek)

Aš (nom mešueš de Set")

Qandiša (nom mešueš de Hat-Mehyt)

Sa'd (nom mešueš d'Osir)

Šams (nom mešueš de ...onsu)

Zazél (le père de tous les Dieux, Rê)

Les Nouveaux Dieux et les Dieux Hybrides

Abúfihâmat (nom mešueš de Baphomet)

'Aruš (nom mešueš de Bes marchand)

Ior (nom mešueš de Péan, dieu fou de la Lune)

Renpet (nom mešueš de Hathor, déesse de l'amour)

War Ism (nom mešueš de Bast, déesse des félins)

LES PRÊTRES MEŠUEŠ

Les Kâhinas

Ce sont les prêtresses de l'ancienne religion mešueš. Elles tirent leurs pouvoirs des bétyles, anciennes pierres levées dans lesquelles les ancêtres des Mešueš ont emprisonné de

puissants Esprits attachés au service des káhinas.

Un bétyle "rayonne" à une distance égale à son POUvoir en km.

Jusqu'à la moitié de cette distance, la káhina peut utiliser le POUvoir du bétyle pour accroître ses capacités magiques ; entre la moitié de la distance et la distance entière, la káhina ne peut exploiter que ½ POU du bétyle.

En aucun cas les bétyles ne stockent des sorts : leur POUvoir sert à augmenter la capacité magique des káhinas.

Ce POUvoir est récupéré par le bétyle à raison de 1 point/heure.

Prêtres des Dieux Extérieurs

Les prêtres mešueš des Dieux Extérieurs parlent toujours en tout premier lieu au nom de Hammon, les autres Dieux de l'Ordre n'étant considérés que comme ses hérauts.

Par conséquent, les prêtres mešueš des Dieux Extérieurs ne sont pas divisés comme partout ailleurs entre tenants de l'Ordre Bon et tenants de l'Ordre Mauvais, mais selon leur comportement vis-à-vis du djihád.

- Les plus fanatiques sont, nous l'avons vu, les Mudjáhidin, constamment en guerre ; non seulement contre les anciens cultes (par ex. la Déesse Fourmi), mais aussi les Nouveaux Dieux (par ex. 'Aruš). Les *gnawas*, musiciens et danseurs mystiques, qui excitent les troupes pour le djihád, les accompagnent.
- Les Hénothéistes sont plus tolérants vis-à-vis des non-Insan, mais reconnaissent parfois la nécessité du djihád. Ils lui préfèrent malgré tout un prosélytisme pacifique mais insistant.
- Les Polythéistes sont en règle générale contre la violence et prônent la coexistence pacifique de tous les cultes mešueš... ces prêtres pensent que les Dieux Extérieurs ne sont qu'une facette du Panthéon Mešueš.

Prêtres des Nouveaux Dieux et des Dieux Hybrides

Ces prêtres sont tous très spécialisés dans leur propre

domaine.

Les prêtresses de War Ism, par exemple, se préoccupent de tout ce qui peut avoir un rapport avec les félins, mais se moquent éperdument de la lutte épique entre l'Ordre et la Chthone...

2.3 - La Chthone

2.3.1 – Les dieux Chthoniens

Ce sont les dieux du chaos, des forces primitives. Ce sont les dieux des sociétés tribales, animistes.

Kematef, dieu serpent enroulant la terre dans ses anneaux, est le chef du panthéon Chthonien, au même titre que la Terre-Mère aux trois visages. Les prêtres de Kematef peuvent être assez misanthropes dans leur vision du monde. Cependant, le culte de Kematef est ressenti à la base comme un culte populiste. Il est très répandu chez les plus démunis, notamment dans les zones de faible organisation étatique.

La Terre-Mère aux trois visages est alternativement bienveillante, neutre et malveillante en fonction du visage adoré.

Les dieux Chthoniens sont innombrables, car ils sont le plus souvent, dieux d'une forêt, d'un lac, d'une montagne, d'un volcan, d'un marécage...

Uadj-ur, dieu Chthonien de la mer, s'est allié aux dieux extérieurs de l'ordre, c'est un traître.

2.3.2 - le Chamanisme

Le Chamanisme — Origines et description

La religion de nos pères nous enseigne que, si nous devons tout aux bienfaits de notre mère la Nature, c'est Yig que nous devons remercier pour le plus précieux de tous les dons : la liberté.

C'est par le pacte, que nos pères scellèrent avec Yig, que notre esprit s'arracha à l'emprise des éléments pour constituer une entité supérieure, l'âme, garante de notre liberté. Nous sommes certes semblables aux animaux et aux plantes, nos frères et nos sœurs, mais nous leur sommes supérieurs par la liberté de notre souffle, par l'âme.

Prédicateur xola nomade

« À l'origine, l'Homme était semblable aux bêtes : comme elles, il était lié aux éléments et, après sa mort, son corps retournait à la Terre et à l'Eau, alors que son esprit retournait au Feu et à l'Air. L'Homme n'avait alors ni souffle, ni volonté. Mais l'Homme était menacé par des puissances cosmiques jalouses de son bien-être, des puissances cupides qui désiraient conquérir le Monde et l'employer à leurs fins. Yig, le serpent originel, qui veille sur le Monde et ses créatures, vit et considéra le danger, et décida de doter l'Homme du libre arbitre afin qu'il se défende. Un pacte fut scellé, entre Yig et les premiers hommes, par lequel l'Homme était délivré de son lien aux éléments, en échange de quoi il devait honorer Yig et protéger la Nature des puissances extérieures. Les premiers hommes se partagèrent le Pacte et en mangèrent chacun une partie (c'est cette parcelle du Pacte, parcelle héréditaire que nous nous transmettons depuis la nuit des temps, qui constitue l'âme). Dans les premiers temps, âge heureux où l'Homme vivait libre et en harmonie avec la Nature, le libre arbitre suffisait pour se protéger des insinuations corruptrices des

puissances extérieures. L'humanité vivait des fruits du Monde et chantait les louanges de Yig.

Mais vint une ère sombre où les étoiles changèrent de place, les astres se brisèrent, et les Légions des puissances cosmiques marchèrent sur la Terre et la corrompirent. Yig maintint sa promesse et se manifesta pour protéger ses créatures, mais il fut vaincu et enfermé sous le *Borzeï*, le marais maudit. Nombre de ses fils le trahirent et adorèrent les nouveaux maîtres du Monde. La Nature cessa alors de nourrir les hommes de ses fruits, il fallut cultiver et chasser pour pouvoir subsister. Certains hommes découvrirent que leur âme était plus grande que celle de leurs semblables et qu'elle pouvait leur permettre de voyager sous le *Borzeï*, afin de rencontrer Yig et de l'implorer de laisser les fruits mûrir et les animaux se faire capturer. Ce sont ces hommes qui constituent l'ordre des Chamanes, dans les sociétés restées fidèles au Pacte. »

Texte retrouvé dans une ruine inconnue sur Serendib

Commentaires : Ce texte est assurément d'origine chthonienne dans sa présentation des faits. Il revêt un aspect des plus intéressants car un de ses passages décrit ce que nous avons reconnu être la Première Guerre Cosmique. Or, d'après la plupart des autres sources, l'Homme ne fut créé que plus tard. Nous avons là certainement un exemple de souvenir antérieur (transmis par une autre race chthonienne ? ou par les songes des Grands Anciens ?), repris comme passé vécu par la tradition. De plus il nie toute participation des Dieux Extérieurs dans la création de l'Homme et leur don de l'âme.

(en cours de rédaction)

2.x - Holobar

Cette entité reste encore inconnue. Elle semble être immortelle. On parle d'un rat divin gigantesque. Mais d'autres sources nous indiquent que cela serait le pays d'origine des n'bars, ou encore un gouvernement centralisé et divinisé.

3 - LANGUES ET SYSTÈMES D'ÉCRITURE

3.1 - Les langues atriliennes

Les langues atriliennes sont classées en groupes, sous-groupes et familles (cela n'a rien de scientifique) selon le schéma suivant :

GROUPE STRIAIS

Sous-groupe tin

- Famille stashimoise (*tin, talien, çais)

Sous-groupe atlis

- Famille atlis (lène, îlien, *loonoïssois, zimbarite)

GROUPE ATRILIEN

Sous-groupe harano-phéacien

- Famille phéacienne (phéacien)
- Famille haranaise (haranais, mešueš, kušite, xola, *sabir*)

Sous-groupe gypto-klešite

- Famille septentrionale (*mešueš ancien, saïte/oasien, nairote, thinite, ksumite)
- Famille centrale (*xola ancien, *aïanti*)
- Famille méridionale (*klešite*, kindogo, *kimbole*)

Remarques :

- Pour les langues du Groupe Striais, ce classement ne fait apparaître que les sous-groupes et les familles dont une

langue au moins est parlée en Atrilia.

- Les langues précédées d'un astérisque sont des langues mortes.
- Les langues en italique sont des langues sans système d'écriture.

3.1.1 - Les langues du Groupe Striais

Deux langues de ce groupe seulement sont parlées en Atrilia : le *talien* en Liburnia (langue nationale), et le *lène* par la minorité lène présente au Gyptos, notamment à Naucratis.

3.1.2 - Le mešueš

Autrefois, les Mešueš parlaient leur propre langue, intermédiaire entre le haranais et le gyptien.

C'était une langue sonore et assez difficile, fierté des bédouins aussi bien que des lettrés de Dervel.

Cependant l'illumination du marchand 'Abdammon devait tout changer.

En effet, à l'époque où 'Abdammon reçut sa mission divine, le haranais était déjà devenu une sorte de lingua franca parmi les marins et les marchands des côtes méridionales de la mer Miterrienne.

Ainsi, c'est bien évidemment en haranais que 'Abdammon, confronté à des gens parlant des langues très différentes, Mešueš, Saïtes, Lènes et autres Taliens, décida de répandre le culte des Dieux de l'Ordre. Il choisit un dialecte qu'il connaissait bien, celui de l'est du Haran, qui devint ensuite la langue nationale de tous les Mešueš ; dialecte que l'on appelle aujourd'hui le mešueš.

Survivances de l'ancienne langue

L'ancienne langue survit dans quelques noms propres, noms

de lieux (Dervel, Oea) ou de personnes et de dieux (Yemma-t n dunnit, Amqran, War Ism).

Les habitants de Dervel donnent encore parfois des noms anciens à leurs enfants, pour se démarquer des bédouins et des "provinciaux" d'Oea et de Mers al-Kibar, qui n'utilisent plus que des noms haranais. L'actuel calife de Dervel, *Mešešer ait Kepper*, porte ainsi un nom purement mešueš.

(en cours de rédaction)

4 - ÉQUIPEMENT ET PRIX

4.1 - Disponibilité des armes selon les cultures

4.1.1 - Humains

Table 6.4.1 : Disponibilité des armes selon les pays

Nom	Prix	Ph/Mš	Har	Gy/Kš	Lib	P/D/KI	N/Ds
Arbalète à étrier	d	R	R	R	C	-	-
Arbalète à levier	d	C	R	R	C	C	-
Arc	d	R	C	C	R	C	C
Arc cav.	d	-	C	C	-	C	-
Arquebuse	d	-	-	-	-	R	-
Babanga	d	-	-	-	-	R	C
Bâton	d	C	R	R	R	C	C
Bolas	d	-	-	-	-	C	-
Canne	d	C	R	R	R	C	R
Cestus	d	C	-	-	C	-	C
Cimeterre	d	R	C	R	-	-	-
Dague	d	R	-	-	C	-	C
Djambiya	d	R	C	C	C	C	C
Épée	d	-	-	-	C	-	R
Épieu	d	R	R	C	C	C	C
Espadon	d	-	-	-	C	-	-
Filet	d	-	-	-	C	R	R
Fléau	d	-	-	-	R	-	-
Fléau d'armes	d	-	-	-	R	-	-
Fléau cav.	d	-	-	-	R	-	-
Fléau fant.	d	-	-	-	R	-	-
Flisaḥ	d	C	C	R	C	-	-
Fouet	d	-	-	R	-	-	C

Fronde	d	R	-	R	-	-	C
Hache	d	C	-	C	C	C	C
Hache d'armes	d	-	-	C	C	C	C
Hallebarde	d	-	-	-	C	-	-
Handjar	d	C	C	R	C	C	C
Hasta	d	R	R	C	C	-	R
Hepeš	d	-	-	C	-	-	C
Javeline	d	R	-	R	C	C	C
Javelot	d	C	-	R	C	C	R
Kaskara	d	C	C	R	C	-	R
Lance	d	R	C	-	C	C	R
Lance légère	d	C	C	-	C	C	C
Lance lourde	d	R	C	-	C	R	-
Marteau d'armes	d	-	-	-	R	-	R
Masse cav.	d	C	R	C	-	R	-
Masse fant.	d	C	R	C	-	R	-
Massue	d	R	R	C	R	C	C
Pertuisane	d	R	-	C	C	-	C
Pilum	d	R	-	-	C	-	R
Pique	d	C	C	-	C	-	C
Sagaie	d	-	-	-	-	C	-
Sarbacane	d	-	-	-	-	C	R
Sarbarabah	d	C	-	-	-	-	-
Sica	d	-	-	-	C	-	-
Šoka	d	-	-	-	-	C	-
Šotel	d	-	-	R	-	C	R
Tabarzin	d	C	R	R	R	R	R
Takúba	d	C	C	C	C	-	C
Telek	d	C	-	C	-	C	-
Trident	d	-	-	-	-	-	C
Vouge	d	-	-	-	C	-	-

Légende :

Nom : Nom générique de l'arme (il peut changer selon les régions).

Prix : Prix moyen de l'arme dans les pays où elle est disponible, en dirhams.

Ph/Mš : Phéacie, Diráh al-Mešueš.

Har : Haran, Ta-Šosu.

Gy/Kš : Gyptos (sauf Naucratis), Kuš, Côte Rouge.

Lib : Liburnia.

P/D/K/ : Punt (sauf Côte Rouge), Dogobar, Kleš.

N/Ds : Naucratis, Îles Dioscurides.

Notes :

C : l'arme est commune (prix ×1)

R : l'arme est rare (prix ×2)

- : l'arme n'est pas normalement disponible dans ce pays

4.1.2 - Pygmées

Les Pygmées se conforment à la culture dominante (humaine) de la région où ils vivent.

4.1.3 - Autres races

Pour les autres races, se reporter aux descriptions détaillées du paragraphe **Races du Monde de Holobar** dans le chapitre **LES CRÉATURES**.

4.2 - Argent et coûts

4.2.1 - Monnaies

Il y a un peu partout de menues monnaies locales en divers alliages, mais pour les sommes élevées on utilise universellement (sauf au Gyptos et au Dogobar, cf. ci-dessous) soit le dínár, soit le dirham.

1 Dínár = 10 Dirhams

Le dínár (pièce d'or) et le dirham (pièce d'argent) étaient à l'origine les standards monétaires de la Phéacie et des Sultanats Mešueš ; ils sont aujourd'hui interchangeables et reconnus par la plupart des pays du continent atrilien, à l'exception notable du Gyptos et du Dogobar, qui ont leurs propres systèmes d'échanges commerciaux :

- Au Gyptos, le troc est en vigueur, sauf parmi les communautés lènes qui reconnaissent le standard dínár-dirham. Il est rigoureusement interdit à un gyptien de posséder de la monnaie étrangère.
- Au Dogobar, la monnaie locale est un coquillage distribué par le gouvernement, et dont la valeur devient nulle au bout d'une année.

Le dirham est souvent appelé *mithqál* dans les pays du sud-est atrilien.

4.2.2 - Coût de la vie

Pour vivre correctement, un personnage doit dépenser 3×(CON+APP) dirhams/mois. S'il dépense moins, son APP et sa CON diminuent (–1/semaine de dépense insuffisante, voire davantage si dépense très insuffisante ; récupération de 1 point par jour dès que le niveau de vie est suffisant).

4.2.4 - Coût des métaux

Le prix des armes et des armures doit être multiplié par les constantes suivantes selon le type de métal utilisé :
Bronze ×1, Métal pur ×5, Métal enchanté ×10, **Acier ×20**, Adamantite ×50+.

Les armes en mithril sont hors de prix ; généralement, seuls les Qazims en possèdent, et ils ne les vendent pas.

4.2.5 - Coût d'un animal

Mule	200 dirhams
Cheval standard	500 dirhams
Dorgan (non dressé)	750 dirhams
Dorgan (dressé)	1 500 dirhams
Cheval de cavalerie	2 000 dirhams
Cheval de bataille (non dressé)	5 000 dirhams
Cheval de bataille (dressé)	10 000 dirhams

4.2.6 - Coût des potions

Très variable selon le type. En général, basé sur POT, effets, durée.

5 - LES PLANS INVISIBLES

5.1 - Le Cosmos ou Aiyé

C'est le monde habité au centre du Multivers, objet de la convoitise de toutes les puissances, qui s'affrontent par l'intermédiaire de ses habitants, les races mortelles. Le Cosmos est composé de six planètes : Terra, Terra-Lea, Jank't, le Soleil, Caerban et Oilim.

5.1.1 - Terra

Cette planète a sensiblement la même taille que la vraie planète Terre, la nôtre. À l'heure actuelle, on lui connaît trois continents : Atrilia, Grisia et Stria. Atrilia est le continent principal développé dans ces règles ainsi que sur le site web.

Stria est le continent situé au nord d'Atrilia, principalement peuplé d'Humains, et de type médiéval-fantastique "classique". Grisia se trouve à l'ouest des deux autres continents, cette partie du monde ne sera pas développée avec précision puisque inconnue aux Humains. Grisia est le continent d'origine des Hommes-Rats, qui adorent l'entité mystérieuse appelée Holobar.

5.1.2 - Terra-Lea

Plus grande que la Lune de notre bonne vieille Terre, celle-ci est aussi plus proche de nous (de l'ordre de 200.000 km). Cette distance n'est pas infranchissable, l'air entre les deux planètes étant uniquement plus rare. Un oiseau-roc, du fait de la faible gravité, mettra seulement 48 h pour faire la traversée. Ce moyen, bien qu'ayant été déjà utilisé, n'est ni le plus courant, ni le plus sûr, car la température le long des 200.000 km est proche de zéro. Il est possible d'utiliser des sortilèges de téléportation (HAT+IS), mais ils ont comme désavantage d'emmener le magicien sur la face visible de la Lune qui n'est pas d'un climat typiquement méditerranéen... La méthode la plus classique de passage est encore le voyage planaire, par divers moyens (portails, projection), avec tous les risques qu'il comporte.

La face visible depuis la Terre est un grand désert glacé et inhabité, brillant de lumières argentées, et dont la température oscille entre -60° et -80° . Les différentes phases de la lune ne sont pas dues à la réflexion solaire, mais au *lunox*, champignon qui pousse sur la face visible de la Lune. Partant d'un côté de la Lune, le lunox croît, occupant progressivement chaque centimètre carré de terrain, absorbant la lumière comme une grande vague noire. Au bout d'environ 14 jours le lunox recouvre entièrement la Lune. Puis il commence à

mourir, disparaissant progressivement, pour laisser réapparaître la lumière argentée du sol lunaire. Une fois mort (Pleine Lune) le lunox recommence son cycle de croissance et la Lune diminue dans le ciel.

Séparée de la face visible par une haute chaîne de montagnes, de climat polaire, culminant à 10.000 m, la face cachée est chaude et humide, et recèle une faune et une flore luxuriantes ; nombre de civilisations y cohabitent. La barrière montagneuse empêche vents et nuages de passer sur la face visible. Ces derniers s'y accrochent et se déversent sur les flancs des montagnes en déluge de neige et de glace, créant de fréquentes inondations dans les vallées. La température de la face cachée oscille entre 20° et 60°. On trouve de nombreux lacs dans les hauteurs et il existe une mer centrale, unique, entièrement recouverte de brumes sur une épaisseur de près de 1 km. Là, vivent les tortues géantes qui volent grâce aux propriétés de leur carapace. La température élevée de la face cachée s'explique par des passages fréquents du char solaire à basse altitude. Lorsque cela se produit, les habitants se terrent dans les profondeurs lunaires et une grande partie de l'eau s'évapore, formant par là même un écran protecteur. Les amplitudes thermiques sont très fortes au cours de l'année, et inondations et sécheresses se succèdent couramment. Cette terre de contrastes où foisonne la vie ne possède pas de connexion au Plan Élémentaire du Feu, donc les flammes ne peuvent y apparaître, et la métallurgie y est inconnue. La source de chaleur utilisée par les habitants de la Lune provient de pierres conservant l'énergie solaire.

Il existe quatre races principales sur Terra-Lea : les Sélénites (Humains à peau bleue), les Hommes-Bêtes, les Hommes-Grenouilles et les Saâls.

Les Sélénites sont divisés en "Civilisés" et en "Barbares".

Les premiers vivent sur les plateaux, dans ou autour de leur capitale, *Laelith* (cf. hors-série Casus Belli), où règne en maître absolu le Roi-Dieu. Leur civilisation est très avancée, où habiles créateurs et puissants magiciens sont monnaie courante. Les Sélénites possèdent des navires volants faits en carapace de tortue géante, utilisant l'énergie solaire, dont certains sont équipés de canons tirant des projectiles magiques. L'utilisation de l'énergie solaire est très répandue, les familles nobles possèdent toutes des fours solaires permettant notamment de faire la cuisine. La viande rôtie est un mets de luxe réservé à l'élite.

Les seconds sont des tribus farouches qui vivent sur les rives humides de la mer des Brumes. Ils ont maîtrisé depuis longtemps la navigation aérienne à voile et ils mènent de rapides embarcations en carapace de tortue. Ils sont perpétuellement en guerre avec les Saâls des abysses des mers.

Lycos, la cité des Hommes-Bêtes, est perchée dans les montagnes. Elle se trouve dans une zone de climat tempéré. C'est dans cette ville que réside Iâh, le dieu fou. C'est lui qui capture sur Terra les âmes damnées des lycanthropes pour en faire ses esclaves. C'est aussi lui qui, il y a bien longtemps, répandit ce fléau sur terre. La légende dit d'ailleurs qu'il n'est pas possible à un terrien de rester longtemps sur la Lune sous peine de contracter une étrange et terrible maladie. Les Hommes-Bêtes ont juré la destruction des Sélénites. Ils sont de féroces combattants et leur société, bien que technologiquement primaire, n'en est pas moins très structurée. Moins ingénieux que les Sélénites, ils ne construisent pas de flotte aérienne mais sont passés maîtres dans l'art du dressage de tortues. Montées sur ces reptiles séculaires, les forces *licanes* sont certes moins puissantes que les véritables bâtiments de guerre de leurs ennemis, mais d'une maniabilité excellente.

Au fond des jungles habitent, regroupés en innombrables clans, les Hommes-Grenouilles. Ils rêvent d'imposer leur domination sur l'ensemble de l'univers et traquent impitoyablement toute forme de concurrence. Ils adorent divers Invisibles de l'Órun.

Les Saâls demeurent sous les eaux de la mer Intérieure. Ils ont développé une brillante civilisation ; agressifs et fauteurs de trouble, ils guerroyaient contre les tribus côtières sélérites. Ce sont des créatures aquatiques incapables de respirer à l'air libre. Leurs vaisseaux sont en carapaces de tortue volante, collées ensemble et remplies d'eau : des sortes de sur-marins leur permettant de se déplacer hors de l'eau. Ils se battent avec des glues asphyxiantes fabriquées à base d'os de poissons des profondeurs et de gelée lunaire.

Terra-Lea est petite, et les guerres fréquentes. La dernière en date est due à l'arrivée d'une race maudite... Les Thamúds établissent des forteresses un peu partout dans le Cosmos, là où ils peuvent exploiter les richesses du sol ou les richesses humaines (esclavage). A l'embouchure du fleuve Yin Badre, sur Terra-Lea, ils ont déterrés dans des anciennes ruines sacrées, depuis longtemps abandonnées, le sceptre des tempêtes, le *loknâr*. Les riverains de la mer des Brumes, une fois avertis de la redécouverte de cette ancienne relique que l'on croyait perdue, se ruèrent à l'attaque. Il s'en suivit une sanglante guerre qui dure encore.

5.1.3 - Jank't

Jank't n'est plus qu'un demi-globe gris-violet, suspendu géostationnairement à 1.000 km au-dessus de la face cachée de la Lune. Cette planète est invisible de la Terre. Sa face

plate et lisse est parcourue par des tempêtes magico-magnétiques. Au centre, dans un grand cratère de 3 km vit un peuple étrange qui extrait les *pierres ioniques*, source de la Magie sauvage.

5.1.4 - Le Soleil

Le Soleil est un globe de feu de 200 km de diamètre, c'est le Char Cosmique du dieu Honsu. Véritable forteresse volante des dieux de l'Ordre, il gravite autour de Terra dans l'espoir de la conquérir un jour. Il est habité par des légions d'Ange. Le feu céleste qui l'entoure le protège des intrus, matériels ou immatériels, cosmiques ou Invisibles. Son passage trop près de Jank't, lors de la Première Guerre Cosmique, fut la cause du grand cataclysme qui libéra la Magie sauvage et repoussa les Dieux Extérieurs.

5.1.5 - Caerban et Oilim

Caerban est la planète centrale du Cosmos : la terre lui tourne autour. Sa taille est deux fois supérieure à celle de la Lune. Sur Caerban, il n'y a aucun oiseau, les insectes sont géants, et les êtres humains ont entièrement disparu, il y a 800 ans de cela.

Cette planète est remarquable à plusieurs points de vue. Tout d'abord le métal y est inconnu et les Akkas, Pygmées et autres Qazims qui l'habitent ont dû faire preuve d'une grande imagination pour se fabriquer des armes dignes de ce nom. Les mandibules d'insectes géants sont couramment utilisées, souvent reliées à des poches gorgées de poison que le guerrier injecte à sa victime lorsqu'il la blesse. Les poisons puissants, de type animal et insectoïde, sont excessivement fréquents sur Caerban. Autre particularité, et non des

moindres, cette planète est la seule à posséder une pierre magique qui a la propriété de toujours indiquer la même direction lorsqu'on la suspend à un fil. Elle a aussi la propriété d'attirer le métal, mais très rares sont les Caerbanais qui ont pu s'en apercevoir ! Cette pierre se trouve dans les régions montagneuses, sur les territoires des 'Imláqs. Il s'avère que c'est une composante fondamentale des vaisseaux interplanaires des Ilithyides.

Ces derniers commercent avec les 'Imláqs pour s'en procurer, ils les paient en pierres ioniques qu'ils extraient du cœur de Jank't.

Caerban est une des planètes où l'on trouve le plus de pierres ioniques. Les Pygmées et les Qazims ont appris à les tailler avec art, afin de leur conférer tout leur pouvoir magique. La plupart des pierres ioniques qui se trouvent sur Terra ont généralement transité par Caerban. Cette planète possède un petit satellite, Oilim, de couleur or, qui est le second demi-globe de Jank't et qui gravite à un millier de kilomètres.

5.2 - L'Órun

C'est le monde des Esprits. Il apparaît à celui qui parvient à s'y rendre comme une copie étrange du Cosmos, soit brumeuse, soit dépourvue de couleurs, soit au contraire avec des couleurs éclatantes. L'Órun est divisé en différents sous-plans appelés *contrées* : les Contrées du Rêve, les Contrées de l'Ombre, les Contrées des Morts. Les limites entre ces contrées sont toujours fluctuantes, et il est ainsi impossible d'établir une géographie précise de l'Órun.

Comme son nom l'indique, le monde des Esprits est uniquement habité par des Esprits, dont les plus remarquables sont :

- Olorun le grand ver cosmique (appelé *Crom Cruach* en

Stria)

- Oriša-nla, maître des Iwas de l'air
- les Orišas :
 - Ešu, le farceur ithyphallique
 - Obatala de la fécondité
 - Ogún le forgeron
 - Olodumare qui insuffle l'esprit, père d'Obatala
 - Orunmila des artisans

5.2.1 - Les Contrées du Rêve

Les Contrées du Rêve sont la partie de l'Órun visitée par les Esprits des créatures mortelles pendant leur sommeil. Les Contrées du Rêve ont été créées par l'accumulation des rêves et des désirs des mortels, et embellies par leurs espérances déçues. Les naïfs y bâtissent des destins merveilleux, les innocents croient en l'accomplissement des promesses qu'elles recèlent.

Les gens réfléchis, sérieux, attachés aux réalisations concrètes, ne peuvent accéder aux Contrées du Rêve, et en général doutent même de leur existence.

Ainsi, si les chamanes, les nomades, ou les citadins peu instruits passent parfois les Portes du Sommeil, les enchanteurs, les alchimistes et les géographes les trouvent fermées à tout jamais.

Qui peut s'y rendre

Techniquement, on calcule la somme des valeurs (en %) des compétences de type urbain ou d'érudition, comme Intendance, Lire et écrire, Cartographie, Religion, etc. (à la discrétion du MC) : si cette somme dépasse 300, le personnage n'a plus accès aux Contrées du Rêve, sauf éventuellement par la Magie.

Comment s'y rendre

Parfois, dans ses rêves, un personnage entrevoit un grand portail de facture ancienne gravé d'hiéroglyphes, ou une grotte s'ouvrant dans le flanc d'une montagne avec des degrés de pierre disparaissant dans l'obscurité, ou un arbre bien plus grand que les autres au sein d'une forêt (suivant la culture du rêveur).

S'il passe la porte, descend les degrés, ou grimpe à l'arbre, le rêveur se retrouve dans une grande pièce, caverne, ou plate-forme où semblent l'attendre deux prêtres taciturnes. Si le rêveur manifeste sa volonté de continuer son exploration, les prêtres le dépouillent de ses effets et lui fournissent des vêtements conformes aux Contrées du Rêve, une dague en acier, trois miches de pain, une outre d'eau, et un poisson séché.

Les prêtres indiquent ensuite au rêveur, dans tous les cas, un escalier en basalte qui descend dans l'obscurité. S'il l'emprunte, le rêveur se retrouve, au bout de sept cents marches, dans la Forêt Enchantée des Contrées du Rêve.

Quitter les Contrées du Rêve

- Si le corps est réveillé, dans le Cosmos, ou s'il se réveille de lui-même (à la discrétion du MJ)
- Si le rêveur se convainc qu'il est en train de rêver (jet sous Rêve réussi)
- Si le rêveur meurt dans les Contrées du Rêve (cas extrême)

Langue

À partir du moment où deux interlocuteurs sont de la même Nation, ils se comprennent dans les Contrées du Rêve. Chacun continue pourtant de parler sa propre langue. C'est pourquoi les habitants des Contrées du Rêve ont tendance à se regrouper par Nations.

Nota : la connaissance d'une langue parlée par les

représentants d'une autre Nation est inutile, dans ce cas, pour se faire comprendre dans les Contrées du Rêve.

Ex : Mbáwira, en tant que Ndogo, peut communiquer avec n'importe quel autre rêveur de la Nation Kongo, un Qazim par exemple. Et bien que Mbáwira parle très bien le xola, il lui sera impossible de parler en rêve avec un Xola, rêveur de la Nation Rada.

5.2.3 - Les Contrées des Morts

Les Contrées des Morts (appelées *Cythrall* en Stria) sont la partie de l'Órun où se rendent la plupart des esprits des créatures du Cosmos après qu'elles sont mortes.

(en cours de rédaction)

5.3 - L'Île

C'est le monde de la Chthone à l'état élémentaire, le chaos pur. Ses habitants sont principalement des Esprits mystérieux et puissants appelés *Vodun* par les Chamanes, et liés par des liens de parenté :

Odudua est l'équivalent de la Terre-Mère dans l'Île, son époux stérile est Olokun, l'eau salée.

Elle a tout de même enfanté Yemadja, chaos liquide, et son époux Agandju, le ciel.

À leur tour ces derniers engendrent les frères Orungan, le soleil, et Šango, les éclairs.

De l'union incestueuse de Yemadja et Orungan sont issus tous les monstres chthoniens.

Citons également Osun de l'amour, Oya de l'eau douce, épouse de Šango, et le serpent arc-en-ciel Ošumare serviteur de ce dernier.

D'après certaines tribus klešites, les Vodun auraient été les

divinités originelles des Iwas des races mortelles, avant que ces Esprits ne fussent attachés à des corps.

6 - PROJECTION DANS LES PLANS INVISIBLES

Lorsqu'une créature quelconque parvient à se projeter dans un autre Plan que le sien propre, elle ne conserve pas tous ses principes fondamentaux. Sa projection, éventuellement incomplète d'un ou plusieurs principes fondamentaux, s'appelle un *Avatar*.

Un avatar va avoir les mêmes caractéristiques (FOR, CON, etc.) et compétences que l'être original, si elles ont un sens, et ne va garder, en revanche, que les principes fondamentaux pertinents au Plan de projection (cf. les paragraphes suivants).

Cas particuliers

Avatar onirique

Un personnage ne se projette pas dans les Contrées du Rêve : c'est son ESPrit seul qui s'y rend et qui y suscite un *avatar onirique* avec un CORps composé de la matière des Contrées du Rêve. Cet avatar onirique aura des caractéristiques et des compétences qui dépendront du personnage lui-même, car l'avatar onirique est la personnification des fantasmes du personnage. Certaines créatures (Ilithyides, Hommes-Bêtes) ont des avatars oniriques complètement différents d'eux-mêmes ; d'autres (Phéaciens, Xolas nomades) des avatars très ou assez ressemblants, et d'autres enfin (Qazims, Humains liés à l'Ordre) n'ont pas d'avatar onirique (cf. 5.2.1).

Avatar divin

Les dieux sont des êtres au-delà de notre entendement. Ils

n'ont pas un corps comme les mortels ni même comme les Invisibles, et leur existence ne semble pas vraiment liée à leurs principes fondamentaux non plus.

Lorsqu'un dieu se projette dans un Plan, il y suscite un *avatar divin*. Ce dernier va avoir besoin d'un corps pour être vu de ses disciples (ou ennemis), se battre, etc.

Les caractéristiques de l'avatar divin vont dépendre du nombre de fidèles que le dieu a dans le Plan de projection (à la discrétion du MC).

6.1 - Plans Élémentaires

Une créature projetée dans un Plan Élémentaire conserve tous ses principes fondamentaux, sauf son âme. Elle ne pourra donc ni utiliser ni subir de la Magie divine.

Son âme reste dans le Cosmos, à l'endroit où la créature l'a quitté. En cas de mort de la créature dans le Plan Élémentaire (PV<0), l'âme rejoint immédiatement les Douze Heures de la Nuit.

6.2 - Les Douze Heures de la Nuit

Une créature projetée dans une "Heure" conserve corps, âme et nom. Son esprit et son aura restent dans le Cosmos. Elle ne pourra donc ni utiliser ni subir de la Magie spirite ni de la Magie sauvage.

En cas de mort de la créature dans l'"Heure" (PV<0 et PM<0), son esprit va rester prisonnier du Cosmos sous forme de fantôme-ba. Son aura va se dissiper, **sauf** au Gyptos, à cause des Pyramides, où elle va se réfugier dans l'objet le plus proche, le rendant magique (pouvant stocker autant de POU qu'en avait la créature).

Si une créature projetée dans une "Heure" venait à PV<0 ou à PM<0 mais **pas les deux**, elle réintégrerait immédiatement le

Cosmos, perdant définitivement **soit** un point de CON (PV<0), **soit** un point de POU (PM<0).

6.3 - L'Órun

Une créature projetée dans l'Órun n'y conserve que son esprit. Ses autres principes fondamentaux restent dans le Cosmos, où elle semblera dans le coma ou en train de dormir.

En cas de mort (POU<0) dans les Contrées des Morts, l'esprit y reste prisonnier à tout jamais. Dans le Cosmos, la créature privée d'esprit restera dans le coma jusqu'à ce qu'un esprit errant en prenne possession.

En cas de mort dans les Contrées du Rêve, l'esprit est violemment rejeté dans le Cosmos et la créature se réveille soudainement ; elle ne pourra plus jamais accéder aux Contrées du Rêve.

6.4 - L'Íle

Il n'est pas possible, normalement, de se projeter dans l'Íle. La seule façon de s'y rendre est de posséder une créature de l'Íle (après l'avoir invoquée) et d'y retourner avec son corps à elle. Pendant ce temps, le corps du magicien est dans le coma dans le Cosmos.

En cas de mort dans l'Íle (POU<0), le magicien se réveille dans son propre corps et perd définitivement un point de POU. La créature possédée se réveille dans l'Íle en ayant également perdu un point de POU — et avec le désir de se venger de cette perte...

6.5 - Les Abysses

Il n'est pas possible, normalement, de se projeter dans les Abysses. La seule façon de s'y rendre est de posséder un

démon ou un cheitan (après l'avoir invoqué) — bonne chance ! — et d'utiliser le corps d'emprunt. Pendant ce temps, le corps du magicien est dans le coma dans le Cosmos. En cas de mort dans les Abysses (PV<0 *et* PM<0), le magicien réintègre le Cosmos en ayant perdu un point de CON **et** un point de POU. La créature possédée se réveille dans les Abysses en ayant également perdu un point de CON et de POU — et avec le désir de se venger de cette perte...

6.6 - Cas des Invisibles

Réciproquement, les Invisibles projetés dans le Cosmos doivent suivre certaines règles.

Les *Génies* peuvent se projeter tels quels dans le Cosmos (sauf au Gyptos à cause des Pyramides).

Les *Élémentaires* ne peuvent se projeter dans le Cosmos que s'ils sont invoqués par un élémentaliste, et ils ne peuvent rester que 15 min.

Les *Ombres* ne peuvent se projeter dans le Cosmos que si elles sont invoquées par un chamane, et elles ne peuvent rester que 30 min.

Les *Anges*, les *Diabes*, les *Cheitans*, les *Démons* ne peuvent se projeter dans le Cosmos que s'ils sont invoqués par un magicien et restent le temps correspondant aux Points de Magie ou de POU dépensés. Ils reçoivent une aura simple, tirée de l'environnement.

7 - COMBAT DANS LES PLANS INVISIBLES

7.1 - Combat dans les Plans Élémentaires

Les règles habituelles s'appliquent, avec quelques variations

dictées par le bon sens, par exemple :

- dans le plan élémentaire du Feu, toute créature non native de ce plan subit 4d4 PV de dégâts par round
- dans le plan élémentaire de l'Air, seules comptent les compétences de combat en vol
- dans le plan élémentaire de la Terre, tous les personnages ont une armure naturelle de PA=7
- dans le plan élémentaire de l'Eau, il n'est pas possible de charger, à cause de la résistance de l'eau

7.2 - Combat dans les Douze Heures de la Nuit

Les règles habituelles s'appliquent.

7.3 - Combat spirite

Un combat spirite ne peut avoir lieu qu'entre deux Esprits. Un troisième Esprit devra attendre la fin du combat en cours pour pouvoir lui-même engager le combat.

Chaque Esprit engagé dépense 1 PM et fait un jet sous sa compétence Combat spirite, puis on compare les marges de réussite. Si elles sont identiques, le combat continue.

Une réussite critique contre une réussite normale donne une marge de victoire MARGINALE.

Une réussite critique contre un échec donne une marge de victoire MAJEURE.

Une réussite critique contre une maladresse donne une marge de victoire COMPLÈTE.

Une réussite normale contre un échec donne une marge de victoire MINEURE.

Une réussite normale contre une maladresse donne une marge de victoire MAJEURE.

Un échec contre une maladresse donne une marge de victoire MARGINALE.

Le vainqueur d'un combat spirite capture l'Esprit vaincu. Cela signifie que ce dernier devient une sorte d'appendice du premier, le suivant partout. Selon la marge de victoire, l'Esprit vaincu sera captif plus ou moins longtemps (à la discrétion du MC ; en général une semaine pour une victoire marginale, et jusqu'à un an pour une victoire complète).

7.4 - Combat dans l'Île

Toute créature non native de ce plan subit 2d6 PV et 1d4 PM de dégâts par round.

7.5 - Combat dans les Abysses

Cf. le paragraphe **6.5 - Les Abysses** ci-dessus.