

Booque II

••

***Religion et Magie
sur Yurl'h***



Les Yu'maïns s'endorment...



Tablette ancienne représentant Ashan I luttant contre une horde de Xwans
(Temple d'Ashandesh)

RELIGIONS ET MAGIE SUR YURL'H

4.1 — Les Dieux de Yurl'h

Les nombreuses divinités qui se partagent le panthéon de Yurl'h sont aussi nombreuses que les différentes régions du principal continent. Chaque cité, village ou peuplade nomade possède sa ou ses divinités et il est parfois difficile de s'y reconnaître. Cependant et malgré l'absence d'un clergé unique, de nombreux points communs unifient les religions, car la plupart des divinités se retrouvent d'un pays à l'autre, sous des dénominations variées. Les scribes et les prêtres du Temple d'Ashandesh - qui représentent actuellement la meilleure référence sur Yurl'h - ont établi une classification et une dénomination universelle des plus importantes religions répertoriées.

Pour ce faire, les prêtres d'Ashandesh ont utilisé les Yir'ls et les tendances qui gouvernent les lois de l'univers, à savoir :

- Les 6 Yir'ls (voir plus loin),
- Les Trois Tendances : (Loyal, Neutre, Chaos),
- Les Quatre Éléments (qui sont également rattachés aux Yir'ls) : Eau, Feu, Terre, Air.

Toutes les divinités existantes, ainsi que les pouvoirs qui leurs sont attribués sont liés à ces trois classes.

Les Trois Tendances :

Ce schéma classique correspond à la vision simplifiée des rapports qui existent entre les éléments de l'Univers. D'un côté est le Bien (Loi), de l'autre est le Mal (Chaos). Entre les deux est la stabilité (Neutre). Mais ceci est souvent controversé, car la notion de mal ou de bien, de Loi ou de Chaos, n'est que toute relative, et ce qui semble être Bien pour untel, serait Mal pour d'autre... Alors, faut-il plutôt voir dans cette classification, une vision simpliste de la formation de l'Univers, né du Chaos pour aboutir à une situation ordonnée Loyale ?

Selon certains scribes d'Ashandesh, il est possible d'attribuer ces notions à tout, que ce soit des êtres vivants, des objets, des situations, des lieux... Ainsi, les Xwans sont des êtres Chaotiques, les Yu'mains Loyaux...

Hiérarchie des Divinités

Il est également d'usage courant de donner une échelle hiérarchique aux divinités, plaçant en tête les deux astres du ciel de Yurl'h, N'Mem et X'Nem, qui sont universellement vénérés. Ensuite viennent les autres divinités plus ou moins répandues sur le continent.

4.1.1 — N'Mem, Dieu du Chaud (Loi)

Cet astre qui apporte la lumière et la chaleur est le symbole de la vie possible sur Yurl'h. Tant que la planète se trouve à proximité de N'Mem, l'été existe, la vie reprend ses droits. Il est logique que les civilisations aient attribué une valeur primordiale à cet astre et qu'il soit considéré comme le principal dieu. N'Mem a la double valeur de Feu et de Loi, ce qui lui confère la toute puissance. Il est le symbole du Temple d'Ashandesh, ce dernier l'ayant choisi puisque la cité se proclame universelle.

N'Mem est aussi le dieu Maître de l'Humanité. Les Yu'mains sont ses sujets et adorateurs et il ne peut être souillé ni par les animaux, ni par les Xwans. Seuls peuvent donc pénétrer dans ses temples, les Yu'mains et, par dérogation, les Ephémères, qui sont bien considérés par les prêtres du culte.

Les Ephémères des cités, notamment ceux qui vivent à Ashandesh, vénèrent particulièrement N'Mem, sans oublier Washéna, la Déesse des Eaux.

4.1.2 — X'Nem - Dieu du Froid (Chaos)

A l'inverse de N'Mem, X'Nem est le Dieu que l'on place sous le signe de l'Hiver long et rigoureux que connaît la planète durant de nombreuses décennies. Par extension, c'est le Dieu Gardien du Monde d'en Dessous, des Morts et des Xwans. Il n'apporte de la désolation et la mort, que les maladies et la tristesse. Il symbolise la souffrance et la fin de toute vie.

Malgré une si triste réputation, ce dieu est autant vénéré que N'Mem. La mort et le froid sont des épisodes du cycle de la vie et

-
-
-
-

ils sont inévitables. Il est donc important de respecter le dieu qui est chargé de veiller sur ces étapes, d'autant plus qu'il est en mesure d'imposer sa loi chez les morts, empêchant ainsi à ces derniers de venir troubler les vivants.

Les Xwans respectent X'Nem. Ces êtres néfastes ont besoin de l'hiver pour survivre et reprennent vigueur dès l'approche de la Grande Nuit et des grands frimas.

Si, par hasard, sur votre chemin, vous rencontrez un petit temple dédié à cette divinité, il est d'usage de s'y arrêter pour, un court instant, prier pour le salut de votre âme et demander grâce pour l'hiver qui approche inexorablement. Vous ne trouverez jamais ce type de sanctuaire dans une cité...

4.1.3 — Dieux et Déesses liés aux Yir'ls.

En dessous des deux principaux dieux représentés par les deux soleils, se "bouscule" toute une légion de divinités variées. Il est impossible de les décrire toutes ici, car beaucoup sont représentées que très localement et idolâtrées dans une montagne, une roche particulière, une rivière... De plus, il existe des équivalences que nous retrouvons chez la plupart des peuples et dont la vénération est commune.

Divinités liées à TERRE (Neutre) :

• Léaghaña :

Déesse commune à de nombreux peuples sédentaires, Léaghaña est souvent représenté par une petite statuette en terre séchée ou cuite, aux courbures féminines fortement exagérées. On attribue d'ailleurs à ces idoles des vertus sexuelles qui frisent parfois l'indécence chez certaines peuplades.

Léaghaña symbolise la fertilité (Terre Fertile, Nourricière...) et est liée à tous les moments forts de la vie paysanne.

• Tghareña :

Appelée aussi Déesse Rousse, Tghareña est proche de Léaghaña, mais elle symbolise plus encore l'esprit de féminité et représente la Mère Enfantrice. Tghareña est, chez de nombreux peuples, la divinité protectrice de la famille, vénérée au foyer par les femmes et les enfants (les garçons jusqu'à 7 ans du Premier Cycle). De son culte sont donc exclus les hommes, même prêtres, qui doivent alors le confier à des prêtresses. Ce culte étant principalement familial, les temples réservés à Tghareña sont rares, les prêtresses de ce culte forment une communauté isolée à

Ashandesh, sans grand espoir d'évolution.

• Khuul : (Prononcer Kioul).

L'élément Terre est principalement représenté par des déesses. Mais Khuul symbolise le sexe dit fort, désignant la Terre comme étant un élément solide, fort et capable de supporter le Monde. Il est le dieu Constructeur, Maître des Architectes et des Bâisseurs.

Khuul doit être présent dans chaque édifice, qu'il soit de terre séchée ou de roche taillée, son monogramme doit être gravé sur une brique ou une pierre placée dans les fondations de la construction. Ainsi, sa présence assure-t-elle solidité et pérennité au delà des hivers.

Divinités liées à ETHER (Loyal) :

• Ashangood (Roi-Dieu d'Ashandesh)

Les divinités de Yurl'h ont une origine qui se confond avec la Nuit des Temps. Ashangood semble avoir une histoire plus récente, liée à la montée en puissance de la dynastie Ashan qui fut à l'origine de la cité d'Ashandesh.

Cette divinité est symbolisée par deux effigies, la première étant la cité (ou le monogramme qui la symbolise), la seconde étant la personne royale elle-même; autrement dit le souverain qui est divinisé dès qu'il accède au trône.

Ce dieu est donc principalement d'origine politique, destiné à accroître la puissance royale des Ashan. On classe Ashangood dans l'Ether uniquement par l'interprétation de la légende qui dit que les premiers Ashan sont descendus d'une échelle venant du ciel et que, par ce fait, ont une origine étherale.

• Lladeñaël (Reine des Vents)

Principalement vénérée par les peuplades vivants sur les rivages maritimes, Lladeñaël est la maîtresse des vents et les marins confient leur vie à sa bienveillance. Crainte et respectée, Lladeñaël est souvent représentée sous la forme d'une statuette d'argile montrant une tête féminine joufflue. Parfois, cette idole est directement gravée sur un galet ramassé sur le rivage.

• Quosmeron (Roi du Cosmos)

Dieu suprême de la hiérarchie des Divinités de l'Ether, Quosmeron représente l'Infini céleste, le Monde d'Au-Dessus. C'est l'Ether ultime, impossible à saisir et à comprendre. Cette divinité représente tout ce qui a trait au mystère et au Divin Pur, qui est l'unique frontière entre un monde où réside les dieux (le Monde d'Au-

Dessus) et le monde des mortels, celui des vivants.

On le vénère moins que les dieux précédents, car il est plus éloigné des préoccupations quotidiennes des gens.

Divinités liées au FEU (Chaos) :

• Karar'n

Cette divinité tire son nom d'un volcan situé à l'ouest d'Ashandesh, à plusieurs dizaines de jours de marche, dans une chaîne de montagne réputée inaccessible. Karar'n symbolise le feu né de la terre, source de vie et créateur des montagnes et reliefs. C'est lui qui aida l'unique créateur (symbolisé par N'Mem) à façonner le monde et lui donner montagnes, collines et vallées. Vaincu à chaque hiver par la glace et l'eau, Karar'n est sorti chaque fois victorieux du titanique combat des éléments de l'Univers.

Son culte, sans être inconnu, n'est guère pratiqué, sauf dans les régions montagneuses de l'Ouest du Continent.

• Pelasthr'h

A la différence de Karar'n, qui est le feu de la terre, permanent et incontrôlé, Pelasthr'h symbolise le feu domestique, celui que l'on peut dompter, produire, transporter. Il symbolise aussi, par extension, la lumière. On le vénère plus particulièrement à la fin de chaque cycle, au moment où l'on prépare les Palais du Sommeil. Il est alors l'unique espoir des générations qui vont se réveiller.

• Zaaphal'r

Divinité originaire du sud-est. Son culte, rarement pratiqué, glorifie la guerre et le combat. C'est le feu de la destruction, de la mort, du combat contre l'eau et l'air.

Divinités liées à L'EAU (loyal) :

• Swam

Swam est une sirène argentée, qui apparaît dans les océans, près des côtes du sud. Vénérée par les marins principalement, son culte reste marginal. Les marins lui adressent avant chaque voyage, des suppliques pour les aider en cas de naufrage.

• Washena (Déesse des Ephémères)

Vénérée parmi les Ephémères, Washena trouve aussi des adeptes parmi les Yu'mains. Elle symbolise non seulement l'eau en tant qu'élément, mais aussi la sagesse et l'innocence. Il n'existe aucun culte organisé pour elle, mais il n'est pas rare d'entendre un éphémère y faire allusion à tout propos, non sans humour.

• Phloog

Déesse de la Pluie. On l'invoque chez les paysans chaque fois qu'une sécheresse s'attarde sur une région. Pour ce faire, les fidèles transportent une statue en terre cuite jusqu'à un point d'eau quelconque, trempent sept fois de suite la statue en invoquant Phloog et espèrent la venue de la pluie. Si Phloog n'entend pas rapidement les suppliques, il n'est pas rare d'entendre des injures fort crues, de la part des paysans, qui trouvent dans ce rituel un exutoire à leur colère.

Divinités liées aux Yir'ls de SHAM'L (Loyal) :

• Phytiin

Dieu des Plantes. Phytiin regroupe en fait sous son vocable un grand nombre de divinités agricoles, que l'on invoque à chaque grande occasion de la vie rurale. A travers ce culte, on peut comprendre l'importance du rythme des saisons de Yur'l'h.

Divinités liées aux Yir'ls de RODM (Neutre) :

• Elhiorgon

Le règne animal est aussi divinisé, plusieurs espèces animales représentent un dieu, à la personnalité plus ou moins forte suivant les régions et les coutumes. Les oiseaux sont représentés par Elhiorgon, que l'on symbolise souvent sous les traits d'un oiseau de proie (similaire à l'aigle ou au faucon), signe de ruse et de force. Elhiorgon est aussi le dieu de la liberté, vénéré secrètement par les esclaves et les prisonniers.

• Irioondon

C'est le dragon des mythes, crachant le feu et semant la terreur sur les terres qu'il survole. On en connaît plusieurs variantes, selon les pays et les coutumes, mais toutes se rapportent à un même animal mythologique, craint et invoqué pour surpasser sa peur.

Il existe une secte qui ambitionne de retrouver Irioondon dans sa cachette des montagnes, pour tenter de le capturer et prendre son pouvoir. Beaucoup sont partis pour cette quête impossible, on attend toujours leur retour...

• Zoonmerth

On connaît cette déesse louve sous plusieurs aspects. La plus célèbre est celle qui est représentée par une puissante statue de granit noir, exposée dans le Temple d'Ashandesh. Elle est garante de la survie du règne animal sur Yur'l'h, le protégeant des rigueurs hivernales. Zoonmerth est un

dérivé du culte de la fertilité, adapté au monde animal.

Autres divinités :

Il en existe évidemment d'autres, dont les origines sont proches de celle que nous venons de décrire. Il s'agit donc souvent de variantes locales, dénommées différemment, mais dont les principes sont rattachés à ceux que nous venons de voir. Il vous est possible d'introduire ici et là, en fonction de vos scénarios, vos propres divinités, en vous aidant de celles qui existent.

4.2 — Le Nombre Sacré et les Yir'ls :

Tout n'est que symbolisme, tout élément de l'Univers possède une puissance intrinsèque. La magie sur Yurl'h est innée, chacun est en mesure de faire appel à ses forces mystiques et psychiques pour l'utiliser. Seulement, pour le faire, il faut posséder une connaissance (compétences spécifiques) et une clé. La puissance est fournie par les Yir'ls, la clé est le Nombre Sacré que chacun possède dès sa naissance. C'est un deuxième nom, secret, que ne peut être révélé à autrui sous peine de mauvais sorts. Nous entrons dans les fondements de l'occultisme tel qu'il est pratiqué sur Yurl'h.

L'acquisition de cette connaissance ne peut se faire que par un long et difficile apprentissage auprès d'un maître - le plus souvent un prêtre ou un shaman - que le personnage doit suivre tout au long de sa vie.

4.2.1 — Symbolique des Yir'ls et usages divers :

La nature du nombre apporte puissance et contrôle des êtres. Le Nombre Sacré est un secret intime, que l'on doit garder jalousement et ne révéler qu'à peu de personnes.

Le Nombre Sacré est composé de 3 chiffres, allant de 1 à 6. Pour le déterminer à la création du personnage, il faut lancer trois fois de suite 1D6, le premier jet indique la centaine ; le second, la dizaine et le troisième, l'unité. Contrairement aux coutumes terriennes, les nombres 111 et 666 n'ont aucune signification spécifique.

Le chiffre de la Centaine (première position) correspond à la tendance LOYALE.

Le chiffre de la Dizaine (seconde position)

correspond à la tendance NEUTRE.

Le chiffre de l'Unité (troisième position) correspond à la tendance CHAOS.

— Valeur de la position des chiffres :

Le chiffre le plus important dans un Nombre Sacré est celui du centre (Neutre), qui représente l'Individu situé au centre de la balance. De chaque côté, deux tendances dites secondaires, vont l'orienter vers la Loi ou le Chaos.

— Valeur des chiffres liés aux Yir'ls :

Yir'l de Terre : Symbolisé par 1, Terre est l'élément primordial, support de la vie, synonyme du concret, du réel.

Yir'l d'Ether : Symbolisé par 2, opposé à Terre par l'abstraction de son état, synonyme du Ciel, du vent, du rêve.

Yir'l de Feu : Symbolisé par 3, combinaison de Terre et d'Ether (1 + 2), Feu est destructeur, mais aussi chaleur et purification.

Yir'l de l'Eau : Symbolisé par 4, Eau est la combinaison de l'Ether et de Feu. Eau peut détruire le Feu, l'Eau va dans l'Ether sous l'action de Feu (Vapeur). Elle est symbole de vie, d'équilibre.

Yir'l de Sham'l : Symbolisé par 5, Sham'l est le monde végétal, combinaison de Terre et de Eau (1 + 4).

Yir'l de Rodm : Symbolisé par 6, Rodm représente l'état suprême de la Création : les Animaux.

Il existe un septième Yir'l, que l'on nomme jamais hormis dans certaines cérémonies sacrées et qui représente le stade final de la Création : l'être humain.

L'usage du Nombre Sacré est multiple. On peut s'apercevoir qu'il existe plusieurs rapports de forces intéressants, entre les Yir'ls, les chiffres et les différentes combinaisons possibles. De plus, chaque sortilège ou prodige est directement lié à un Yir'l. Toute le système de magie employé dans Yurl'h repose sur ces combinaisons.

Yir'ls du personnage :

Comme nous l'avons indiqué plus haut, il existe une position Neutre (chiffre central). C'est le Yir'l dominant du personnage, un peu comme dans un horoscope lorsque l'on possède un signe. Les deux autres chiffres (Loyal et Chaos) sont considérés comme des "ascendants" ou chiffres secondaires.

4.2.1.1 — Méthodes d'utilisation du Nombre Sacré :

Avertissement :

Les méthodes qui suivent ne peuvent en aucun cas être considérées comme des

règles strictes et absolues. Le Maître de Jeu doit lui-même juger s'il est utile ou non de les appliquer, soit en totalité, soit partiellement. Elles ne sont pas indispensables, surtout lorsque vous jouez avec des débutants.

a) Rapport entre personnages :

Le Nombre Sacré est utilisé comme un signe zodiacal, en prenant comme référence le chiffre du milieu (Neutre).

- Deux personnages ayant le même chiffre Neutre possède une affinité. (Ex : 462 et 261).

- Deux personnages ayant une différence Neutre supérieure à 3 peuvent avoir de grandes difficultés à s'entendre. (Ex : 462 et 215).

Toutefois, ces différences peuvent s'estomper en prenant les valeurs de Loyal et de Neutre, toujours dans les mêmes conditions.

Etant donné la complexité qui peut être engendrée par ce système, il est préférable de laisser le maître de jeu seul juge le moment opportun, plutôt que de lui imposer une table rigide qu'il ne pourra pas toujours exploiter, au risque de compromettre son scénario.

b) Utilisation des sorts et prodiges :

Chaque sort ou prodige est lié à un Yir'l.

Le nombre de sorts que le personnage pourra apprendre dans sa vie est déterminé comme suit :

LOYAL : Yir'l de ETHER, EAU, SHAM'L. Choisir autant de sorts dans ces listes que la valeur du chiffre de Centaine.

NEUTRE : Yir'l de TERRE, RODM. Choisir autant de sorts dans ces listes que la valeur du chiffre de Dizaine.

CHAOS : Yir'l de FEU. Choisir autant de sorts dans ces listes que la valeur du chiffre d'Unité. On peut constater que le Chaos est défavorisé. Yurl'h est un Univers Loyal en général.

• **Attention**, CHOISIR NE SIGNIFIE PAS CONNAITRE ET ENCORE MOINS POSSÉDER !

Ces listes représentent les affinités futures du personnages pour les Arts Etranges et il ne pourra puiser que dans ces listes pour apprendre ses futurs sorts. Il existe cependant des dérogations, mais il faut être Prêtre ou Shaman. Dans ce cas, vous pourrez alors devenir Maître Mage et enseigner à votre tour la magie. Mais ceci n'est pas accessible aux joueurs débutants.

4.2.2 — Table des Yir'ls :

Cette table donne une vision de la position de chaque nombre sacré en fonction des Yir'ls. Elle permet de visualiser immédiatement l'impact d'un personnage sur un autre.

(Voir table page suivante)

4.3 — La Magie :

Le terme de Magie regroupe en fait plusieurs sciences et techniques occultes qui œuvrent avec des forces mystérieuses que la Nature et l'Univers prodiguent secrètement. Pour pouvoir les utiliser, nous venons de voir qu'il existe le Nombre Sacré et les Yir'ls, que des rapports étroits lient mais qu'une connaissance doit être acquise par le personnage pour pouvoir en tirer le meilleur parti.

4.3.1 — Apprentissage et usage des sortilèges :

L'apprentissage des sortilèges ne peut se faire qu'auprès d'un Maître, que l'on rencontrera en général entre deux aventures. Ce maître est un prêtre ou un shaman.

On ne peut apprendre que les sortilèges figurant sur la liste déterminée par le Nombre Sacré (voir chapitre 4.2.1.1 alinéa a).

L'étude d'un sort demande du temps. Comptez au moins un mois par niveau. Par exemple, si la formule du sort vous donne un niveau de 6, vous devrez passer 6 mois à étudier le sort en question. C'est long, direz-vous, mais la magie n'est pas un art simple, à la portée du premier venu !

Utilisation des sortilèges :

Un sortilège se présente comme une compétence. Il doit être comptabilisé dans votre total de points de niveau maximum autorisé (400 points - Voir chapitre 3.7 et 385 "Limitation des DM de compétences").

Le sortilège se présente ainsi :

Une formule telle que : "Passe Muraille" (nom du sort) (Psy + Vol)/2 - 4 (formule de compétence).

A noter que les formules des sorts commencent toujours par le PSYchisme.

Il existe aussi des Points de Pouvoir (PV) que l'on doit dépenser à chaque utilisation du sort, même en cas d'échec.

Enfin, une indication de durée, notée de A à E et Instantanée, se réfère à une table de durée de fonctionnement du sort. Il peut également avoir une notion d'aire d'effet, qui est indiquée dans la description du sort. Parfois, cette notion est laissée à l'appréciation du MJ.



Table des Yir'ls

La comparaison des Yir'ls permet de "positionner" un personnage par rapport à un autre. Par exemple, prendre un personnage dont le Nombre Sacré est 315. Il rencontre un autre personnage dont le Yir'l est 445. Nous pouvons voir tout de suite que le chiffre 5 en position terminale est Chaotique. C'est un point commun.

On peut s'amuser à tirer toutes sortes de conclusions de la lecture de cette table et de son usage dans les rencontres entre personnages.

Ligne Chiffre LOYAL (première position)
Colonne Chiffre CHAOTIQUE (dernière position)
Chiffre central : Tendance principale

	TERRE	ETHER	FEU	EAU	SHAL'M	RODM
TERRE	111	211	311	411	511	611
ETHER	112	212	312	412	512	612
FEU	113	213	313	413	513	613
EAU	114	214	314	414	514	614
SHAL'M	115	215	315	415	515	615
RODM	116	216	316	416	516	616
TERRE	121	221	321	421	521	621
ETHER	122	222	322	422	522	622
FEU	123	223	323	423	523	623
EAU	124	224	324	424	524	624
SHAL'M	125	225	325	425	525	625
RODM	126	226	326	426	526	626
TERRE	131	231	331	431	531	631
ETHER	132	232	332	432	532	632
FEU	133	233	333	433	533	633
EAU	134	234	334	434	534	634
SHAL'M	135	235	335	435	535	635
RODM	136	236	336	436	536	636
TERRE	141	241	341	441	541	641
ETHER	142	242	342	442	542	642
FEU	143	243	343	443	543	643
EAU	144	244	344	444	544	644
SHAL'M	145	245	345	445	545	645
RODM	146	246	346	446	546	646
TERRE	151	251	351	451	551	651
ETHER	152	252	352	452	552	652
FEU	153	253	353	453	553	653
EAU	154	254	354	454	554	654
SHAL'M	155	255	355	455	555	655
RODM	156	256	356	456	556	656
TERRE	161	261	361	461	561	661
ETHER	162	262	362	462	562	662
FEU	163	263	363	463	563	663
EAU	164	264	364	464	564	664
SHAL'M	165	265	365	465	565	665
RODM	166	266	366	466	566	666

• **Acquisition des Points de Pouvoir, dépense et récupération :**

A la création du personnage :

(Choc + Psy) x 20.

En cas d'expérience préliminaire et personnage créé au 2^{ème} cycle, rajouter + 100 PV. Pour création au 3^{ème} cycle, + 200 PV. Les PV se dépensent à chaque utilisation d'un sort (voir coût dans la description du sort). Il se récupèrent, soit par les points d'expérience (voir table ci-dessous), que l'on choisit de dépenser ainsi, ou par le repos total du personnage, ce qui lui impose une contrainte importante de temps : Le personnage récupère sa valeur du niveau d'ENDurance, par heure de repos total (sommeil).

Par exemple, si le personnage a une ENDurance de 7, il récupère 7 PV par heure de sommeil. Il est impossible de faire plus de 8 heures de sommeil en continu, il existe en effet toujours un risque d'éveil ou de demi-sommeil préjudiciable à la récupération.

• **Récupération des P.V. par l'expérience :**

Pts de pouv. Coût en exp.

1 à 5 pts	1 pt
6 - 10	2
11 - 15	3
16 - 20	4
21 - 25	5
26 - 30	6
31 - 35	7
36 - 40	8
41 - 45	9
46 - 50	10
51 et +	20

ATTENTION DANGER !

Si l'usage d'un sortilège peut vous faciliter la tâche, le fait même de le préparer et de le "lancer" risque de vous signaler à un ennemi, quel qu'il soit (vivant ou esprit), même en cas d'échec.

En effet, un sortilège met en œuvre des puissances énergétiques parfois importantes qui émettent des "ondes psychiques" dont la propriété est de se propager sur de longues distances (en réalité, elles n'ont pas de limites).

Alors, attention, n'utilisez les puissances magiques qu'en dernier recours et en sachant les risques importants que vous encourez.

Ne facilitez pas la tâche de vos ennemis.

Protection contre un sortilège :

N'importe qui peut se défendre contre un sortilège dont il est la cible ou du moins, détecter la présence de celui-ci dans un lieu.

Il est évident que la connaissance d'un sortilège de protection ou de détection approprié sera toujours plus efficace, mais on peut également utiliser les formules suivantes :

• **Protection contre un sortilège offensif :**

(PSY + PER)/2 - 5

• **Détection d'un sortilège offensif :**

(PSY + PER)/2 - 3

• **Détection de la présence d'un sortilège :**

(PSY + PER)/2 - 2

Ces formules ne sont pas des compétences et ne figurent pas sur la feuille de personnage. Elles n'entrent pas en ligne de compte sur le total des 400 points de compétence.

• **Coût en PV :** 50 points de pouvoir par utilisation. Ne peut être utilisé qu'une fois par heure (en temps de jeu).

a) En cas de réussite :

La **protection** réussie protège la "cible", le sortilège devient caduc, le lanceur dépense tout de même ses points de pouvoir (le sort a été lancé).

Option :

Degrés de protection :

Selon la qualité du jet de protection, l'efficacité pourra être modulée ainsi :

Marge de réussite	Effets du sort*
0-5 %	Divisé par 2
6-10%	Divisé par 4
11-20%	Divisé par 6
21-30%	Divisé par 8
31 à +	Divisé par 10

* **effets :** soit dans la durée, soit dans l'aire d'effet, soit dans les dommages infligés. Eventuellement, le MJ décide de la modulation des effets.

La **détection** réussie permet de savoir si un sortilège offensif (ou non) est présent à proximité. Une réussite critique permet de déterminer la présence du lanceur.

b) En cas d'échec :

La **protection** n'existe pas, le sortilège garde tout ses effets.

La **détection** est nulle et on ne "voit" pas s'il y a un sortilège.

Une **protection** ou une **détection** risque également de vous "signaler" (voir ci-contre).

4.3.2 — Listes des sorts :

4.3.2.1 — Liste classée par Yir'1 :

		Pouvoir	Formule	Mls	Pts	Tmps
TERRE						
Terre	1	Aire de Force	(Psy+For)/2	- 4	40	C
Terre	1	Bouclier Répulsif	(Psy+For)/2	- 5	30	C
Terre	1	Champ de Force	(Psy+For)/2	- 10	25	C
Terre	1	Commandement	(Psy+Com)/2	- 10	30	A
Terre	1	Créer une Illusion fixe	(Psy+Per)/2	- 4	20	B
Terre	1	Créer une illusion mobile	(Psy+Per)/2	- 8	80	B
Terre	1	Décryptage des Textes	(Psy+Per)/2	- 8	40	B
Terre	1	Détection Sacrée	(Psy+Per)/2	- 4	40	Inst.
Terre	1	Ecriture Cachée	(Psy+Com)/2	- 10	30	E
Terre	1	Ecriture des Parchemins	(Psy+Per)/2	- 5	12	C
Terre	1	Encre Sanctifiée	(Psy+Com)/2	- 6	10	B
Terre	1	Lance-Pierres	(Psy+Dex)/2	- 4	40	B
Terre	1	Lecture des Ecritures Sacrées	(Psy+Per)/2	- 5	10	C
Terre	1	Lecture des Protections	(Psy+Per)/2	- 8	50	Inst.
Terre	1	Localisation des Objets	(Psy+Per)/2	- 4	20	C
Terre	1	Modification de Structure	(Psy+For)/2	- 6	12	A
Terre	1	Modifier les Caractéristiques	(Psy+End)/2	- 10	30	Inst.
Terre	1	Ouverture des Scellés	(Psy+For)/2	- 4	40	Inst.
Terre	1	Passe Murailles	(Psy+For)/2	- 4	40	B
Terre	1	Pierres Sculptées	(Psy+Dex)/2	- 6	15	E
Terre	1	Protection des Lieux	(Psy+For)/2	- 4	50	Inst.
Terre	1	Répulsion	(Psy+For)/2	- 4	20	B
Terre	1	Sanctification d'un Temple	(Psy+Dex)/2	- 10	40	E
Terre	1	Sanctification des Lieux	(Psy+Com)/2	- 8	15	E
Terre	1	Symboles Etranges	(Psy+Per)/2	- 15	150	E
Terre	1	Télékinésie	(Psy+For)/2	- 6	50	C
Terre	1	Totem	(Psy+Vol)/2	- 4	45	E
ETHER						
Ether	2	Apaisement du Vent	(Psy+For)/2	- 4	20	B
Ether	2	Apparition des Esprits	(Psy+Per)/2	- 6	30	B
Ether	2	Aura Visible	(Psy+Per)/2	- 12	30	B
Ether	2	Bien Etre	(Psy+Per)/2	- 4	30	B
Ether	2	Capture d'une Ame	(Psy+Dex)/2	- 10	80	E
Ether	2	Chant Sacré	(Psy+Com)/2	- 8	12	B/2
Ether	2	Commande à Distance	(Psy+Com)/2	- 6	80	D
Ether	2	Créer de l'Eau	(Psy+For)/2	- 5	10	A
Ether	2	Créer de la Chaleur	(Psy+For)/2	- 5	10	A
Ether	2	Créer du Froid	(Psy+For)/2	- 3	10	A
Ether	2	Créer du Vent	(Psy+For)/2	- 5	10	A
Ether	2	Détection de la Magie	(Psy+Per)/2	- 2	20	Inst.
Ether	2	Divination	(Psy+Per)/2	- 10	20	A
Ether	2	Exorcisme	(Psy+Vol)/2	- 15	60	-
Ether	2	Folie	(Psy+Vol)/2	- 4	60	B
Ether	2	Hypnotisme	(Psy+Vol)/2	- 6	12	C/2
Ether	2	Invisibilité	(Psy+Per)/2	- 6	30	E
Ether	2	Invisibilité Simple	(Psy+Vol)/2	- 4	40	B
Ether	2	Lien Mental	(Psy+Com)/2	- 4	10	A
Ether	2	Manteau Invisible	(Psy+Per)/2	- 6	20	E
Ether	2	Mémoires d'Outre-Tombe	(Psy+Com)/2	- 7	60	E
Ether	2	Miroir	(Psy+Per)/2	- 4	40	B
Ether	2	Pénétration de l'Esprit Vivant	(Psy+Com)/2	- 15	120	D
Ether	2	Philtre d'Amour	(Psy+Com)/2	- 4	40	E

Ether	2	Prémonition	(Psy+Com)/2	- 5	40	Inst.	•
Ether	2	Prévision Météorologique	(Psy+Per)/2	- 6	10	Inst.	•
Ether	2	Sanctification	(Psy+Com)/2	- 10	60	B	•
Ether	2	Sentir une Présence Hostile	(Psy+Per)/2	- 5	8	Inst.	•
Ether	2	Sommeil	(Psy+Vol)/2	- 4	60	B	
Ether	2	Songe	(Psy+Com)/2	- 4	8	A	
Ether	2	Songe d'Iphometh	(Psy+Per)/2	- 15	60	D	
Ether	2	Télépathie	(Psy+Com)/2	- 5	10	B/2	
Ether	2	Télépathie Collective	(Psy+Com)/2	- 4	60	A	
Ether	2	Transmission des Visions	(Psy+Per)/2	- 5	30	B	
Ether	2	Ubiquité	(Psy+Dex)/2	- 12	140	C	
Ether	2	Visions Actuelles	(Psy+Per)/2	- 5	30	B	
Ether	2	Visions Anciennes	(Psy+Per)/2	- 6	30	A	
Ether	2	Visions Futures	(Psy+Per)/2	- 6	30	A	
Ether	2	Voix Céleste	(Psy+Com)/2	- 5	10	A	
Ether	2	Voix des Vents	(Psy+Com)/2	- 5	40	D	
Ether	2	Voyage à Eliargoz	(Psy+Vol)/2	- 15	120	E	
Ether	2	Voyage dans les Songes	(Psy+Per)/2	- 6	40	A	
Ether	2	Voyage en Songe	(Psy+Per)/2	- 8	40	A	
Ether	2	Voyage Etheral	(Psy+Dex)/2	- 15	250	Inst.	
Ether	2	Voyage PsychoTemporel	(Psy+End)/2	- 10	30	A	

FEU

Feu	3	Apaisement du Feu	(Psy+For)/2	- 4	40	C	
Feu	3	Apparition d'un Démon	(Psy+Com)/2	- 6	70	A	
Feu	3	Appel d'un Démon	(Psy+Com)/2	- 8	60	C	
Feu	3	Appel d'un Spectre	(Psy+Vol)/2	- 8	40	C	
Feu	3	Boule de Feu	(Psy+For)/2	- 6	12	Inst.	
Feu	3	Comm. avec les Morts	(Psy+Com)/2	- 15	60	C	
Feu	3	Connaître la Mort	(Psy+Vol)/2	- 10	30	Inst.	
Feu	3	Contrôle des Morts	(Psy+Com)/2	- 15	60	B	
Feu	3	Création de Feux & Foudres	(Psy+For)/2	- 6	40	A	
Feu	3	Déchaînement des Forces	(Psy+For)/2	- 6	80	A	
Feu	3	Doigt de Feu	(Psy+Dex)/2	- 8	60	Inst.	
Feu	3	Ecriture de Prot. des Dépouilles	(Psy+Dex)/2	- 8	60	E	
Feu	3	Effets Lumineux	(Psy+Vol)/2	- 2	5	A	
Feu	3	Envoûtement	(Psy+For)/2	- 8	90	E	
Feu	3	Exaltation des Foules	(Psy+Com)/2	- 4	80	C	
Feu	3	Feux Follets	(Psy+For)/2	- 5	60	B	
Feu	3	Interrogation des Esprits	(Psy+Com)/2	- 4	40	B	
Feu	3	Lumière	(Psy+Dex)/2	- 6	40	C	
Feu	3	Mur de Feu	(Psy+For)/2	- 5	10	A	
Feu	3	Panique Collective	(Psy+Vol)/2	- 4	60	B	
Feu	3	Paralysie	(Psy+For)/2	- 5	40	C	
Feu	3	Regard de Mort	(Psy+Vol)/2	- 5	30	Inst.	
Feu	3	Repousser les Mauvais Esprits	(Psy+Com)/2	- 8	30	B	

EAU

Eau	4	Apaisement des Eaux	(Psy+For)/2	- 4	40	C	
Eau	4	Auscultation	(Psy+Per)/2	- 6	10	Inst.	
Eau	4	Choix du Sexe d'un Enfant	(Psy+Vol)/2	- 6	20	Inst.	
Eau	4	Combattre les Epidémies	(Psy+For)/2	- 4	80	C	
Eau	4	Contre Poison	(Psy+Ref)/2	- 6	80	Inst.	
Eau	4	Création de la Vie	(Psy+Vol)/2	- 10	80	E	
Eau	4	Ecrire le Nom	(Psy+Com)/2	- 8	12	E	
Eau	4	Guérison de la Cécité	(Psy+Per)/2	- 4	60	Inst.	
Eau	4	Main Guérisseuse	(Psy+Dex)/2	- 6	40	Inst.	
Eau	4	Mur de Glace	(Psy+For)/2	- 4	8	A	

- Eau 4 Respiration Aquatique (Psy+End)/2 - 4 30 C
- Eau 4 Résurrection Provisoire (Psy+Com)/2 - 10 60 E
- Eau 4 Soins des Blessures (Psy+Dex)/2 - 4 20 Inst.
- Eau 4 Soins des Maladies (Psy+Per)/2 - 4 20 Inst.
- Eau 4 Suppression de la Vie (Psy+For)/2 - 12 100 Inst.

SHAM'L

Sham'l	5	Amélioration des Récoltes	(Psy+Vol)/2	- 4	20	-
Sham'l	5	Bénédictio des Plantes	(Psy+Com)/2	- 8	20	B
Sham'l	5	Corde Magique	(Psy+Vol)/2	- 4	40	D
Sham'l	5	Langage des Plantes	(Psy+Com)/2	- 4	25	A

RODM

Rodm	6	Affection des Sens	(Psy+Per)/2	- 4	45	B
Rodm	6	Amélioration des Sens	(Psy+Per)/2	- 8	60	E
Rodm	6	Amitié des Animaux	(Psy+Com)/2	- 4	20	B
Rodm	6	Amnésie	(Psy+Vol)/2	- 5	60	C
Rodm	6	Apaisement	(Psy+Com)/2	- 4	20	A
Rodm	6	Bâton Serpent	(Psy+Dex)/2	- 4	50	B
Rodm	6	Bénédictio d'un Enfant	(Psy+Com)/2	- 6	90	E
Rodm	6	Bénédictio de la Naissance	(Psy+Com)/2	- 10	60	D
Rodm	6	Bénédictio de la Tombe	(Psy+Vol)/2	- 10	60	D
Rodm	6	Bénédictio des Foules	(Psy+Com)/2	- 10	25	C
Rodm	6	Contrôle des Sentiments	(Psy+Vol)/2	- 5	20	B
Rodm	6	Conversion	(Psy+Vol)/2	- 10	35	B
Rodm	6	Douleur	(Psy+For)/2	- 5	50	B
Rodm	6	Localisation des Etres	(Psy+Per)/2	- 6	50	C
Rodm	6	Modification des Bons Sentiments	(Psy+Com)/2	- 8	80	B
Rodm	6	Nomination des Etres	(Psy+Com)/2	- 20	80	E
Rodm	6	Régénération d'un Membre	(Psy+For)/2	- 8	80	-
Rodm	6	Résister à la Magie	(Psy+For)/2	- 10	40	Inst.
Rodm	6	Sentiments des Foules	(Psy+Com)/2	- 4	80	C
Rodm	6	Sentir le Danger	(Psy+Per)/2	- 3	10	A/2
Rodm	6	Simulation	(Psy+Com)/2	- 4	20	B
Rodm	6	Soins de la Folie	Psy/2	- 8	60	Inst.
Rodm	6	Trouble des Sens	(Psy+Per)/2	- 6	80	B

Durée d'effet des sorts

Marge de réussite (%)	TEMPS				
	A	B	C	D	E
0-5	5 sec.	10 sec.	30 sec.	30 mn	1 h
6-10	30 sec.	1 mn	5 mn	1 h	1 jr
11-15	1 mn	10 mn	30 mn	1 jr	7 jrs
16-20	10 mn	30 mn	1 h	7 jrs	30 jrs
21-25	30 mn	1 h	2 h	14 jrs	1 an
26-30	1 h	2 h	5 h	30 jrs	10 ans
31-35	2 h	6 h	12 h	90 jrs	1 cycle
36-40	6 h	12 h	1 jr	1 an	2 cycles
41-45	12 h	1 jr	7 jrs	5 ans	3 cycles
46 et +	1 jr	7 jrs	30 jrs	10 ans	7 cycles

4.3.2.2 — Liste des sortilèges et explications :

Pouvoir	Formule	Mls	Pts	Tmps
TERRE	1			
Aire de Force Repousse les projectiles dans un rayon de 1 m x (Degré de Maîtrise).	$(\text{Psy}+\text{For})/2$	- 4	40	C
Bouclier Répulsif Remplace un véritable bouclier, mais est invisible. ATTAque et PARade : Degré de Maîtrise. Dégâts 1D6+1	$(\text{Psy}+\text{For})/2$	- 5	30	C
Champ de Force Pour protéger l'utilisateur contre toutes atteintes de projectiles.	$(\text{Psy}+\text{For})/2$	- 10	25	C
Commandement Pour donner un ordre de sept mots maximum à un Etre. L'obéissance durera tant que le prodige aura de l'effet.	$(\text{Psy}+\text{Com})/2$	- 10	30	A
Créer une Illusion fixe L'illusion créée peut être un meuble, un objet ou une partie de construction (portion de mur, porte, ouverture, trappe...).	$(\text{Psy}+\text{Per})/2$	- 4	20	B
Créer une illusion mobile L'illusion mobile peut recréer un animal, une plante ou tout être imaginé par l'utilisateur. Cette illusion n'étant que visuelle, elle n'est pas dangereuse physiquement.	$(\text{Psy}+\text{Per})/2$	- 8	80	B
Décryptage des Textes Pour découvrir le sens d'un texte dont on ne connaît pas l'alphabet ou l'écriture.	$(\text{Psy}+\text{Per})/2$	- 8	40	B
Détection Sacrée Pour détecter un objet ou un lieu faisant l'objet d'une Sanctification.	$(\text{Psy}+\text{Per})/2$	- 4	40	In
Ecriture Cachée Permet de mettre ou de lire des Mots de Commande sur des livres anodins. Il peut aussi s'agir de formules de Protection.	$(\text{Psy}+\text{Com})/2$	- 10	30	E
Ecriture des Parchemins Pour apposer sur un parchemin un Message de Commande, de Protection. Pour agir, il faut que le parchemin soit lu ou profané. Ne sert qu'une fois.	$(\text{Psy}+\text{Per})/2$	- 5	12	C
Encre Sanctifiée Pour transformer de l'encre ordinaire en une encre invisible, dotée d'un Pouvoir de Commande. S'utilise conjointement avec "Ecriture Cachée".	$(\text{Psy}+\text{Com})/2$	- 6	10	B
Lance-pierres Ce prodige offensif permet de lancer une Pierre "psychologique", mais néanmoins dangereuse pour la personne visée. Mêmes dégâts qu'une fronde (voir armes).	$(\text{Psy}+\text{Dex})/2$	- 4	40	B
Lecture des Ecritures Sacrées Pour lire les Ecritures Codées et Interdites.	$(\text{Psy}+\text{Per})/2$	- 5	10	C
Lecture des Protections Pour décrypter les protections de lieux et les annuler.	$(\text{Psy}+\text{Per})/2$	- 8	50	Inst.
Localisation des Objets Pour retrouver un objet précis.	$(\text{Psy}+\text{Per})/2$	- 4	20	C
Modification de Structure Agit sur la composition moléculaire d'un objet, en le rendant mou s'il est dur ou inversement. Ce prodige s'applique également aux roches d'environ 30 cm d'arêtes.	$(\text{Psy}+\text{For})/2$	- 6	12	A

- **Modifier les Caractéristiques** (Psy+End)/2 - 10 30 Inst.
Permet à l'utilisateur de modifier la répartition des caractéristiques de base d'un individu sans augmenter la valeur globale. Suit un réajustement des compétences.
 - **Ouverture des Scellés** (Psy+For)/2 - 4 40 Inst.
Pour ouvrir un passage scellé, donnant accès à un lieu interdit.
 - **Passe Murailles** (Psy+For)/2 - 4 40 B
Ce prodige permet de traverser une paroi solide de 10 cm par niveaux de Maîtrise.
 - **Pierres Sculptées** (Psy+Dex)/2 - 6 15 E
Pour apposer sur une Pierre un Mot de Commande ou de Protection. Pour agir, il faut que le message soit vu.
 - **Protection des Lieux** (Psy+For)/2 - 4 50 In
Pour apposer une Protection sur un passage et savoir l'annuler.
 - **Répulsion** (Psy+For)/2 - 4 20 B
Variante psychologique de l'Invisibilité. Les personnes autour de l'utilisateur ne le "voient pas", en fait leur subconscient refuse de le voir et ils détournent leur regard.
 - **Sanctification d'un Temple** (Psy+Dex)/2 - 10 40 E
Lorsqu'un Temple a été souillé ou profané, il devient un lieu infernal où règnent les Esprits Mauvais. A son emplacement s'ouvre une Porte vers le Monde d'En Dessous qu'il faut refermer.
 - **Sanctification des Lieux** (Psy+Com)/2 - 8 15 E
Similaire à Sanctification, mais concerne les sites devant recevoir une Nécropole ou un Palais du Sommeil. Protège des attaques des ennemis.
 - **Symboles Etranges** (Psy+Per)/2 - 15 150 E
Pour apposer sur un Parchemin ou un autre support d'écriture un message de Pouvoir de sept mots maximum. Ce Pouvoir est celui que désire l'utilisateur.
 - **Télékinésie** (Psy+For)/2 - 6 50 C
Permet de soulever et de transporter des objets de 10 kg x Niveaux de maîtrise. La distance doit être à vue de l'utilisateur.
 - **Totem** (Psy+Vol)/2 - 4 45 E
Le Totem protège un site contre les intrus et les esprits. Les défenseurs du site obtiennent un bonus de +2 sur leurs compétences de combat, s'ils sont dans un rayon de 100 m autour du Totem.
- | | |
|--------------|----------|
| ETHER | 2 |
|--------------|----------|
- **Apaisement du Vent** (Psy+For)/2 - 4 20 B
Détourne le vent autour du lanceur du Prodige.
 - **Apparition des Esprits** (Psy+Per)/2 - 6 30 B
L'Esprit appelé peut communiquer avec son demandeur par voie psychique.
 - **Aura Visible** (Psy+Per)/2 - 12 30 B
L'aura visible permet de voir les traces des mouvements laissés par un Etre, même plusieurs heures après son passage (1D/heures par Niveaux de Maîtrise).
 - **Bien Etre** (Psy+Per)/2 - 4 30 B
Dispense un sentiment de sécurité, de confort, écarte les douleurs et les peines.
 - **Capture d'une Ame** (Psy+Dex)/2 - 10 80 E
Pour prendre possession d'une âme d'un Etre et s'en servir comme d'un esclave.
 - **Chant Sacré** (Psy+Com)/2 - 8 12 B/2
Permet de repérer les Infidèles et les hérétiques. Il démasque les voleurs et les intrus.

On peut également à travers ce Chant scandé dans une langue ésotérique, donner des ordres au subconscient des fidèles présents dans un sanctuaire. Ces ordres doivent être exécutés durant le temps d'effet du prodige.

- Commande à Distance** (Psy+Com)/2 - 6 80 D
Pour donner un ordre simple à un être non-volontaire. Ce dernier obéira inconsciemment durant l'effet du prodige.
- Créer de l'Eau** (Psy+For)/2 - 5 10 A
Crée de l'eau potable : 1 litre par Degré de Maîtrise.
- Créer de la Chaleur** (Psy+For)/2 - 5 10 A
Crée une forte chaleur d'environ 50°. Aire d'effet Ø 1 m par Degré de Maîtrise.
- Créer du Froid** (Psy+For)/2 - 3 10 A
Crée une température de -25°. Aire d'effet Ø 1 m par Degré de Maîtrise.
- Créer du Vent** (Psy+For)/2 - 5 10 A
Ce prodige crée un vent assez fort pour pousser un petit navire.
- Détection de la Magie** (Psy+Per)/2 - 2 20 Inst.
Pour détecter un objet ou un lieu faisant support de magie et/ou ayant un pouvoir.
- Divination** (Psy+Per)/2 - 10 20 A
Permet à l'utilisateur d'avoir des visions de l'Avenir (1 jour par Degré de Maîtrise) ou du Présent.
- Exorcisme** (Psy+Vol)/2 - 15 60 -
Pour repousser dans le Monde d'En Dessous un Esprit Mauvais installé dans un Esprit d'un Etre Vivant (Possession).
- Folie** (Psy+Vol)/2 - 4 60 B
La folie temporaire s'empare de la victime, qui ne peut plus raisonner, parler correctement et a un comportement étrange, mais non violent.
- Hypnotisme** (Psy+Vol)/2 - 6 12 C/2
Permet de donner des ordres à une victime et d'obtenir son obéissance.
- Invisibilité** (Psy+Per)/2 - 6 30 E
Agit sur un Etre. Il ne laissera pas de trace, ni d'odeurs et n'émettra aucun son. Il est cependant impossible de contourner les obstacles matériels. L'invisible peut porter des objets sur lui dans la limite de *n* kilos par Degré de Maîtrise.
- Invisibilité Simple** (Psy+Vol)/2 - 4 40 B
Rend l'utilisateur invisible, mais ses traces et ses bruits sont repérables. Il lui est impossible de porter plus de 5 kg (vêtements compris).
- Lien Mental** (Psy+Com)/2 - 4 10 A
Permet de communiquer rapidement par voie télépathique avec une autre personne, même non-initiée.
- Manteau Invisible** (Psy+Per)/2 - 6 20 E
S'utilise de deux manières : La première rend invisible le porteur, mais ses traces restent visibles, comme ses odeurs et ses bruits... La deuxième concerne uniquement le vêtement qui permet de dissimuler entièrement un objet, une armure, une arme...
- Mémoires d'Outre-Tombe** (Psy+Com)/2 - 7 60 E
Permet de transmettre un testament mental après le décès du demandeur. Le testament parviendra au destinataire, par voie télépathique, un symbole sanctifié que le receveur dessinera permettra d'authentifier le testament.
- Miroir** (Psy+Per)/2 - 4 40 B
Crée un miroir virtuel et reflète l'image désirée par l'utilisateur.

- **Pénétration de l'Esprit Vivant** (Psy+Com)/2 - 15 120 D
Permet de s'insérer dans l'Esprit Vivant d'un Etre. Ce dernier est comme en état de sommeil.
- **Philtre d'Amour** (Psy+Com)/2 - 4 40 E
Pour créer un lien amoureux entre deux Etres.
- **Prémonition** (Psy+Com)/2 - 5 40 Inst.
La Prémonition est l'art de ressentir un événement tragique à plus ou moins brève échéance. Cet avertissement apparaît sous la forme d'un Songe et de manière ésotérique ou allégorique.
- **Prévision Météorologique** (Psy+Per)/2 - 6 10 Inst.
Permet de prévoir avec 75% de réussite le temps qu'il fera dans les 1 jour par niveau de maîtrise qui suivent la demande.
- **Sanctification** (Psy+Com)/2 - 10 60 B
Un Sanctuaire doit être édifié sur un Site Sanctifié, comme tous lieux où doivent se dérouler des cérémonies religieuses. C'est dans de tels lieux que sont préparés les documents sacrés.
- **Sentir une Présence Hostile** (Psy+Per)/2 - 5 8 Inst.
Pour détecter la présence d'un animal ou d'une personne dont les sentiments reflètent une idée de Mal ou de Mort.
- **Sommeil** (Psy+Vol)/2 - 4 60 B
Endort la victime durant l'effet du prodige.
- **Songe** (Psy+Com)/2 - 4 8 A
Songe permet à l'utilisateur de diffuser des messages et des images par la voie des Songes durant le sommeil du receveur. Il peut être utile de coupler ce prodige avec "Sommeil".
- **Songe d'Iphometh** (Psy+Per)/2 - 15 60 D
Le Songe d'Iphomet, vestige d'un Temps Très Oublié, permet à celui qui le pratique, de naviguer sur l'Océan des Morts, à l'aide d'une barque solaire, afin de rechercher dans le Monde d'En Dessous les âmes en perditions et de les ramener à bon port. Ce curieux prodige est un complément utile pour "exorcisme".
- **Télépathie** (Psy+Com)/2 - 5 10 B/2
La Télépathie n'agit que sur un Etre Intelligent. On peut lui transmettre toutes sortes de messages durant l'effet du Prodige et le receveur peut converser avec l'utilisateur du prodige. Il est parfois nécessaire de coupler ce prodige avec "Localisation d'un Individu". Le receveur ne connaît pas -éventuellement- celui qui lance le prodige.
- **Télépathie Collective** (Psy+Com)/2 - 4 60 A
Permet de communiquer par télépathie avec toutes les personnes situées dans un rayon de 1 m x Niveau de Maîtrise.
- **Transmission des Visions** (Psy+Per)/2 - 5 30 B
Pour transmettre une vision à une tierce personne.
- **Ubiquité** (Psy+Dex)/2 - 12 140 C
Pour se retrouver en même temps à deux endroits différents, distants de 10 km x Niveaux de Maîtrise.
- **Visions Actuelles** (Psy+Per)/2 - 5 30 B
Pour voir une scène actuelle dans un lieu déterminé.
- **Visions Anciennes** (Psy+Per)/2 - 6 30 A
Pour visualiser une scène du passé (1 cycle par Niveau de maîtrise) qui s'est déroulée à l'emplacement où se trouve l'utilisateur.

Visions Futures (Psy+Per)/2 - 6 30 A
 Pour visualiser une scène du futur (1 an par Niveau de maîtrise) qui se déroulera à l'emplacement où se trouve l'utilisateur.

Voix Céleste (Psy+Com)/2 - 5 10 A
 La Voix Céleste permet d'envoyer des messages par la voie des Airs en donnant l'illusion qu'ils viennent des Dieux. Le message ne comporte qu'un maximum de sept mots.

Voix des Vents (Psy+Com)/2 - 5 40 D
 Permet de transmettre un message porté par l'air. Va dans la direction du vent. Impossible de recevoir une réponse.

Voyage à Eliargoz (Psy+Vol)/2 - 15 120 E
 Voyage à Eliargoz est sans aucun doute le plus étrange des prodiges. Il permet d'aller au bord du Gouffre qui borde le Monde d'En Dessous afin d'y rechercher l'Esprit d'un Défunct et de négocier avec le Gardien son retour parmi les Vivants. L'esprit revenu s'incarnera alors dans un Nouveau-Né dont il chassera l'Esprit jeune et non expérimenté- et aura la chance de recommencer une vie. (Le personnage conserve alors ses anciennes compétences, mais tirera de nouvelles caractéristiques).

Voyage dans les Songes (Psy+Per)/2 - 6 40 A
 L'utilisateur apparaît en Songe à la personne endormie de son choix.

Voyage en Songe (Psy+Per)/2 - 8 40 A
 Moyen de se rendre mentalement dans les lieux de son choix, même lointains. Ce voyage se fait durant le sommeil. Les visions peuvent apparaître déformées comme dans un rêve. S'utilise sur une tierce personne.

Voyage Ethereal (Psy+Dex)/2 - 15 250 Inst.
 Permet de se dématérialiser et de se rendre dans un lieu de son choix, situé à 100 km x Niveaux de Maîtrise.

Voyage PsychoTemporel (Psy+End)/2 - 10 30 A
 Permet de faire voyager par la voie des Songes un ou plusieurs individus dans le passé ou l'avenir. Ce voyage aura cependant l'aspect féérique ou irréaliste d'un rêve, mais comportera un bon nombre d'éléments véridiques qu'il faudra "décoder".

FEU 3

Apaisement du Feu (Psy+For)/2 - 4 40 C
 Détourne les effets du feu, diminue la chaleur, écarte les flammes.

Apparition d'un Démon (Psy+Com)/2 - 6 70 A
 Ce prodige permet l'apparition d'un Démon sans pouvoir le contrôler.

Appel d'un Démon (Psy+Com)/2 - 8 60 C
 En faisant appel à un Démon, l'utilisateur voit une de ses caractéristiques (au choix) être au plus haut niveau (20) durant l'effet du prodige.

Appel d'un Spectre (Psy+Vol)/2 - 8 40 C
 Pour faire apparaître un Spectre et de contrôler durant le temps du Prodige.

Boule de Feu (Psy+For)/2 - 6 12 Inst.
 La Boule de Feu est un projectile occasionnant 2D6 + 1 point de dommages par niveau de maîtrise.

Comm. avec les Morts (Psy+Com)/2 - 15 60 C
 Pour entretenir un conversation avec un Défunct, quelque soit la date de son "départ".

Connaître la Mort (Psy+Vol)/2 - 10 30 Inst.
 Pour connaître le moment de la mort naturelle d'un Etre.



- **Contrôle des Morts** (Psy+Com)/2 - 15 60 B
Ce prodige horrible permet d'utiliser des cadavres comme des pantins, sans restriction quant à leur état de décomposition... Ces Morts-Vivants se meuvent lentement et effrayent les Vivants.
- **Création de Feux & Foudres** (Psy+For)/2 - 6 40 A
Permet de créer des éclairs et des flammes. Dégâts : 1D10.
- **Déchaînement des Forces** (Psy+For)/2 - 6 80 A
Effets comme une violente explosion : 2D6 de dégâts dans un rayon de 2 m x Niveaux de Maîtrise.
- **Doigt de Feu** (Psy+Dex)/2 - 8 60 Inst.
Dégage une lumière intense, brûlante et capable de causer 1D6 (+ 1 pt par niveau de Maîtrise) de dommage.
- **Ecriture de Protection des Dépouilles** (Psy+Dex)/2 - 8 60 E
Pour protéger la tombe contre la venue d'un intrus. La Cécité est la punition qui attend celui qui ose profaner la sépulture protégée.
- **Effets Lumineux** (Psy+Vol)/2 - 2 5 A
Crée des lumières et des couleurs sans danger.
- **Envoûtement** (Psy+For)/2 - 8 90 E
L'envoûtement met la victime en prise avec le Mal. Elle prend peu à peu l'aspect d'une bête, pousse des rugissements et frappe avec une violence extraordinaire (FORce 20).
- **Exaltation des Foules** (Psy+Com)/2 - 4 80 C
La Foule Exaltée est une masse autonome, sans contrôle, elle est dangereuse, prête à obéir aveuglement aux paroles du lanceur du prodige.
- **Feux Follets** (Psy+For)/2 - 5 60 B
Les Feux Follets se déplacent suivant les courants d'airs et peuvent provoquer des débuts d'incendies.
- **Interrogation des Esprits** (Psy+Com)/2 - 4 40 B
L'Esprit contacté répond uniquement par oui ou par non.
- **Lumière** (Psy+Dex)/2 - 6 40 C
Une lumière apparaît au bout du doigt de l'utilisateur et peut servir de torche.
- **Mur de Feu** (Psy+For)/2 - 5 10 A
Le Mur de Feu est en flammes véritables et repousse les animaux sauvages et les ennemis.
- **Panique Collective** (Psy+Vol)/2 - 4 60 B
Le groupe visé est soudainement pris de panique et fuit le lieu où elle a été éprouvée.
- **Paralysie** (Psy+For)/2 - 5 40 C
Paralyse entièrement un Etre pendant l'effet du Prodige.
- **Regard de Mort** (Psy+Vol)/2 - 5 30 Inst.
Pour tuer d'un regard celui qui est dans la ligne de mire de l'utilisateur. La victime a le droit d'esquiver (fermer les yeux).
- **Repousser les Mauvais Esprits** (Psy+Com)/2 - 8 30 B
Permet de refouler Esprits et Fantômes vers le Monde d'En Dessous.

EAU 4

- **Apaisement des Eaux** (Psy+For)/2 - 4 40 C
Détourne les effets de la pluie, la tempête, l'inondation.

Auscultation	(Psy+Per)/2	- 6	10	Inst.	
Pour déterminer l'état de santé d'une personne.					
Choix du Sexe d'un Enfant	(Psy+Vol)/2	- 6	20	Inst.	
Pour choisir le sexe d'un enfant, la demande doit être fait sept jours maximum après l'acte d'amour.					
Combattre les Epidémies	(Psy+For)/2	- 4	80	C	
Arrête les effets d'une épidémie naturelle, mais ne soigne pas les malades déjà atteints.					
Contre Poison	(Psy+Ref)/2	- 6	80	Inst.	
Annule les effets d'un poison.					
Création de la Vie	(Psy+Vol)/2	- 10	80	E	
Permet de générer un Etre Vivant à partir d'un modèle en argile. L'Etre sera humanoïde, mais muet et incapable de raisonner. Il n'obéira qu'à des ordres ne contenant qu'un verbe et un mot.					
Ecrire le Nom	(Psy+Com)/2	- 8	12	E	
Ecrire le Nom donne au personnage bénéficiaire (volontaire ou non) une qualité ou un défaut. (S'utilise avec un Tarot Sacré).					
Guérison de la Cécité	(Psy+Per)/2	- 4	60	Inst.	
Guérit la cécité naturelle ou d'origine magique (provoquée par une Protection).					
Main Guérisseuse	(Psy+Dex)/2	- 6	40	Inst.	
Guérit un point de choc par Niveau de Maîtrise.					
Mur de Glace	(Psy+For)/2	- 4	8	A	
Le Mur de Glace ne se réalise qu'en intérieur, il sert de barrage ou de glacière.					
Respiration Aquatique	(Psy+End)/2	- 4	30	C	
Permet de respirer sous l'eau durant l'effet du prodige.					
Résurrection Provisoire	(Psy+Com)/2	- 10	60	E	
Permet de rendre provisoirement la Vie à un Etre décédé au plus depuis 7 jours. Ce dernier est alors capable de réagir comme un vivant, mais avec une VITalité de 1. Il est possible qu'il dégage une faible odeur...					
Soins des Blessures	(Psy+Dex)/2	- 4	20	Inst.	
Soigne 1 point de choc par Niveau de maîtrise.					
Soins des Maladies	(Psy+Per)/2	- 4	20	Inst.	
Guérit d'une maladie naturelle.					
Suppression de la Vie	(Psy+For)/2	- 12	100	Inst.	
Pour supprimer la Vie d'un Etre ou d'un Végétal.					
SHAM'L	5				
Amélioration des Récoltes	(Psy+Vol)/2	- 4	20	-	
Double la production d'une terre.					
Bénédiction des Plantes	(Psy+Com)/2	- 8	20	B	
Transforme toutes herbes sauvages en support de magie en remplacement d'une composante absente. Toutefois, un prodige utilisé avec un tel substitut voit ses effets diminués de moitié.					
Corde Magique	(Psy+Vol)/2	- 4	40	D	
La Corde Magique permet de grimper où l'on veut sans appui, car elle se dresse seule. En fait ce prodige "enchante" une corde ordinaire qu'il faudra posséder réellement.					

•	Langage des Plantes	(Psy+Com)/2	- 4	25	A
•	Permet de converser avec des plantes.				
•	RODM	6			
•	Affection des Sens	(Psy+Per)/2	- 4	45	B
	La PERception de la victime est diminuée de moitié durant l'effet du prodige.				
	Amélioration des Sens	(Psy+Per)/2	- 8	60	E
	Augmente les cinq sens (Vue, Ouïe...) d'un point par Niveau de Maîtrise durant l'effet du prodige.				
	Amitié des Animaux	(Psy+Com)/2	- 4	20	B
	Pour lier une amitié ou une alliance avec un Être Animal et de converser avec des mots simples.				
	Amnésie	(Psy+Vol)/2	- 5	60	C
	La victime perd la mémoire durant l'effet du prodige.				
	Apaisement	(Psy+Com)/2	- 4	20	A
	Calme la violence et la colère.				
	Bâton Serpent	(Psy+Dex)/2	- 4	50	B
	Il s'agit d'un morceau de bois ordinaire que le prodige "enchante". Alors, il se transforme en un serpent qui attaque et mord en causant 2D6 de dégâts. Actions de combat : Niveau de Maîtrise."				
	Bénédictio n d'un Enfant	(Psy+Com)/2	- 6	90	E
	La Bénédiction d'un Enfant de moins d'un an lui donne 10 points de chocs supplémentaire durant l'effet du Prodige.				
	Bénédictio n de la Naissance	(Psy+Com)/2	- 10	60	D
	Rituel destiné à prévoir la date de la mort naturelle d'un individu et d'en retarder son issue de 2D6 + 1 année par Niveau de Maîtrise.				
	Bénédictio n de la Tombe	Psy/2	- 10	60	D
	Pour protéger une Tombe des pillards et permettre à l'âme du défunt de descendre en paix vers le Monde Du Dessous.				
	Bénédictio n des Foules	(Psy+Com)/2	- 10	25	C
	Donne un pouvoir d'obéissance aveugle (Ordre de 7 mots maximum) à une assemblée de (20 personnes) x (Niveaux de Maîtrise) de l'utilisateur.				
	Contrôle des Sentiments	(Psy+Vol)/2	- 5	20	B
	Permet d'influencer quelqu'un en le forçant à penser comme le lanceur du prodige.				
	Conversion	(Psy+Vol)/2	- 10	35	B
	Conversion est une arme redoutable, permettant l'adhésion d'un groupe de 10 personnes à un culte. Ce prodige permet de faire adopter n'importe qu'elle idée.				
	Douleur	(Psy+For)/2	- 5	50	B
	L'Être visé par ce prodige est soudainement pris de violentes douleurs. Il est incapable de réagir à son environnement, se roule à terre, secoué par de terribles convulsions.				
	Localisation des Êtres	(Psy+Per)/2	- 6	50	C
	Pour retrouver un Être.				
	Modification des Bons Sentiments	(Psy+Com)/2	- 8	80	B
	Ce prodige ruine les sentiments Bons et Loyaux d'une personne.				
	Nomination des Êtres	(Psy+Com)/2	- 20	80	E
	Le Nombre Sacré peut être modifié afin de l'accorder avec celui d'un conjoint, d'un partenaire...				

Régénération d'un Membre (Psy+For)/2 - 8 80 -
Un membre atrophié mais néanmoins utilisable repousse à l'emplacement d'une amputation (syndrome Aliaem). Dex/2 pour ce membre.

Résister à la Magie (Psy+For)/2 - 10 40 Inst.
Pour annuler les effets d'un prodige contre soi-même ou au bénéfice d'une autre personne.

Sentiments des Foules (Psy+Com)/2 - 4 80 C
La foule rassemblée est soumise à l'influence du lanceur du Prodige. Elle pense comme lui.

Sentir le Danger (Psy+Per)/2 - 3 10 A/2
Permet de ressentir un danger, de prévenir un accident, un cataclysme, d'éviter un secteur dangereux.

Simulation (Psy+Com)/2 - 4 20 B
Pour faire croire que l'on est mort, malade, ou pour imiter des animaux.

Soins de la Folie Psy/2 - 8 60 Inst.
Permet de regagner 1 Point d'Equilibre.

Trouble des Sens (Psy+Per)/2 - 6 80 B
La PERception de la victime est troublée... Elle voit double, entend des sons étranges et distordus, sent du mou à la place du dur et inversement...

Création de nouveaux sorts :

Vous pouvez compléter cette liste par des sorts de votre création. N'oubliez pas que la première caractéristique de base est toujours le psychisme.



Aura

Dégagement d'énergie produite par la Vie. Tout Etre dégage une aura. Invisible en temps ordinaire, l'aura peut être détectée. Le déplacement d'un Etre laisse derrière lui une rémanente d'Aura qui se dilue lentement. Cette trace permet de repérer le passage de l'Etre.

Cérémonie

Ordonnancement d'un rituel en fonction d'un événement, d'une date, d'un accomplissement divin.

Chant

Mélodie servant de support mnémotechnique à une formule magique.

Colonnes de Jogzer

Colonnes soutenant les différents plans de l'Univers. Elles sont placés loin au delà des côtes et il est impossible de s'y rendre, même à l'aide du meilleur des voiliers.

Commande

Ordre précis nécessitant un Verbe et un Mot.

Comput

Calendrier dont la datation est un événement connu de l'Histoire, ici il s'agit en particulier la date de fondation de la cité d'Ashandesh.

Démons

Divinités Moins Supérieures attachées à un Yirl'h (le plus souvent de Feu) dont le rôle à l'intérieur du panthéon de Yurl'h est d'entraver l'action des Dieux Etres Très Supérieurs. Pour cela les démons sont reconnus comme des êtres mauvais, néfastes et cherchant à entraîner les Yum'aïns dans des actions mauvaises. Les démons sont souvent à la tête d'une rébellion d'êtres morts venant du Monde d'en Dessous.

Dieu(x)

Etres Très Supérieurs à l'origine de la Création et de la Vie. Les Dieux vivent dans le Monde d'En Dessus et surveillent notre Monde. Les dieux agissent pour la sauvegarde de leur souveraineté sur l'Univers et les hommes (ainsi que les créatures intelligentes capables de les vénérer) doivent accomplir des actes de soumissions envers eux. En échange, les dieux concèdent aux hommes le Monde Qui Est et se réservent celui d'En Dessus.

Dogme

Loi de la Croyance Absolue, que l'on doit respecter et ne point contredire. Loi imposée par les prêtres du Temple d'Ashandesh.

Esprit

Energie pure provenant d'un Etre et ayant pu s'échapper de l'enveloppe corporelle lors de la Mort. Peut se déplacer sans limite de distance et de temps et ne peut être perçu physiquement.

Exorcisme

Rituel destiné à refouler dans le Monde d'En Dessous un Esprit Mauvais, un spectre ou un fantôme.

Fantôme

Rémanance de grande longévité de l'Aura d'une personne défunte. Ne peut se déplacer que dans les lieux où le défunt a vécu le plus longtemps.

Geste

Mouvement du corps exécuté par l'utilisateur d'un prodige afin d'en obtenir les effets.

Jogzer

Théologien du II^{ème} cycle du Comput d'Ashandesh qui a institué dans le Dogme l'idée des Colonnes.

Légende

Texte ou récit relatant des événements oubliés dont on n'a conservé qu'une infime trace et dont on exagère un aspect particulier.

Lieu

Espace délimité devant recevoir un bâtiment de culte, ou un terrain servant à des cérémonies religieuses.

Magie

Terme générique désignant l'ensemble des pouvoirs et prodiges obtenus autrement que par des moyens rationnels, physique, naturels et compréhensibles par les non-initiés.

Monde Du Dessous

Plan Inférieur où résident l'ensemble des Etres Morts, sous formes d'Esprits. Il arrive cependant que ces esprits viennent sur le Monde Du Dessus troubler les vivants. C'est ainsi que l'on peut rencontrer les manifestations des Morts.

Monde Du Dessus

Le Ciel, demeure inviolable des Dieux Etres Très Supérieurs. Pour témoigner de leur présence, les Dieux placent chaque nuit une quantité infinie de lumières infimes au dessus des plus hautes montagnes du monde. Chacune de ces lumières serait en fait et comme le propose une belle légende, une lointaine fenêtre d'une demeure d'un dieu.

Monde Qui Est

C'est le monde connu, où vivent les êtres pleins de vie. En l'occurrence il s'agit du continent de Yur'l'h.

Mot

Désigne tout ensemble de lettres formant un mot ayant un sens précis. Ce mot peut être écrit dans une langue commune, mais le plus souvent, proviendra d'un langage ésotérique.

Mot (Message) de Commande (Pouvoir)

Groupés par sept, les mots de commandes servent à ordonner en agissant dans le subconscient du lecteur.

N'Mem

Soleil Chaud. Dieu de la Vie, Dieu de la Lumière, Dieu du Feu, Dieu de la Justice... Vénéré en de nombreux lieux. Symbole du Temple d'Ashandesh.

Nom

Composé du Nombre Sacré, pour accorder l'Esprit d'un Etre avec l'ensemble de la Création.

Nombre Sacré

Représentation symbolique à 3 chiffres du Nom. Lié aux Yir'l.

Objets de Culte

Vaisselle et mobilier à usage liturgique.

Parchemin

Surface d'écriture en matière végétale. Dépend du Yir'l de Sham'l.

Plans de l'Univers

Au nombre de 7, les plans sont différentes structures matérielles ou immatérielles où repose les Mondes. Nous en connaissons 3 parfaitement : Le Monde de Yur'l'h où les Etres vivent, le Monde d'en Dessous, réservé aux Esprits Défunts et le Monde du Dessus, où les Dieux viennent pour observer notre plan.

Porte

Passage immatériel permettant de passer

d'un Monde à l'Autre.

Prêtre

Homme savant dont le rôle est de parler aux Dieux et de transmettre les paroles divines au peuple. Dirige les cérémonies liées aux rites religieux.

Prodige

Action surnaturelle liée aux Yir'ls.

Protection

Prodige destiné à préserver de la souillure et du sacrilège un lieu, un livre ou un objet.

Religion

Ensemble des rites et des coutumes liés à l'adoration d'une ou plusieurs divinités.

Rémanence

Effets secondaires résultant d'un prodige (chaleur, lumière, bruit, troubles divers).

Rituel

Codification des cérémonies d'adoration d'une ou plusieurs divinités. Souvent lié à la culture d'une peuplade.

Rodm

Yir'l du règne animal et de l'ensemble des Etres. Pour les Humains, on parle d'un autre Yir'l dont le nom ne se prononce pas. Dans l'usage courant, on place l'Humain en Yir'l de Rodm.

Sham'l

Yir'l du règne végétal.

Songe

Rêve structuré servant de support à un message envoyé à une personne précise.

Sortilège

Synonyme de Prodige.

Spectre

Esprit n'ayant pas eu la chance de s'échapper de l'enveloppe corporelle après la mort. Cette liberté ne s'acquiert que par la décomposition du corps. L'esprit voyage alors avec une forte rémanence fantomatique et son aspect est synonyme de terreur et de frayeur.

Support

Objet matériel nécessaire pour l'action d'un prodige (anneau, baguette, coupe, parchemin...).

Tarot Sacré

Le tarot sacré est une représentation graphique des Puissances Divines et de



-
-
-
-

l'Univers. S'il existe plusieurs variantes de jeu de tarots sur Yurl'h, celui qui est le plus en usage comporte 22 Lames d'Evènements, 6 Lames des Yir'ls et 12 Lames Divines. Le Tarot sert à la divination et à l'exécution de certains prodiges.

Temple

Edifice destiné à abriter les cérémonies et les objets servant au culte. Par extension, désigne le Pouvoir religieux dans certains états, notamment à Ashandesh.

Théologie

Etude de la religion et des Dieux. Praticquée par les Prêtres pour affirmer l'existence du Dogme et par les Scribes pour chercher la Vérité.

Tombe

Construction destinée à recevoir l'enveloppe matérielle d'un Etre juste après sa mort. Permet à l'Esprit du défunt de retrouver un lieu familier sur notre Monde et de l'empêcher de se mêler aux Vivants.

X'Nem

Soleil Froid. Dieu de la Destruction, Dieu du Froid, Dieu de Ténèbres... Sous le Yir'l de l'Eau, symbole du Froid et de la Mort. Vénééré par les Xwans.

Yir'l

Elément de la construction de l'Univers. Ils sont au nombre de sept.



Les Colonnes de Jogzer

4.4 — Le Monde d'en Dessous :

Au cours de vos pérégrinations sur le monde de Yurl'h, il vous arrivera souvent d'entendre parler du Monde d'en Dessous. C'est avec une certaine frayeur que ce nom sera prononcé, un sentiment de froid et de mort vous envahira chaque fois qu'il en sera fait référence...

La mythologie de Yurl'h présente l'Univers sous forme de plateaux superposés (voir plus loin, les Plans de l'Univers) et l'un d'eux, situé juste sous vos pieds, est celui d'En dessous, la demeure des Morts.

Ce plan est toujours dans la pénombre, car le monde des vivants, posé dessus, lui cache la lumière des soleils.

4.4.1 — Accès au Monde d'en Dessous :

Par principe même, l'accès à ce plan est toujours sans retour... Celui qui y accède passe en général de vie à trépas. Un être est composé de deux parties, la première, qui est son corps physique part à la pourriture (ou à la nourriture après une attaque de xwans...) mais son âme, qui est la seconde partie, psychique, continue à exister sous certaines conditions.

L'âme dans la croyance Yurl'hii :

Elle n'est qu'énergie pure que l'on nomme parfois vibrations ou ondes. L'âme est imperceptible, immatérielle et sans la présence d'un support physique quelconque, elle ne pourra s'exprimer ou agir.

A la mort du corps physique, cette âme peut prendre plusieurs destinations, soit elle se réincarne dans le corps d'un nouveau-né (ceci a lieu le septième jour après la conception), soit dans le corps d'un xwan, plus rarement dans le corps d'un éphémère. L'âme subit un jugement juste après la mort physique du corps. Selon ce jugement, l'âme sera dirigée vers un nouveau corps : si le jugement est bon, ce sera un nouveau-né, si c'est mauvais, le choix se portera sur un xwan et en cas de litige, on préférera un éphémère, solution transitoire.

La décision :

Ceux qui décident sont les dieux. L'âme du défunt s'échappe du corps et s'envole vers les cieux, vers le Monde d'En Haut. Aussitôt, elle est prise en charge par un *Eliaz* qui va accompagner l'âme sur une vaste plaine infinie et converser avec elle, le temps nécessaire - d'ailleurs, dans ce Haut Monde, la notion de temps n'est pas utile...

Puis, dès que l'Eliaz le juge nécessaire, il

accompagne l'âme vers les dieux en un lieu que l'on nomme la Faille d'Eliargoz. L'Eliaz pousse l'âme dans l'abîme sans fond et suivant la décision divine, l'âme sera repêchée au passage ou, au contraire, laissée à l'abandon, jusqu'à ce qu'elle arrive au Monde d'En Dessous.

Une variante de la légende précise que l'âme s'enfonce dans un puits. Ce dernier remplace alors la Faille d'Eliargoz.

L'âme réincarnée :

Lorsque l'âme est renvoyée dans le monde des vivants afin d'occuper un corps de nouveau-né (ou de xwans), elle est considérée comme "destinée" et n'a plus aucune raison de errer. Elle retrouve une utilité et tentera une nouvelle vie. Il est très rare cependant qu'une âme transmette les connaissances acquises durant la ou les vies précédentes, hormis quelques "flash" survenant dans des conditions extrêmement peu fréquentes.

L'âme non réincarnée :

Le Monde d'En Dessous est peuplé d'âmes non réincarnées. Pourquoi le deviennent-elles ?

Il existe plusieurs raisons. Un mort doit être honoré, selon les rituels divers qui existent dans toutes les cultures, même les xwans possèdent un semblant de religion. Les prières adressées au défunt lors de son enterrement (ou de toute autre forme cérémonielle) ne sont pas inutiles, elles sont destinées à apaiser l'âme et aider son départ vers les dieux.

Mais si ce rituel n'est pas effectué, l'âme risque de partir directement dans le Monde d'En Dessous et d'y rester pour une infinité temporelle imprécise.

Plus grave, cependant, est le cas des âmes qui restent entre deux plans, qui ne se décident pas à rester ou aller dans le Monde d'En Dessous ou à accepter la réincarnation. Ce sont des âmes émanant de fortes personnalités, qui n'acceptent pas la fin de leur corps physique et cherchent à venger leur mort soudaine. Ainsi en va-t-il des victimes de meurtres, d'empoisonnement, d'accidents, de tortures...

Ces âmes non apaisées sont plus nombreuses qu'il n'y paraît. On les nomme fantômes, spectres, esprits...

Les spectres :

Ils sont rattachés à l'image de la mort. Un être vivant possède une *aura* qui émane de son corps et qui est invisible pour le commun des mortels. Cette aura disparaît lors de la mort de l'être (perte d'énergie), mais cette disparition est progressive. Elle s'éteint comme le jour tombe au crépuscu-



le. L'aura alors se détache peu à peu du corps, l'énergie quitte l'enveloppe matérielle qui se refroidit et va s'évanouir dans la nature. Cette énergie va s'incorporer dans le grand fluide énergétique de l'univers.

L'âme non apaisée, qui ne veut pas partir vers un autre monde, choisit ce moment pour se fondre dans cette énergie fluide et lui redonner une "vie" apparente. L'âme retrouve ainsi une enveloppe matérielle provisoire, située entre deux mondes.

Le spectre n'est pas éternel. L'énergie qui le compose se décharge peu à peu, même si la présence d'une âme (ou esprit) l'aide à se maintenir parfois durant de nombreuses années, voir plusieurs cycles.

Le spectre est donc une forme physique de l'âme, qui trouve ainsi une nouvelle forme de vie et puise sa subsistance énergétique dans l'environnement où il se trouve. Un spectre ne peut guère se déplacer. Il réside en général sur le lieu de la mort du corps physique ou dans ses environs immédiats. Voilà pourquoi nous entendons souvent parler de maisons ou de lieux hantés.

La présence d'un spectre est décelable par un initié. Le spectre occupe une place physique, déplace des particules d'air, laisse des traces dites rémanentes. Il est possible de le contacter grâce à des sorts adaptés.

Les Esprits :

A la différence du spectre qui possède une certaine forme physique, l'esprit est plus proche de l'âme pure, il n'est qu'énergie. L'esprit erre ainsi, sans se soucier d'un lieu. Pourtant, s'il désire se manifester, il doit s'incorporer dans un support physique. L'esprit hante alors un objet de la vie usuel, un meuble, une maison, un être mineur (animal), plus rarement un végétal. Comme pour le spectre, l'esprit peut être contacté à l'aide de sorts adaptés.

Dans tous les cas, l'âme en peine cherchera à manifester sa présence, lorsqu'elle estime utile de le faire et que, surtout, des personnages aptes à percevoir sa présence sont à proximité. Etre apte signifie avoir une bonne capacité en PSYchisme (au moins 12). Alors, le personnage "entendra" ou percevra des "choses" étranges.

Les manifestations de l'âme dans ce cas peuvent être très diversifiées. Il n'existe pas de règles précises, plutôt d'habitudes, comme les tables tournantes, les portes qui s'ouvrent et se ferment seules, les flammes qui vacillent, les objets qui se déplacent...

4.5 — Les Plans de l'Univers

Nous avons vu au cours des précédents chapitres et paragraphes qu'il existe dans la cosmogonie de Yur'l'h plusieurs niveaux ou plans de l'Univers. Selon les traditions des différents pays, il peut avoir quelques différences dans cette notion, mais toutes reprennent le schéma de base.

La tradition classique la plus répandue divise l'univers en trois plans superposés :

En Dessus - *Le Ciel Séjour des Dieux*

(Gouffres) Les Terres Connues (Gouffres)
Le Monde des Vivants

En Dessous - *Le Monde des Morts*

Un autre schéma dérivé précise que sur les bords des Terres Connues existent des gouffres sans fond, gardés par des dragons ou autres créatures terrifiantes.

Une version plus élaborée, en usage chez les prêtres d'Ashandesh, divise les plans de l'univers en 7 niveaux :

L'Insondable Demeure Divine

*A'Ankan-Eliz-Virenas
Celle qui est par-delà les Etoiles de la Nuit,
loin au-dessus des Dessus*

Les Marches des Palais Aériales

*Ferna-A'Kanlioz-Manersa
Les Blanches Montagnes Volantes
au gré des Vents,
Légères comme un voile en Calme,
lourdes comme les roches en Tonnerre*

Les Frères Aires des Messagers Ailés

*Sorienoz-A'Kal-Berbahndez
Sous les Blanches Montagnes
Au-dessus des Cimes Rocheuses*

LES TERRES CONNUES

*A'Yur'l'hi-Yu'mainisenii
La Terre Nourricière et Abri des Yu'mains
Le Monde des Vivants*

Les Caves Sombres

*N'Morendol-Al-Tahabii
Accueil Ceux qui Sombrent dans le Sommeil
des Longues Nuits*

La Plaine de l'Infinie Solitude

*Sertg-Phanaza-Zestanbii
Celle qui porte les Ames Défuntes en Errance*

L'En-Dessous

*El.Liarghoz-Vhavan-Al.Lia-Hem
Le Fond où Sombrent les Défunts
pour la Fin des Temps*

On retrouve les trois plans classiques, accompagnés de plans moins connus.

Ainsi, le Monde du Dessus est divisé en trois plans, où l'on peut reconnaître l'espace vide, les nuages et l'atmosphère proche. Le Monde d'En Dessous est aussi divisé en trois plans, où l'on reconnaît le sous-sol exploité par les hommes (Palais du Sommeil), la Plaine des Morts (voir précédent chapitre) et le Fond, noir et froid comme une tombe.

Le Monde des Vivants est décrit brièvement, sans faire l'objet de divisions. Les prêtres doivent estimer que ce plan est bien connu et n'exige pas une description "religieuse" poussée comme le restant de l'Univers qui est, quant à lui, réputé inaccessible aux mortels.

La division de l'Univers en 7 niveaux n'a d'intérêt que pour l'érudit, le théologien, qui veut classer et ranger les divinités dans des régions d'influence précises, en fonction de critères élaborés à partir des Yir'ls et d'autres composantes strictement ésotériques de l'Univers. C'est une forme de *Kabbale* qui ne peut entrer dans le cadre de cet ouvrage, faute de place et surtout de connaissance de la part des lecteurs... Non que vous soyez analphabètes ou ignares, mais l'étude de cette particularité religieuse demande beaucoup de temps. Aucun des personnages joueurs ne pourra prétendre pénétrer ce monde occulte. A Ashandesh, seuls quelques rares prêtres peuvent oser dire qu'ils savent de quoi il en retourne...

Un Vivant peut-il aller d'un plan à un autre ?

En général, cela est strictement impossible.

Nous avons vu précédemment que pour aller d'un plan à un autre, c'était en cas de mort un voyage irréversible. Il se limite en plus au Monde d'En Dessous.

Toutefois, les pratiques occultes et magiques permettent parfois d'aller *Ailleurs*. La liste de sorts en dévoile quelques-uns qui sont adaptés à ce type de voyage, sans éliminer la notion de risques pour celui qui tente l'aventure.

De notre univers, nous n'en connaissons qu'un aspect. En tant qu'humain, nous n'avons qu'une seule perception des choses, de leur forme et de leur couleur, mais qui ne nous prouve pas que tout est comme nous le voyons.

• Conseils au MJ :

Le voyage d'un plan à l'autre, d'un univers parallèle au nôtre, n'est ni aisé, ni courant, même dans un univers comme celui de Yurl'h où les puissances magiques sont réelles et efficaces. Ceci est donc à utiliser avec discernement et délicatesse. Les personnages ne peuvent subir de tels actes sans en récolter quelques séquelles psychiques.





Complot entre Temple et Palais royal en Ashandesh... Politique et religion sont ici étroitement liés

4.6 — Structure de la religion en Ashandesh :

L'institution que représente le Temple d'Ashandesh est plus ancienne que la cité elle-même. A l'origine, il est certain que pouvoirs temporel et spirituel étaient confondus. D'ailleurs, la dynastie royale des Ashan se prétend d'origine "céleste" et le roi d'Ashandesh est considéré comme une divinité et est confondu avec N'Mem.

Le rôle d'un temple dans une cité comme Ashandesh est important. Le pouvoir royal se décharge sur cette institution de tout ce qui concerne les relations immatérielles entre les citoyens et l'univers. Enfin, il renforce le rôle divin du roi, en chargeant les prêtres de divulguer l'image divine du roi et d'expliquer (à leur manière) la raison d'être du pouvoir royal en lui-même. En d'autres termes, les prêtres disent : le Roi possède son pouvoir car il est d'essence divine et ce pouvoir ne peut lui être contesté, ni interdit.

Mais il existe plusieurs autres raisons qui nécessitent l'existence du Temple, des raisons plus intéressantes et valables. Les prêtres sont tous des érudits, beaucoup de scribes du Palais et d'ailleurs viennent des écoles du Temple et c'est à leurs côtés que doivent aller ceux qui désirent étudier les Arts Etranges, occultes ou magiques.

Les prêtres d'Ashandesh voyagent dans le monde et enseignent leur savoir à de rares privilégiés, que l'on nomme Shaman lorsqu'ils vivent dans des tribus nomades ou des villages isolés et lointains.

Prêtrise et Shamanisme : Il est important ici de distinguer ces deux termes.

Le prêtre est un homme (ou une femme) de grande culture, en contact privilégié avec la connaissance théologique théorique, apprise dans des livres sacrés. Le prêtre pratique un culte agencé, fait de rituels divers et compliqués, convenant bien à l'atmosphère d'une grande cité. Il existe tout un protocole d'apparat lors des cérémonies et l'aspect divin reste souvent enveloppé dans une ambiance de mystère occulte.

Le Shaman reçoit sa connaissance théologique des prêtres, mais aussi des enseignements de la nature. Le shaman, vivant en général hors des cité, se dispense de tout l'attirail cultuel qu'affectionnent les prêtres. Il n'a pas besoin d'un temple, ni de cérémonies compliquées pour prier et faire prier les gens. Ici, règne la simplicité, la convivialité et l'aspect pratique de la religion, plus porté sur les soins et le bien être de l'individu vivant. Les prêtres s'occupent plus en général des âmes des

morts !

C'est pourquoi sur Yurl'h, vous ne rencontrerez que peu de temples. Ces bâtiments sacrés existent principalement dans les cités et plus rarement en rase campagne.

4.6.1 — La prêtrise en Ashandesh :

L'égémonisme d'Ashandesh tend à étendre l'influence du temple métropolitain hors des limites de la cité et du royaume d'Ashandesh.

Les prêtres sont formés à ce double rôle, celui de ministre du culte divin, et aussi celui d'administrateur provincial.

4.6.1.1 — Le Temple d'Ashandesh

A l'origine, le Temple d'Ashandesh fut créé pour conserver un savoir d'une époque très antique. Par la suite, la cité d'Ashandesh prenant l'ascendant que l'on connaît, le temple s'est vu confier un rôle plus politique, accompagnant le pouvoir royal. Chacun y trouva son profit, mais les puristes (des scribes) n'acceptèrent que difficilement cet état de fait. Un schisme a même faillit avoir lieu et seul l'autorité royale d'Ashan III (à l'époque) y mit fin, heureusement. C'est depuis cette époque que les scribes ne sont plus intégrés à la prêtrise et forment une classe distincte, bien qu'ils portent encore officiellement le titre de prêtre.

Le temple est formé d'un ensemble de bâtiments assez vaste, qui occupe près d'un dixième de la superficie de la cité. Il est comparable au palais royal par la richesse et la qualité de ses constructions.

Les murs de soutènement sont en granit, seules les parties démontables pour l'hiver sont en des matériaux légers, comme les planchers, huisseries, escaliers... Il n'y a cependant que peu de décoration, ici aussi les constructeurs ont dû veiller à la solidité pour résister aux glaciations hivernales prolongées. La seule fantaisie dans l'agencement des pierres est l'alternance heureuse entre les différentes couleurs de granit utilisées. Sans cet artifice décoratif, le temple serait encore plus austère à la vue. L'ensemble comporte deux parties, la première étant le temple lui-même, lieu de culte et de rassemblement populaire, imposant et vaste ; la seconde partie étant les lieux privés des prêtres, comportant une fort belle bibliothèque, un cloître avec son jardin et une fontaine en son centre, les lieux de vie, un réfectoire, etc...

La bibliothèque vaut, à elle seule, le détour ! Cet édifice, bâti dans le prolonge-

Prêtre ou prêtresse ?

Le dogme en Ashandesh admet l'accès des femmes à la prêtrise, sans distinction de rôle ou de pouvoir. Le terme prêtre est toujours utilisé ici dans son sens général, la langue française donnant priorité au terme masculin.

Certains cultes sont plus favorables aux femmes-prêtres, notamment ceux qui vénèrent une déesse.

Le célibat des prêtres :

Encouragé dans la plupart des cultes citadins, le célibat n'est pas en vigueur chez les nomades. En Ashandesh, les prêtres et prêtresses doivent observer le célibat.

S'adresser à un (e) prêtre(sse) :

Le terme de Neshar(a) (*maître*) est le plus employé, il est suivi du nom du prêtre(sse) lorsqu'on le connaît.

-
-
-
-

-
-
-
-

ment du temple, de l'autre côté du cloître, a des dimensions aussi imposantes. Cette bibliothèque possède deux niveaux, en bas se trouvent les salles de lecture et d'archivage des documents; à l'étage, un grand scriptorium permet à de nombreux élèves et scribes d'être à l'aise pour leurs travaux d'écriture et d'entretien des ouvrages. Le scriptorium comporte de nombreuses ouvertures, donnant aussi sur des jardins et des cours intérieures. Vers le fond de la grande salle, d'autres baies donnent sur la plaine d'Ashandesh, le regard porte alors sur de grandes distances.

4.6.1.2 — Hiérarchie des prêtres et scribes du Temple d'Ashandesh :

Les effectifs religieux se répartissent ainsi :

- **72 prêtres ordinaires** exerçant un sacerdoce dans la ville et le royaume. Tous sont rattachés administrativement au temple métropolitain.
- **3 Archiprêtres**, siégeant à Ashandesh et exerçant un pouvoir politique non négligeable. Ils assument la responsabilité du Temple et du respect du dogme.
- **1 Pontife régnant**, exerçant le rôle de vice-roi en relation avec Ashan IV, chargé des affaires politiques relationnelles entre le temple et le palais.
- **Un nombre variable de scribes et fonctionnaires**, chargés des tâches administratives, de l'entretien des livres, de l'écriture des chroniques, etc... Comptez environ une cinquantaine de scribes permanents.

Enfin, il existe du personnel commun, s'affairant aux cuisines, jardins, entretien des bâtiments, etc. Ils sont, pour la plupart, esclaves ou gens de modeste condition.

Le temple possède aussi une petite garnison d'une cinquantaine d'hommes, chargés de veiller à la sécurité des lieux sacrés. Cette milice du temple (profession : soldat ou milicien) est bien armée et prête souvent main forte à la milice de la ville ou du palais.

Jouer un prêtre :

Ce rôle est difficile pour un joueur débutant, qui ne connaît pas bien le Monde de Yurl'h. Dans ce cas, le joueur aura un personnage jeune, qui sera novice au temple.

Devenir prêtre :

Il est nécessaire de passer par le stade de novice. Durant son premier cycle, le personnage étudie en compagnie des scribes et des prêtres du temple et à la fin de ses études, il a la possibilité d'exercer dans un temple de village. Plus tard, avec l'expérience, il pourra revenir à Ashandesh pour enseigner ou exercer son sacerdoce.

Mais avant de postuler au noviciat, le candidat doit passer quelques épreuves, qui se déroulent alors qu'il n'a que 7 ans (petites années). Il doit, notamment, avoir

un minimum de 10 en PSYchisme.

Ensuite, il doit réussir 3 compétences professionnelles de la prêtrise : le maître de jeu fait faire des jets au personnage postulant sous ces compétences, calculés de la manière habituelle, avec les caractéristiques de base du personnage.

Si l'épreuve comporte un seul jet raté, le postulant peut recommencer l'épreuve dans le mois qui suit.

Si il y a deux jets ratés, le temple n'admet pas le jeune comme novice et lui conseille une autre orientation. Le personnage doit alors s'orienter vers une autre profession.

Souvent, le postulant qui a échoué à la prêtrise se dirige alors vers la profession de scribe, qui requiert les mêmes aptitudes et apporte autant d'avantages sociaux que celui de prêtre. Toutefois, il n'est pas nécessaire de choisir la carrière de prêtre et d'échouer dans sa tentative pour accéder à la fonction de scribe ! Ce choix peut aussi être délibéré de la part du postulant et a autant de valeur. C'est plus une question de choix personnel.

Un prêtre raté fera toujours un mauvais scribe, alors qu'un scribe de vocation ne s'intéressera sans doute jamais à la prêtrise et son cortège de rites et sera excellent dans son art.

• *Premier cycle d'étude :*

Le personnage possède les compétences professionnelles indiquées à sa profession.

• *Deuxième cycle :*

Fin des études. Début de la vie professionnelle.

Le personnage possède les compétences professionnelles et les listes de sorts déterminées par son Nombre Sacré. Il peut les utiliser comme des compétences.

• *Troisième cycle :*

Grâce à son expérience, le prêtre double ses listes de sorts. Il en possède donc deux fois plus qu'un individu laïque.

Ces améliorations viennent en plus de l'expérience acquise en aventure.

Le prêtre devient en 3 cycles un personnage puissant uniquement par le suivi de ses études.

4.6.1.3 — Cérémonies et rituel :

Il n'y a qu'à Ashandesh et dans quelques grandes cités que le culte offert à une divinité s'entoure d'un rituel strict et organisé, ailleurs, le culte rendu à une divinité reste simple et populaire.

On distingue plusieurs catégories de rituels, selon qu'il s'agisse de cérémonies publiques, où le peuple est admis, ou des cérémonies internes, où les seuls fidèles initiés peuvent participer.

Le plus important des rites est celui qui accompagne les deux temps majeurs de la vie sur Yurl'h : Le réveil après l'Hiver, en N'Memrol et à l'opposé avant le grand sommeil de Ph'nemrod. Lors de ces deux occasions, les cérémonies rassemblent la population du lieu et une boisson spécialement préparée par les prêtres (ou les shamans) est distribuée et bue par tous. Il s'agit d'une liqueur de fougère, mêlée à toute une préparation complexe, dont la formule est strictement secrète et connue de quelques prêtres chargés de la préparer, de génération en génération.

Durant ces cérémonies, la foule chante des cantiques et adresse des prières aux différentes divinités protectrices du lieu.

En N'Memrol, période du Réveil, où chaque être revient peu à peu à la vie, les premiers réveillés aident les "retardataires" à revenir vers la vie. Quand tous sont enfin aptes à reprendre leur tâche, la cérémonie se tient sur les lieux même du sommeil et la liqueur sacrée est distribuée.

Le réveil peut durer près de dix jours, tous n'ont pas les mêmes capacités à se réveiller au même moment.

La liqueur de N'Memrol possède des vertus tonifiantes et est riche en vitamines. Elle est précieuse pour aider l'organisme à supporter le choc de l'hibernation (qui dura tout de même 96 ans !) et permettre de tenir jusqu'aux premiers véritables repas. De plus, cette boisson exceptionnelle est réputée pour ses qualités curatrices. Parfois, des médecins la conseillent, même au plus fort de l'été, lorsque des cas pathologiques leur paraissent grave. Les prêtres ne sont pas toujours enclins à utiliser cette boisson hors des circonstances spécifiques mais si une vie peut être sauvée grâce à elle, dans ce cas alors, ils peuvent accepter. Le médecin devra toutefois user de toute sa persuasion pour y parvenir !

En Ph'nemrod, période où l'hiver montre ses premiers signes d'agressivité, les populations se préparent au grand sommeil. La cérémonie n'a lieu qu'une fois toutes les affaires courantes expédiées, les constructions démontées, les biens et les animaux mis à l'abri. Cette cérémonie de Ph'nemrod est la dernière activité humaine sur Yurl'h, avant que l'astre pénètre dans la longue et glaciale nuit de l'Hiver.

A ce moment, la gaïté n'est franchement pas de rigueur, même si des chants, voire des danses, sont alors pratiqués, comme pour conjurer le mauvais sort. Personne n'oublie l'angoisse que procure cet instant, personne n'ignore que certains seront

retrouvés endormis pour l'éternité, le corps desséché par l'emprise de la mort.

La liqueur bue lors de cette ultime cérémonie est différente de celle de N'memrol, bien que les ingrédients de bases soient similaires. Elle doit aider le corps à affronter la vie en état de veille, compenser le manque de nourriture pendant 96 ans, mettre le cœur à un rythme très lent. L'effet de la liqueur est lent, le sommeil ne survient que dans les dix jours qui suivent la cérémonie. Pendant ce temps, les gens descendent dans les profonds souterrains, procèdent soigneusement aux fermetures et mise en place des protections destinées à dissuader les Xwans de venir leur rendre visite... Puis, lentement, le sommeil gagne, les gestes deviennent difficiles, la vision se brouille... Peu à peu, le silence s'installe et devient le seul maître des Palais du Sommeil.

Les autres cérémonies, qui se déroulent à diverses périodes estivales, marquent des événements moins graves, moins importants. Elles diffèrent selon les pays en fonction des circonstances locales. Beaucoup de ces cérémonies sont liées à des travaux agricoles, à des bénédictions de divinités locales. En général, c'est l'occasion de réjouissances populaires, de pauses dans le travail.

A Ashandesh, le Roi et le Pontife décident à l'avance des dates de ces réjouissances, pour les 24 ans d'été. Mais il est rare que ce calendrier soit entièrement respecté. Tant d'événements peuvent surgir durant ce temps !

Il existe aussi un rituel privé, pratiqué au sein de la famille et aussi entre les yu'mains et les éphémères. On honore ainsi une nouvelle naissance, un anniversaire, un décès et aussi le mariage. Ces fêtes revêtent un caractère païen mais on associe toujours une divinité à ces actes de la vie.

Les autres races vivants sur Yurl'h ne pratiquent pas de religion. Les Xwans ont un semblant de divinité et émettent des grognements caractéristiques, laissant penser qu'il s'agisse d'une prière... Chez les éphémères, la notion de divinité existe en la déesse Washena, les autres dieux pour eux sont les yu'mains qui leur permettent de vivre avec eux !

4.6.2 — Le dogme :

Ce qui doit être cru et respecté, voilà ce qu'enseigne le Dogme, selon un rituel bien défini, élaboré par la prêtrise d'Ashan-



desh, dans le but innavoué de faire plaisir à la famille royale, avide de gloire et de distractions. Le culte est une réjouissance comme une autre, car c'est l'occasion d'entendre de la belle et "grande" musique, de voir de beaux atours, de rencontrer une telle ou un tel... Le dogme est certainement ce qu'il y a de moins spontané dans la vie religieuse des gens. D'ailleurs, il n'y a que dans cette cité que le Temple ose s'appuyer fermement sur ce dogme pour affirmer son autorité. Ailleurs, les prêtres doivent jouer plus fin auprès des populations locales, plus proches de leurs coutumes et de leurs divinités.

Le dogme d'Ashandesh fut établi sous le règne de Ashan II, voici déjà 6 cycles. Postérieur à la fondation de la cité actuelle, il a été rédigé par les scribes du temple, corrigé et modifié par les rois eux-mêmes d'après "leurs archives". Ashan IV, au début de son règne, modifia considérablement le dogme (qui ne s'appelait pas ainsi au début) en donnant les orientations actuelles, destinées à glorifier complètement le pouvoir du roi et d'authentifier l'ascendance céleste des Ashan.

4.6.2.1 — Principes fondamentaux :

«Le Roi, en sa personne, est l'esprit vivant de la Divinité du Feu et de la Lumière gouvernant le Monde.

Le Roi est le descendant des Anciens Dieux, venus sur le Monde pour donner la Loi.

Le Roi est le représentant des Dieux qui Gouvernent le Monde sa parole est divine et doit être respectée.

Le Roi décide des dates des grandes cérémonies.

Le Roi détient le pouvoir de Justice Divine et peut décider de la vie et de la mort de tout être dans le Monde.

Lorsque le Roi part dans les Lointains Royaumes de l'Ombre, il devient lui aussi un dieu et va rejoindre ses pères dans les cieux».

Cet extrait du dogme est représentatif de son ensemble. Plus qu'un texte religieux, il s'agit d'un code de loi, ayant obtenu l'aval des religieux.

A de nombreuses reprises, l'allusion à une origine céleste de la famille royale affirme la divinisation des Ashan. A ce titre, ils possèdent tous les droits, sur quiconque... A une époque où le pouvoir royal est absolu et cherche à s'exporter hors du royaume, des opposants trouvent dans ce dogme suffisamment d'arguments pour dénigrer les fondements de ces textes.

4.6.2.2 — Les dissidences :

Dès lors que le dogme devenait trop pesant et orienté vers la glorification du roi, des scribes dénonçaient cette orientation qui n'avait plus rien à voir avec la religion. Ceci se passa sous le règne de Ashan III déjà. Le souverain fit jouer son autorité afin de remettre de l'ordre entre les prêtres et les scribes, qui perdirent à ce moment leur statut sacerdotal, tout en conservant le titre de prêtre.

Les scribes eurent ainsi les mains plus libres pour écrire, mais la censure royale et religieuse ne laisse passer que peu de fantaisies dans les écrits publiés.

4.6.2.3 — La vérité face au dogme :

Les scribes du temple, aidés par leurs confrères du palais royal, furent les premiers à rétablir la vérité historique face au dogme et à l'histoire telle qu'était (et est encore) enseignée en Ashandesh.

De très vieux manuscrits sont conservés à la bibliothèque d'Ashandesh, seuls les scribes y ont accès régulièrement et sont capables de les déchiffrer convenablement. Il fallut cependant plus de 2 cycles pour traduire et recomposer des passages de récits datant d'une vingtaine de cycles, donc largement antérieurs à la fondation de la cité de Ashandesh. (Voir chapitre 1.3 au début de ce livre).

L'héritier du trône Ashan V est parti en expédition vers les Terres de L'Est, bien au delà de Onswegoo, à la recherche de mystérieuses Tours Célestes. Accompagné d'une valeureuse troupe, on n'eut plus jamais de nouvelles du futur roi. Cette expédition fut mise en place après de longues discussions entre le futur souverain et les scribes, qu'il respectait et admirait.

Cette affaire aggrava les tensions qui existaient au palais entre les prétendants à la succession de Ashan IV et les scribes.

Quoiqu'il arrive, la découverte de ces tours apportera les preuves dont ont besoin les scribes afin de rétablir la vérité des faits historiques face au dogme. Il n'est pas certain, en réalité, que ce soit au détriment de la prétendue origine céleste de la dynastie Ashan...

Note au maître de jeu :

A ce propos, il existe une différence entre ce que savent les gens sur Yurl'h et ce qui vous est révélé dans le début de ce livre au chapitre 1.3 — Histoire véridique de Yurl'h. Un conseil, n'en dites jamais trop à vos joueurs, car ils auront tout le temps de le découvrir par eux-mêmes.

Booque III

• • •

***Tables complémentaires
Appendices
sur le Monde de Yurl'h***

Populations des principales villes et régions habitées

Nom Usuel	Autre nom	Type	Local.	Hab/perm.	Hab/Dép.
Aerhkandkan		Région	G9-10	4 500.000	
Anhaapoor		Ville	H9	8.300	34.374
Arkanringha		Ville	I8	5.000	15.708
Ashandesh		Ville	F9	15.000	240 000
Athovaär		Ville	H10	9.000	45.000
Cooconé	<i>Kokuné</i>	Ville	F12	8.000	25.132
DanHarvoor		Ville	F9	8.000	89.888
Egrah		Ville	G10	8.000	25.132
Elruünraldo	<i>Elruÿn'Aaldo</i>	Ville	H11	8.000	36.800
Faargën		Ville	I11	8.600	27.017
Fatergarh		Ville	F9	6.000	30.849
Grd Haërgon	<i>Grd Désert</i>	Région	E7	20.000	
Iliion		Ville	E7	6.000	27.600
Kaarn		Ville	J10	9.000	54.000
Kaarnalh		Région	I-J5	950.000	
Maranalgoo		Ville	I12	7.000	21.991
N'Memrok		Ville	G10	15.000	127.500
Nuranks	<i>Nurankz</i>	Ville	J14	6.500	40.950
Obanoobka		Ville	M6	5.000	15.708
Onswegoo		Ville	I8	3.500	16.625
Pintionz		Ville	K9	6.000	18.849
Rokharbaan		Ville	E8	6.500	23.400
Sietchtriin	<i>Sietche Treïn</i>	Ville	G7	3.000	12.425
Tearmhär	<i>Tearm Haar</i>	Montagne	H14	10.000	
Thaarnabool Ragj		Région	L5	2 000.000	
Weeboree Anhgoorn		Région	G16	500.000	

Détails de la table ci-dessus :

- Nom usuel** : C'est celui que l'on retrouve sur les cartes officielles dressées à Ashandesh et les documents administratifs et marchands.
- Autre nom** : En usage localement ou traduction en français.
- Type** : Lieu géographique (mer, montagne...) ou Cité.
- Local.** : Localisation sur la carte générale de repérage.
- Pop. perm.** : Population sédentaire, citoyenne de la Cité.
- Pop. dépen.** : Populations locales et/ou nomades vivant en dépendance vis-à-vis de la Cité.

Nota : Les chiffres de population sont indicatifs et sont référencés selon le comput d'Ashandesh au XIVE cycle. Ils ne concernent que les Yu'Maïns.

Liste des Compétences classées par professions

(Caractéristique A + caractéristique B)/2 - malus

ALCHIMISTE			CHASSEUR		
Chimie	(CUL+PER)/2	-3	Chasse	(END+PER)/2	-1
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-1	Discretion(*)	(DEX+REF)/2	-3
Écritures Sacrées	(CUL+PSY)/2	-5	Équitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Fabrication de potions	(CUL+INT)/2	-2	Identification des plantes	(CUL+PER)/2	-4
Identification des plantes	(CUL+PER)/2	-3	Orientation	(PER+INT)/2	-3
Médecine générale	(CUL+INT)/2	-4	Pistage	(PER+CUL)/2	-3
Premiers soins/Pansage	(VOL+PER)/2	-4	Fab./Pose de pièges	(DEX+PER)/2	-1
Sixième sens	(PSY+PER)/2	-3	Vision nocturne	(PER+PSY)/2	-4
APOTHICAIRE			COCHER		
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-1	Conduite d'attelage	(REF+END)/2	-1
Fabrication de potions	(CUL+INT)/2	-1	Équitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Identification des plantes	(CUL+PER)/2	-3	Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-4
Fabrication de potions	(CUL+INT)/2	-2	***Par langue connue		
Médecine générale	(CUL+INT)/2	-3	Lire & Ecrire	(CUL+COM)/2	-4
Premiers soins/Pansage	(VOL+PER)/2	-3	COLPORTEUR		
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-3	Baratin	(COM+INT)/2	-2
APPRENTI			Commerce	(COM+INT)/2	-3
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-4	Corruption	(CUL+INT)/2	-3
Travail de la pierre	(FOR+END)/2	-3	Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-4
Travail du bois	(FOR+DEX)/2	-3	Évaluation	(INT+PER)/2	-3
Travail du métal	(FOR+END)/2	-3	Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-4
ARTISAN			Législation	(CUL+INT)/2	-5
Construction navale*	(FOR+CUL)/2	-2	CONTREBANDIER		
<i>*si originaire d'une région maritime</i>			Commerce	(COM+INT)/2	-4
Architecture**	(INT+CUL)/2	-2	Cryptographie	(PER+CUL)/2	-4
<i>**si originaire autres régions</i>			Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-4
Travail de la pierre	(FOR+END)/2	-2	Escamotage	(DEX+REF)/2	-2
Travail du bois	(FOR+DEX)/2	-2	Évaluation	(INT+PER)/2	-3
Travail du métal	(FOR+END)/2	-2	Evasion	(INT+DEX)/2	-1
BATELEUR			Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-4
Acrobatie	(DEX+REF)/2	-1	Législation	(CUL+INT)/2	-3
Ambidextrie	(DEX+VOL)/2	-4	COURRIER		
Baratin	(COM+INT)/2	-3	Camouflage	(INT+DEX)/2	-3
Chant	(COM+CUL)/2	-3	Course(*)	(END+DEX)/2	-1
Cartomancie	(INT+PSY)/2	-3	Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-3
Chiromancie	(INT+PSY)/2	-3	Équitation	(DEX+END)/2	0
Comédie	(COM+CUL)/2	-2	Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-3
Dressage	(COM+PSY)/2	-3	DOMESTIQUE		
Escamotage	(DEX+REF)/2	-2	Conduite d'attelage	(REF+END)/2	-4
Jongler	(DEX+REF)/2	-3	Crochetage de serrures	(DEX+PER)/2	-4
Musique (par instrument)	(CUL+DEX)/2	-3	Cuisine	(CUL+DEX)/2	-1
Ventriloquie	(COM+VOL)/2	-4	Escamotage	(DEX+REF)/2	-4
BATELIER			Premiers soins/Pansage	(VOL+PER)/2	-4
Canotage	(FOR+DEX)/2	-3	GARDE - GEOLIER		
Construction navale	(FOR+CUL)/2	-4	Camouflage	(INT+DEX)/2	-3
Hydrologie	(CUL+PER)/2	-3	Course(*)	(END+DEX)/2	-1
Natation(*)	(DEX+END)/2	-1	Équitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Orientation	(PER+INT)/2	-4	Discretion(*)	(DEX+REF)/2	-2
Pêche	(REF+CUL)/2	-4	Législation	(CUL+INT)/2	-4
BRIGAND			Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-2
Camouflage	(INT+DEX)/2	-3	GLADIATEUR		
Course(*)	(END+DEX)/2	-1	Acrobatie	(DEX+REF)/2	-1
Discretion(*)	(DEX+REF)/2	-3	Course(*)	(END+DEX)/2	-1
Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1	Équitation(*)	(DEX+END)/2	-3
Evasion	(INT+DEX)/2	-3	Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-2
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-1			

•	GUIDE			Eloquence	(COM+VOL)/2	-3
•	Cartographie	(CUL+INT)/2	-4	Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-2
•	Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-1	Législation	(CUL+INT)/2	-2
•	Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-2	Théologie	(PSY+CUL)/2	-5
•	Hydrologie	(CUL+PER)/2	-4	Histoire (conn. de l')	(CUL+INT)/2	-4
•	Identification des plantes	(CUL+PER)/2	-3			
	Orientation	(PER+INT)/2	-1	OISELEUR		
	Pistage	(PER+CUL)/2	-3	Dressage des oiseaux	(COM+CUL)/2	-2
	Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1	Langue des oiseaux	(PSY+COM)/2	-5
	Vision nocturne	(PER+PSY)/2	-3	Pose de pièges - Cages	(DEX+CUL)/2	-2
	HERBORISTE			PAYSAN		
	Fabrication de potions	(CUL+INT)/2	-4	Dressage	(COM+CUL)/2	-4
	Identification des plantes	(CUL+PER)/2	0	Equitation(*)	(DEX+END)/2	-3
	Médecine générale	(CUL+INT)/2	-4	Identification des plantes	(PER+CUL)/2	-2
	Premiers soins/pansage	(VOL+PER)/2	-4	Pistage	(PER+CUL)/2	-4
				Perception de la Nature	(PSY+PER)/2	-4
	MARCHAND			Travail du Bois	(FOR+DEX)/2	-4
	Baratin	(COM+INT)/2	-2			
	Calcul mental	(INT+CUL)/2	-1	PECHEUR		
	Commerce	(COM+INT)/2	-1	Canotage	(FOR+DEX)/2	-3
	Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-2	Navigation maritime	(VOL+PER)/2	-5
	Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-3	Natation(*)	(DEX+END)/2	-2
	Evaluation	(INT+PER)/2	-2	Techniques de pêche	(CUL+DEX)/2	-2
	Legislation	(CUL+INT)/2	-4			
				PRÊTRE		
	MARIN			Astronomie	(PER+CUL)/2	-3
	Canotage	(FOR+DEX)/2	-3	Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	+1
	Construction navale	(FOR+CUL)/2	-4	Ecritures Sacrées	(CUL+PSY)/2	0
	Navigation maritime	(VOL+PER)/2	-4	Hypnotisme	(PSY+VOL)/2	-2
	Natation(*)	(DEX+END)/2	-2	Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-2
	Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-2	Sixième sens	(PSY+PER)/2	-2
				Législation	(CUL+INT)/2	-2
	MEDECIN			Théologie	(PSY+CUL)/2	-1
	Chirurgie	(DEX+CUL)/2	-5	Histoire (conn. de l')	(CUL+INT)/2	-1
	Lire & Ecrire	(CUL+COM)/2	-1			
	Hypnotisme	(PSY+VOL)/2	-5	SCRIBE		
	Identification des plantes	(PER+CUL)/2	-3	Astronomie	(PER+CUL)/2	-2
	Médecine générale	(CUL+INT)/2	-1	Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	+2
	Premiers soins/pansage	(VOL+PER)/2	0	Ecritures Sacrées	(CUL+PSY)/2	-2
				Cartographie	(CUL+INT)/2	-1
	MENDIANT			Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-1
	Baratin	(COM+INT)/2	-1	Cryptographie	(PER+CUL)/2	-2
	Camouflage	(INT+DEX)/2	-3	Législation	(CUL+INT)/2	-2
	Course(*)	(END+DEX)/2	-1	Théologie	(PSY+CUL)/2	-4
	Discretion(*)	(DEX+REF)/2	-1	Histoire (conn. de l')	(CUL+INT)/2	0
	Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1			
	Escamotage	(DEX+REF)/2	-3	SOLDAT		
	Lire sur les lèvres	(PER+COM)/2	-5	Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1
				Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1
	MERCENAIRE			Compétences de combat(*) : pas de malus.		
	Course(*)	(END+DEX)/2	-2			
	Equitation(*)	(DEX+END)/2	-2	VOLEUR ESPION		
	Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1	Acrobatie	(DEX+REF)/2	-2
	Discretion(*)	(DEX+REF)/2	-1	Ambidextrie	(DEX+VOL)/2	-3
	Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-1	Crochetage de serrures	(DEX+PER)/2	-1
				Discretion(*)	(DEX+REF)/2	-
	MUSICIEN			Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1
	Chant	(COM+CUL)/2	-1	Lire & Ecrire(*)	(COM+CUL)/2	-3
	Danse	(DEX+CUL)/2	-1	Escamotage	(DEX+REF)/2	-1
	Lire & Ecrire(*)	(COM+CUL)/2	-2	Evasion	(DEX+INT)/2	-2
	Eloquence	(COM+VOL)/2	-2	Observation(*)	(Vue+PER)/2	-
	Musique (composition)	(INT+CUL)/2	-1	Vol à la tire	(REF+VOL)/2	-3
	Instrument de musique*	(CUL+DEX)/2	-1			
	* par instrument joué					
	NOTABLE					
	Diplomatie	(COM+VOL)/2	-4			
	Lire & Ecrire(*)	(COM+CUL)/2	-1			
	Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1			

Cout d'achat des compétences :

1ère à 10ème	1 point	sauf celles de base
11ème à 12ème	2 points	
13ème à 15ème	4 points	
16ème à 18ème	8 points	
19ème	12 points	
20ème et +	24 points	

Augmentation des Degrés de Maîtrise (D.M.)

Degré	Niveau	Coût/niveau
Novice	1 à 5	1 point
Initié	6 à 8	2 points
Connaisseur	9 à 12	4 points
Professionnel	13 à 15	8 points
Petit Maître	16 à 18	16 points
Maître	19	32 points
Grand Maître	20	64 points

Limite du total en points de niveau : 400 points.

Toutes compétences confondues, y compris celles de combat.

Expérience suivant l'âge à la création - Humains -

Age en cycle	Niveaux suppl/comp.	Comp. supplem.
1	aucun	aucune
2	1	1
3	2	2
4	4	4
5	8	6

au-delà... trop risqué ! Impossible pour le personnage-joueur.

Pour chaque cycle, testez les chances de réveil.

Aquisition de compétences supplémentaires en dehors de sa liste professionnelle :

Avec les points d'expérience, vous pouvez acquérir de nouvelles compétences, que vous pourrez choisir en dehors de la liste de votre profession d'origine.

Vous débuterez cette compétence au niveau le plus bas, c'es-à-dire au D.M. 1. Pour augmenter ce D.M., vous utiliserez vos points d'expérience suivant le même barème que ci-dessus.

Création de compétences n'existant pas sur les listes proposées :

Vous avez la possibilité de créer de toutes pièces de nouvelles compétences, en accord avec votre maître de jeu qui devra veiller à la cohérence avec le Monde de Yurl'h et votre personnage.

Une compétence créée ainsi sera toujours composée de la moyenne de 2 caractéristiques de base ayant le plus de rapport avec la compétence désirée et un malus de -5 sera appliqué obligatoirement à cette dernière.



•
•
•
•
•



Appendices

Informations complémentaires sur le monde de Yurl'h

L'évolution des espèces et des civilisations sur Yurl'h

L'aventure de la vie sur Yurl'h relève un peu du miracle. La position particulière de la planète autour de ses deux soleils et surtout l'orbite excentrée générée ne sont guère propices au développement de la vie, et pourtant...

L'apparition de la vie est très ancienne. Nul ne connaît les circonstances réelles qui président à cette apparition, ni ne sait si celle-ci naquit de façon semblable à la Terre... Qu'importe, cela c'est passé il y si longtemps !

Antériorité des espèces animales - Adaptation de la Vie :

• Les éphémères :

Les premiers habitants de Yurl'h sont les races dites éphémères, dont font partie les êtres (Wanesas) du même nom. Ils forment une grande famille regroupant plusieurs espèces, quadrupèdes et bipèdes, ovipares et en général herbivores. Leur mode de vie est conditionné par le rythme des hérylies (grandes saisons alternant un cycle estival de 24 ans et un cycle hivernal de 96 ans).

Ces espèces animales sont certainement les mieux adaptées à l'environnement : leur espérance de vie est d'environ 20 à 22 ans, soit la meilleure partie de l'Eté. Plusieurs espèces et non des moindres sont hermaphrodites et toutes sont ovipares. L'accouplement a lieu vers la fin de l'Eté et la ponte des œufs est suivie peu de temps après de la mort des géniteurs. Un éphémère pond de 2 à 12 œufs par individu femelle, celle-ci les enfouissant profondément avant la chute des températures. Le géniteur quitte la vie peu de temps après la mise en sécurité de ses œufs. Cet acte est instinctif, les éphémères primitifs n'ayant pas une intelligence suffisamment développée pour penser et raisonner.

L'éclosion des œufs se fait dès la seconde

année du nouvel Eté. Les jeunes doivent se débrouiller seuls et lutter autant contre les rigueurs du climat que contre les prédateurs affamés en cette période de la nouvelle Petite Année.

Ainsi se déroule le cycle de la vie...

Parmi ces espèces éphémères, on comptabilise près d'une centaine d'aviens (oiseaux sans plumes), une dizaine de quadrupèdes dont certains proches des chevaux (en apparence seulement), et une branche bipède, détachée des quadrupèdes, qui se dressa à un moment de son existence et réussit à développer l'usage de ses membres supérieurs. Cette branche est plus connue sous le nom de Wanesa, plus communément appelés Ephémères de nos jours.

Les éphémères existent depuis plus de cent milles cycles (soit $100.000 \times 120 \text{ ans} = 12.000.000$ années) et n'ont guère évolué physiquement depuis. Tout au plus pouvons nous observer quelques modifications de la taille, mais sans vraiment dire que l'espèce s'est modifiée depuis.

Il existe actuellement 3 grandes races d'éphémères bipèdes. Les Bruns, que l'on trouve actuellement dans la région de Onswegoo ; les Jaunes, originaires de l'Aerhkandkan et les Verts, plus rares, venant de la Dépression Centrale. Les plus évolués psychiquement sont les Bruns.

Le psychisme est justement chez eux un sens extrêmement développé. On les dit télépathes, ce qui est en partie vrai, mais les éphémères ne possèdent pas à l'origine de langage et le remplacent par des signaux mentaux qu'ils se transmettent mutuellement. Ainsi les éphémères pouvaient communiquer d'une certaine manière sans tenir compte des distances. Les "messages" transmis le sont sous forme d'images mentales. Les éphémères ne pou-

-
-
-
-
-

vaient concevoir d'idées abstraites. La naissance d'un langage est venu plus tard, sans doute 10.000 cycles avant l'ère actuelle (Comput d'Ashandesh). Les éphémères formèrent des sons d'après les bruits de la nature. Ainsi de très vieux mots, repris plus tard par les langues Yu'Maïns comme Waaz (eau) proviennent de ces Parlers Ephémères des origines. On ne peut les qualifier de langue en raison de l'absence totale de grammaire, de syntaxe et de tout autre convention qui forment les langues telles que nous les concevons.

Rien ne nous permet de dire ce qui poussa les éphémères à exprimer des concepts par des sons intelligibles. Toutefois, le vocabulaire primitif éphémère ne compte qu'une centaine de mots seulement, ce qui est très pauvre. La plupart concernent l'eau et le climat. Tous ces mots sont faciles à inventer et à reproduire. N'oublions pas, en effet, que les éphémères ne peuvent bénéficier de l'enseignement dispensé par des parents morts depuis longtemps lorsque la nouvelle génération voit le jour. Curieux destin de cette espèce qui enfante sans jamais pouvoir voir sa descendance et lui transmettre un quelconque héritage culturel. Ce rudiment de langage est cependant inscrit génétiquement afin de mieux passer l'outrage des cycles, tout comme le fait de savoir marcher et nager dès les premières heures de la vie, tout comme le fait de savoir s'orienter...

Nous reviendrons plus loin sur les éphémères et l'évolution suite au contact d'une autre race importante, les Yu'Maïns.

• Les Xwans

Cette grande famille représente l'autre voie que la nature a choisi de suivre sur Yurl'h. Les xwans font partie de la famille des mammifères et ont une durée de vie d'une dizaine de cycles (soit 10 fois 24 ans + 96 ans d'hiver). Afin de passer le cap terrible des froids hivernaux, cette race hiberne, comme toutes les autres races animales vivant plusieurs cycles.

L'origine des xwans est aussi imprécise que celle des éphémères, elle est sans doute moins ancienne, mais guère moins.

Les xwans sont bien adaptés à leur milieu hostile. Ils préfèrent les régions froides et supportent plus longtemps les rigueurs hivernales. Ils hibernent plus tard que les yu'maïns (environ une dizaine de Petites Années après) et se réveillent plus tôt (le même laps de temps en moyenne).

Cette espèce est l'ennemi héréditaire autant des yu'maïns que des éphémères et les pourchassent dans le but de se nourrir. Autant dire que tout espoir de rapproche-

ment entre ces espèces est voué à l'échec.

Il n'existe pas réellement de langage chez les xwans, tout au plus une série de grognements et de modulations rauques indéchiffrables. Cependant, quelques rares tribus ont évolué un tant soit peu et ont réussi à ébaucher un langage sommaire. Une centaine de mots a pu être répertorié au fil des cycles par des yu'maïns rescapés de leurs raids.

La civilisation xwan n'a connu aucune évolution depuis la nuit des temps. Ils ont un semblant de culte, ne pratiquent aucun artisanat hormis quelques lances à bout d'os et vivent en tribus regroupées autour d'un chef... Ils n'ont jamais profité de l'essor de la civilisation yu'maïne.

• Les Yu'Maïns

Appartenant à la branche des mammifères comme les xwans, ces êtres hibernent également et vivent en général de 5 à 7 cycles.

L'origine des yu'maïns est aussi imprécise que celle des autres races de Yurl'h. On peut estimer la date de leur apparition à 3 millions d'années environ et seraient issus d'une branche commune qui donna également naissance aux xwans évolués. Sur le plan physiologique, les yu'maïns sont assez semblables aux xwans, l'épaisse fourrure en moins.

Les yu'maïns ont évolués sans cesse, développant une position debout plus affirmée, libérant leur membres supérieurs et apprenant à se servir d'outils.

Pourchassés par les tribus xwans hostiles, les premiers yu'maïns sont descendus des hauts plateaux pour aller se réfugier dans les plaines des basses terres proche des mers. En premier lieu, ils occupent la dépression centrale (Haërgon). En des temps reculés, les êtres vivants se regroupaient dans les hauteurs montagneuses, les plaines marécageuses furent colonisées bien plus tard.

Nous pouvons nous représenter la distribution des espèces sur Yurl'h il y a 1 million d'années : Xwans et Yu'Maïns primitifs dans les plateaux et montagnes, Ephémères dans les plaines marécageuses.

Les yu'maïns, poussés à l'exode, doivent s'adapter au climat des terres basses, plus chaudes durant le court été. Ils perdent leur fourrure, devenue inutile et ainsi débarrassés de cette épaisse couche de poils et de graisse, ils gagnent en agilité.

L'exode des yu'maïns a aussi une autre conséquence importante. L'absence d'abris naturels dans les plaines les pousse à rechercher de nouveau des collines et autres lieux où peuvent être aménagés des cavernes servant de site hivernal pour

l'hibernation. Ces premiers sites occupés primitivement se trouvent en Nuraka et dans les Monts de Lakorh.

Mais les sites naturels sont rares et peu adaptés. Les yu'maïns primitifs doivent alors les aménager, les rendre plus sûrs, creuser plus profondément et inventer peu à peu l'architecture. Les attaques incessantes des tribus xwans venues du nord provoquent une nouvelle émigration yu'maïne et ces derniers occupent le plateau d'Ashandesh et colonisent l'Aerh-kandkan. Cela se passait il y a près de 500.000 petites années.

Ces plaines et vastes plateaux n'offrent que très peu d'abris naturels. Les Yu'maïns doivent construire de toutes pièces les cavernes qui leurs servent de refuge hivernal. Cette obligation vitale pousse les yu'maïns à évoluer vers un stade moins primitif. Les plus anciens vestiges de constructions remontent à cette lointaine époque. Sietchtriin, RokArbaan, DanHarvoor, par exemple, sont bâties sur les plus anciens sites que la civilisation yu'maïne ait bâtie.

Quelques tribus décident plus tard de s'installer plus durablement, voir occuper un site pour plusieurs cycles. Ainsi, une colline, un confluent de rivières stable, un carrefour de pistes reconnues, deviennent au fil des cycles des sites stratégiques. Les tribus les aménagent d'abord avec une grossière muraille faite de blocs mal équarris, élèvent des tours de guet... C'est l'ébauche des toutes premières cités. Mais malgré cela, les tribus yu'maïnes demeurent essentiellement nomades. L'habitude s'instaure au fil des cycles d'aménager les sites choisis et de concevoir des habitations faciles à démonter. Les soubassements sont fait en pierre, les parois et les toits sont en toile montées sur des montants en bois de fougère. Les tribus voyagent de sites en sites, retrouvant à chaque fois l'emplacement précédemment occupé. Les trajets migratoires donnent naissance aux grandes pistes. Afin d'en conserver durablement leur tracé, les yu'maïns élèvent des bornes faites d'une grande pierre dressée. Ces bornes sont couvertes de runes gravées indiquant des distances, des directions et parfois des conseils aux voyageurs.

• **Les grandes cités yu'maïnes.**

Celles-ci ne sont que le prolongement logique des sites aménagés. Les premières grandes cités remontent à près de 1.000 cycles avant l'ère d'Ashan. Sans doute Elruyn'Aaldo est-elle la première de ces cités que l'on connaisse. RokAarban et Sietchtriin sont aussi des sites très an-

ciens.

La cité joue toujours un rôle important dans la civilisation yu'maïne. Bien que le nomadisme soit la règle principale depuis toujours, la construction d'une cité répond à un double objectif : offrir une place stratégique et exorciser la peur d'un lendemain incertain face aux Hivers cycliques. La cité perpétue la notion de durabilité, elle marque la présence de la civilisation, elle est le refuge des valeurs fondamentales de la tribu. Elle est aussi le siège du pouvoir et affirme la puissance de la tribu face à ses adversaires.

Alors qu'il faut tout reconstruire à chaque N'Memrol, la cité représente une base solide, ses murs qui ont résisté aux glaces aident les gens à accepter l'idée du nouveau départ dans la vie.

Ashandesh a une histoire intéressante. Elle est née de la rencontre d'une tribu nomade et d'un groupe rescapé venu "d'ailleurs". Le premier Ashan ne possède qu'un savoir restreint par rapport à celui de ses parents morts à cette époque, mais il connaît l'existence de la technologie, sait qu'il existe d'autres mondes... Cela suffit pour lui donner une importance au sein de la tribu qui le recueille. Celle-ci bâtie la cité d'Ashandesh suivant les principes classiques désormais sur Yurl'h, Ashan lui donne l'impulsion nécessaire pour qu'elle deviennent un lieu hors du commun.

• **Echanges entre races.**

Un facteur d'évolution est le contact existant entre certaines races intelligentes. Notamment entre les yu'maïns et les éphémères. Avec les xwans, les échanges se limitent à une suite de conflits, les deux races étant trop opposées pour s'entendre, même si l'ancêtre est commun.

La symbiose est parfaite entre yu'maïns et éphémères. Les premiers assurent la protection des œufs et apportent l'éducation, les seconds offrent leur joie de vivre, leur insouciance et surtout leurs formidables facultés psychiques. Les éphémères ressentent plus vite et mieux les dangers, les présences étranges. Ils peuvent avertir d'un danger, bien avant qu'un yu'maïn n'en soupçonne l'imminence. Ce sont d'excellents gardiens et remplacent le rôle que tient le chien sur Terre. Les éphémères vont même plus loin puisqu'ils peuvent penser et parler. Ce sont de véritables compagnons de route et leur présence est indispensable, aussi bien chez les nomades que dans les cités.

Les deux races ont évolué ensemble depuis des milliers de cycles.



L'existence

vue selon quelques races

• L'existence vue par les Yu'Maïns.

Exister est un fait établi. Les religions s'accordent toutes sur le fait que la Vie est un don divin. Le yu'maïn ne dispose pas "d'information scientifique" concernant l'apparition de la vie sur la planète ni de la présence de la vie ailleurs que sur Yurl'h.

Yurl'h est un monde rude, sauvage et violent. Il n'est pas favorable à l'éclosion d'une civilisation raffinée. Le yu'maïn a besoin, pour survivre psychologiquement, d'un sentiment de continuité. Nous avons vu que la cité est un facteur déterminant. La durée de vie ordinaire du yu'maïn est de 5 cycles environ. Ce qui nous donne 5 x 24 ans, soit 120 années en tout. Si nous comparons avec l'espérance de vie d'un humain terrien placé dans une civilisation proche, c'est à dire l'antiquité ou le moyen-âge, nous lui accordons près de 40 ans, soit trois fois moins !

Le yu'maïn espère retrouver à chaque N'Memrol, si ce n'est son environnement tel qu'il l'avait quitté, au moins des traces tangibles de son passage. Bâtir des fondations et des soubassements en dur est pour lui un facteur de gain de temps appréciable, il n'a plus qu'à remonter sur ses constructions les planchers et les cloisons, puis le toit. En peu de temps, la cité retrouve son aspect et son rôle. Le passage de l'Hiver n'est alors qu'une parenthèse dans sa vie, mais une terrible parenthèse tout de même.

Dans les temps anciens, les tribus nomades devaient se soucier de trouver un abri pour l'hibernation. C'était une quête parfois longue et sans espoir. Les meilleurs emplacements faisaient l'objet de luttes acharnées, mais heureusement, la solidarité jouait le plus souvent. Les cités facilitaient cette tâche.

Malgré tout, la peur domine sans cesse. La peur du xwan, la peur des maladies, la peur de l'Hiver.

L'arrivée de la Fin du Cycle est une période difficile à vivre. Durant les trois ou quatre petites années qui précèdent l'issue de l'Été, les soucis qui prévalent sont d'engranger les dernières récoltes, abattre tous les arbres ligneux et les fougères géantes, assister à la mort des Ephémères et mettre en sécurité leurs œufs, repousser les attaques violentes des xwans... Ce sont d'intenses moments qui ne laissent pas de place aux remords et aux senti-

ments de tristesse.

Vient ensuite la cérémonie de l'Endormissement. Tous alors se disent adieu, en buvant la Boisson Sacrée et referment les nombreuses portes des palais du Sommeil. Les ténèbres recouvrent le monde. Le dehors est devenu une tombe, tandis que des êtres endormis pour de longues années voyagent en rêve vers une destination lointaine, vers un soleil bienfaiteur...

Le Réveil, moment plus heureux en principe, révèle aussi ses douleurs. On compte alors ceux qui ne sont "pas passé", les vieillards dont on savait l'issue inexorable, les malades dont on espérait un sursis. On redoute aussi le moment où il faut ouvrir les portes et découvrir le monde tel qu'il se présente à nouveau... Sans compter les xwans qui attendent avec impatience la sortie des yu'maïns sans défense.

Le Yu'maïn est fataliste de nature. Mais sa grande richesse est aussi sa débrouillardise et sa volonté de vaincre la nature. S'il ne peut changer le déroulement des cycles, il peut combattre l'oubli et l'anéantissement de sa race et de ses œuvres. Ainsi, beaucoup prennent plaisir à planifier leur évolution, tel marchand fait des prévisions sur deux cycles, le paysan sème les forêts qu'il abattra pour se procurer le bois indispensable pour le cycle suivant... Une telle civilisation ne peut mourir si elle sait s'organiser et être prévoyante. Tel est le cas.

24 ans, c'est assez long pour vivre pleinement, mais aussi trop court pour achever ce qui est entrepris. Tel est le dilemme auquel sont confrontés tous ceux qui naissent sur Yurl'h et voient les cycles défiler sous leurs yeux avec la régularité d'un effroyable mécanisme qui conduit à chaque fois vers les Ténèbres et la Mort.

Mais ce qui aide aussi les yu'maïns à surmonter les épreuves est la croyance en la réincarnation. La mort n'est pas la fin de la vie spirituelle.

• L'existence vue par les éphémères.

Chez eux, la vision de la vie est radicalement opposée à celle des yu'maïns et pour cause. L'espérance de vie d'un éphémère ne pouvant jamais dépasser un cycle et durant en moyenne une vingtaine de petites années, ces êtres ne peuvent planifier de projets à long terme. Ils sont les compagnons des yu'maïns pour une étape unique, d'un N'memrol à un Ph'nemrod

que eux ne peuvent juger trop court, puisqu'ils ne peuvent imaginer survivre à l'hiver.

Pour un éphémère, le concept même de vivre plusieurs cycles est difficile à comprendre. Etant donné qu'ils ont une durée de vie plus brève que quiconque (parmi les races intelligentes), ils ne voient pas évoluer leurs compagnons yu'maïns. Ils s'attachent à l'un d'eux, le temps d'un cycle, ne le voient guère vieillir puisque le physique ne change guère autrement que par le passage de l'hibernation qui accuse fortement le vieillissement.

L'éphémère ne s'embarrasse donc pas de problèmes métaphysiques. L'existence est comme elle est, sans plus. Et leur brève vie doit être remplie au mieux. Paradoxalement, le contact avec les yu'maïns culpabilise parfois ces éphémères, leur mort entraînant un chagrin inévitable. Autrefois, ce sentiment ne pouvait exister. L'éphémère n'est ni bâtisseur, ni marchand, ni cultivateur et encore moins combattant. Il mène sa vie comme un enfant gâté, éloigné des problèmes quotidiens. Son seul besoin : aller le plus souvent dans l'eau, son élément favori, et manger, ce qu'il fait avec n'importe qu'elle herbe ou feuille qu'il trouve. Il n'est pas difficile, n'a pas de sentiment de propriété (cela n'a aucun sens pour lui), ne connaît pas la valeur numéraire des choses... Il est plus proche de l'animal que du Yu'maïn, mais un animal qui pense et parle. La seule chose qui compte dans sa brève vie est le yu'maïn qui l'a adopté. Et il est alors le plus fidèle des compagnons.

La notion de mort est floue. L'éphémère imagine volontiers que le monde n'existe que le temps d'un cycle, puis disparaît à jamais. La description de l'Hiver ne peut que les conforter dans cette croyance.

• Du côté de chez xwans.

Les xwans ont une chance énorme, comparée aux yu'maïns et aux éphémères : ils jouissent d'une espérance de vie d'une dizaine de cycles. Et ils ne savent pas l'apprécier à sa juste valeur, car ils n'ont pas l'esprit en état de penser à autre chose que de tuer et manger. Le xwan est un guerrier, vivant dans une tribu qui ne trouve son unité que par la poigne de son chef, qui n'hésite pas à tuer le plus récalcitrant de la troupe - et à le manger...

Ils sont à cette frontière floue qui sépare les animaux et les êtres pensants. Si les xwans sont de la même origine que les yu'maïns, ils n'ont pas évolué, justement en raison de leur violence et de leur sauvagerie.

La vie ne compte pas. Elle existe, soit, et ils vénèrent quelques divinités en ce sens, mais ne sachant pas compter et n'ayant aucune peur, les xwans passent leur temps en guerre, soit contre d'autres tribus xwans (pour d'obscures raisons de territoire de chasse), soit contre les colonies yu'maïns.

Les xwans ne font donc aucune prévision à long terme, ni à court terme, d'ailleurs. Ce qui compte pour eux, c'est l'instant immédiat, le besoin à couvrir de suite. Après on verra bien. Ce sont des êtres primitifs, impitoyables, avec la fougue et la violence dans le sang. Ils raffolent des grandes expéditions où toute la tribu (près de 500 individus parfois) part vers les terres basses, afin de piller et tuer les yu'maïns qu'ils rencontrent.

Non seulement les xwans apportent la guerre, mais aussi des maladies les accompagnent. Leur épaisse fourrure transporte des insectes et autres infâmes animalcules qui se révèlent virulents dès l'approche des basses terres, où la température est en général plus élevée que dans les hauts plateaux et les montagnes.

• Les Zwaneda-Lliors

Cette espèce curieuse, hybride entre une plante et un être vivant, est bien éloignée des principales races que nous venons de voir. Pour eux, le monde tel qu'ils le voient est bien différent. La notion de temps n'existe pas, celle de mort non plus et ils pensent plus à la réincarnation des êtres, ce qui est normal lorsque l'on connaît le cycle étrange de reproduction des Zwaneda-Lliors.

L'existence des Zwaneda-Lliors se déroule simplement. Ils n'ont guère de soucis ou d'ennemis et n'ont que de très rares contacts avec d'autres espèces intelligentes et n'échangent de propos que télépathiquement. Ils ne peuvent concevoir un langage parlé, puisque personne ne pourrait le leur enseigner. Ils échangent plutôt de vagues concepts mentaux, parfois difficiles à comprendre par les yu'maïns.

• Les autres races.

Selon qu'elles sont apparentées aux yu'maïns ou aux xwans, elles ont des modes de pensée proches de ces dernières. Mais aucune n'arrive à pousser assez loin la réflexion philosophique sur la vie et le fait d'exister. Ce sont donc des races qui peuvent s'avérer dangereuses, car elles ne conçoivent pas la mort et n'ont donc pas peur des affrontements violents.



Maladies, épidémies effrayantes et leurs remèdes éventuels

Il existe sur Yurl'h, comme ailleurs, des pathologies qui déciment les populations yu'maïnes et autres.

Attraper une maladie :

Le personnage peut attraper une maladie à n'importe quel moment, mais dans la pratique, un personnage sain sera naturellement résistant. Les maladies sont surtout présentes dans des régions propices, telles que marais ou certaines forêts, ou bien au contact d'animaux ou de xwans.

Si le personnage traverse une telle région, et si le maître de jeu le juge utile (ou amusant), il fera un test sous *fréquence*. Le personnage peut résister à l'attaque en faisant un jet sous ENDurance.

Les fièvres

Les fièvres classiques sont les maladies les plus fréquentes. Elles sont favorisées par les marécages nombreux, surtout aux époques des retraits de mers temporaires (région d'Onswegoo ou de l'isthme de Farz'Kiil notamment). Des myriades d'insectes (moustiques et autres horreurs) attaquent sans vergogne tout être vivant à sang chaud. Ils piquent aussi bien les yu'maïns que les xwans et transmettent par la même occasion d'autres maladies...

• **Fièvre mauve d'Onswegoo :**

Fréquence : 30 % de risque d'être atteint.

Symptômes : Le teint du malade devient violet ou mauve (d'où le nom) et est pris de tremblements. Cette fièvre incapacitante n'est guère dangereuse, mais provoque des nausées et empêche le malade de poursuivre normalement ses activités.

Incubation : 3 jours.

Conséquences : - 3 points de vitalité durant 1D6 jours.

Remède : Tisane de *Zerpeil*, à base de plante vivace des Monts de Lakorh. Chance de trouver ce remède : 70 %. Permet de maintenir le malade à - 1 pt de Vitalité (au lieu de -3) durant l'effet de la fièvre. Pas de séquelles.

• **Fièvre du Grand Sud :**

Fréquence : 5 %

Symptômes : Migraine et sueurs. Saignements par les pores de la peau.

Incubation : 1 jour.

Conséquences : Perte momentanée de la mémoire . - 5 pts de vitalité.

Remède : Potion à base de viscères de

lézard bleu. L'on trouve ce petit animal inoffensif dans l'Aerhkandkan. De nombreux marchands proposent ces viscères sous forme séchée. Prix élevé, à négocier. Facile à trouver (80%).

Séquelles : En cas d'absence de traitement, le malade perd définitivement 1 point de vitalité. Être frappé trois fois par cette fièvre entraîne une immunité naturelle.

• **Fièvre xwanii :**

Fréquence : variable de 5 à 25 % suivant le groupe de xwans rencontré.

Symptômes : Plaques cutanées rougeâtres qui provoquent des démangeaisons agaçantes au départ. Puis viennent des nausées et des troubles de la vue.

Incubation : 7 jours.

Conséquences : Maladie attaquant la peau. Plaques purulentes, saignements en surface.

Remède : Pour la peau : Crème grasseuse à étaler sur la peau malade, à appliquer durant une trentaine de jours. Cette crème est fabriquée à partir d'une plante, la zwanadelle sauvage, que l'on trouve couramment sur le bord des ruisseaux d'eau vive. Ne pousse que pendant les 10 années médianes du cycle. Sinon, on la trouve réduite en poudres à mélanger à de l'eau.

Pour la santé générale : Boire de la potion de zwanadelle alcoolisée. Potion assez chère (500 ashants le quart de litre, soit pour 10 jours de remède).

Séquelles : Plaies disgracieuses sur la peau en cas de manque de soins (-2 en APParence).

Cécité sur un échec en soins (100 aux dés).

Remèdes préventifs contre les fièvres :

Il est possible de se préparer contre les fièvres en buvant des potions adéquates, que l'on trouve facilement dans les cités et chez les apothicaires nomades. Ces remèdes préventifs sont chers, certes, mais efficaces.

- Coût : 500 Ash. pour 30 jrs de protection

- Efficacité : 80 %

Virus et bactéries

L'avantage des fièvres est dans leur localisation : on sait d'avance qu'une région est propice à ce genre d'inconvénient et il suffit de s'y préparer... les virus et les bactéries sont plus sournoises dans leurs attaques, puisque les vecteurs de maladies qui

Fréquence :

Risque de contracter la maladie, dans les circonstances ordinaires (région à risque, épidémie déclarée...), sur décision du MJ ou des exigences du scénario.

Symptômes :

Permet de se rendre compte qu'on a "chopé" la maladie en question.

Incubation :

Temps qui s'écoule entre le moment où le MJ sait que la maladie frappe le personnage et l'instant où les symptômes se déclarent.

Conséquences :

Désagréments imposés par la maladie.

Remède :

Comment soigner la maladie.

Séquelles :

Traces que laissera à jamais la maladie sur le personnage. Celles-ci peuvent être aggravées en cas d'absence de soins.

les caractérisent sont plus variés, dans l'espace et le temps. Toutefois, les régions proches de la mer Waaz Harvoor, sont les plus fréquemment touchées par les épidémies, car les voyages y sont plus nombreux (transport maritime) et le climat chaud favorise la reproduction des micro-organismes.

• **Peste Noire du Réveil :**

Heureusement très rare, ce fléau nettoie une province en peu de temps et se révèle très efficace dans le contrôle de la démographie... Cette peste provenant essentiellement de cadavres en décomposition, attaque surtout dès les premiers effets de la chaleur solaire, au début d'un cycle. Le virus endormi durant l'Hiver, est très actif à son réveil et se répand rapidement.

Fréquence : 1% par cycle de risque d'être atteint et ce, uniquement durant la première petite année.

Symptôme : La maladie attaque rapidement et le malade, après une heure de vomissement, part dans le Monde d'en Dessous.

Incubation : 2 heures.

Conséquences : Mort.

Remède : Il existe une potion rare (25 %) et moyennement efficace (30%).

Séquelles : Ou le personnage s'en sort, ou il meurt. Il n'y a pas d'autres alternatives. Si possible, les survivant doivent brûler le cadavre s'ils ne veulent pas y passer à leur tour...

• **Peste pulmonaire :**

Plus fréquente et non moins mortelle, cette peste est aussi un fléau qui frappe n'importe quand et n'importe où, un vrai régal !

Fréquence : 5 %

Symptômes : similaires à ceux de la peste du réveil. Mais agit moins rapidement.

Incubation : 2 jours

Remède : Plusieurs potions permettent de contrer ce mal. Fréquentes (80 %) et efficaces (65 %).

Séquelles : Idem peste noire du réveil.

• **Grippe de Nuraka :**

Plus modeste, cette maladie n'en est pas moins contraignante.

Fréquence : 30 % en période froide.

Symptômes : Rhumes et toux. Crachats fréquents.

Conséquences : - 2 pts de vitalité durant 1d6 jours + 3.

Incubation : 4 jours.

Remèdes : Tisanes à base de différentes plantes, toutes efficaces.

Séquelles : aucune.

• **Serpentelle du Fou :**

Fréquence : 5 % en toute époque.

Symptômes : Le malade se traîne à terre et rampe comme un serpent. Ce n'est pas un amusement, car tandis qu'il agit de la sorte - inconsciemment - il bave et vomit.

Conséquences : Mal agissant durant 2D6 jours.

Incubation : Très variable.

Remède : Attraper le malade et le plonger dans un bain chaud, avec des plantes bouillies (ou réduites en poudre et jetées dans cette eau). Ces plantes sont essentiellement de jeunes feuilles de prêle. Renouveler les bains trois fois par jour durant 7 jours. Lui administrer également de l'huile de foie de xwan (le goût est atroce et c'est difficile de s'en procurer dans le commerce...) à raison d'un quart de litre par jour. Un foie de xwan fournit en moyenne 1/3 de litre de cette huile. Qui-conque sachant faire de la cuisine peut préparer ce foie.

Séquelles : En cas d'absence de soins, le malade perd -2 en DEXtérité (Ses membres supérieurs sont affligés de tremblements).

Il n'existe aucun moyen de prévenir l'action de ces maladies, la vaccination sur Yurl'h est, en effet, loin d'avoir été inventée...



Les Palais du Sommeil

La Nature impose une très longue période d'hibernation à tous les êtres de Yurl'h, du moins à ceux qui vivent plusieurs cycles.

L'hibernation est indispensable pour toutes ses espèces.

Durant de très nombreux millénaires, les êtres ont trouvé refuge dans des cavernes naturelles, ce que pratique d'ailleurs encore de nos jours, les xwans et les animaux sauvages. Les yu'mains ont depuis longtemps aménagé les sites qui les accueillent durant la longue période de Xnemrul.

Les cavernes primitives ont été aménagées, prolongées et protégées. Elles sont pour la plupart à l'origine des cités actuelles. L'architecture est née de ce besoin de protection et les yu'mains sont devenus maître dans l'art de tailler les blocs pour transformer de simples trous dans les montagnes en de formidables forteresses à l'épreuve des rigueurs climatique et des prédateurs xwans.

Il existe trois catégories principales de Palais du Sommeil.

En premier sont les simples abris, grotte sommairement aménagée, isolée dans la montagne ou aven perdu dans un plateau. Ces abris conviennent aux communautés d'importance modeste, trop éloignées des grands centres. Aucune construction ne signale la présence de ces abris. Ceci assure en grande partie leur sécurité envers les prédateurs. Il faut aussi qu'ils soient assez profond pour l'isolation thermique.

En second viennent les cavités naturelles de grande importance, telles celles de Sietchtriin, situées en flanc de montagne, ou dans les profondeurs d'un plateau, comme à Ashandesh. Ces grottes naturelles sont aménagées en conséquence et peuvent accueillir des dizaines de milliers d'individus...

Le troisième type de palais du sommeil est entièrement artificiel. Il est creusé dans une plaine dépourvue d'abri naturel ou au flanc d'une colline. Très souvent, ce type de construction se situe sous la cité qu'il abrite durant Xnemrul. Il a l'inconvénient d'être repérable, mais bénéficie de protections accrues.

L'organisation d'un Palais du Sommeil :

Celui-ci, quelqu'en soit l'importance, suppose la présence de plusieurs "chambres" destinées à recevoir aussi bien les êtres

vivants (y compris animaux) que les biens, richesses, livres, et les denrées nécessaires pour la survie lors du Réveil. On y trouve aussi les semences pour les futures récoltes du cycle à venir.

On accède au Palais par une rampe pouvant supporter un trafic lourd. Cette rampe est fermée par un ensemble de portes constituées le plus souvent des blocs de pierre rondes que l'on fait rouler jusqu'à bloquer le passage. Ces portes, ne devant être manœuvrées que deux fois par cycle, n'ont pas besoin d'être maniables. Elles doivent être solides, lourdes, faciles à bloquer de l'intérieur et difficile à forcer de l'extérieur.

Derrière ces portes se trouvent plusieurs sas qui interrompent la rampe d'accès et forment des antichambres destinées à servir de tampon thermique. On peut trouver jusqu'à une dizaine de portes.

La rampe se termine par une vaste salle dans laquelle sont remisées les voitures et attelages divers. Plusieurs galeries partent dans toutes les directions et conduisent vers des salles où sont stockées les semences, ranger les matériaux provenant du démontage de constructions (poutres, solives, planchers...), des réserves d'eau , etc...

Plus loin et mieux protégées, se trouvent les salles de sommeil. Les premières sont destinées aux animaux. Ils reposent là, sur des litières de paille et de fougère.

Viennent ensuite les salles où reposent les Yu'mains. Des milliers d'alcôves reçoivent les dormeurs qui s'allongent sur une litière. Des couloirs et des escaliers permettent d'atteindre les alcôves situées parfois sur de grandes hauteurs. Il n'y a guère de place pour de grands rassemblements. L'usage de ces salles souterraines n'est que pour le temps du Sommeil. Les réunions religieuses d'avant l'Hiver et pour le Réveil se déroulent à l'extérieur.

Les œufs d'éphémères sont soigneusement entreposés dans des salles réservées à cet effet.

Quelques conduits d'aérations assurent la salubrité du lieu.

Décoration :

Elle se résume à la présence de quelques statues de divinités et de symboles runiques gravés dans la roche. Les parois sont en roche brute. Parfois, un enduit de propreté la recouvre.



Echelle : 1 cm = 10 m
Un Palais du Sommeil de taille moyenne
5.000 individus peuvent y résider

Les langues en usage sur Yurl'h

Généralités

Les langues en usage dans les communautés Yu'Maïnes sont de deux sortes : les *Communes*, comme celle qui est en usage à Ashandesh, très pratiquée, et les *Oniwag*, plus locales et moins usitées.

Les Communes sont de structure simple, langues adaptées à un usage courant, commercial et donc facilement assimilables par tous les peuples. Au contraire, les Oniwags sont délicates à apprendre si on est pas natif du pays d'origine.

Le *Commun d'Ashandesh* est un savant mélange de diverses cultures. La cité est un carrefour important et la langue locale a admis dans son vocabulaire un bon nombre de locutions étrangères, en les adaptant à la prononciation et la grammaire locale.

Les autres peuples non humains possèdent également des langages. Les xwans ont un parler rude, sommaire, sans richesse quelconque et sans écriture.

Plus intéressante est la langue dite des Ephémères. Bien que ces êtres ne puissent transmettre leur savoir de père en fils, la génétique leur permet de donner en héritage à leur descendance une faculté d'apprentissage exceptionnelle. Leur langue est simple et très imagée. Les humains leur servent en fait de tuteur et c'est eux qui, en fait, transmettent ce savoir. La langue dite des Ephémères n'est donc pas de leur fait, mais bien celui des humains qui ont depuis longtemps, adopté un "parler éphémère" que leur compagnons savent exploiter d'une merveilleuse manière. Au fil des cycles, ce parler est devenue une véritable langue et c'est elle qui est officielle à Onswegoo de nos jours. Elle est bien plus belle et plus chantante que le Commun d'Ashandesh, rude et rapide.

Les alphabets :

Autrefois nombreux, il n'en subsiste plus qu'un d'usage courant, celui d'Ashandesh, toujours pour les mêmes raisons d'échanges commerciaux. C'est le moins beau, certes, mais le plus efficace. Seuls les peuples humains ont développé une écriture. Toutes les autres langues n'existent qu'à l'état de culture orale.

A signaler également l'existence d'un *Runique*, en usage dans les textes sacrés. On en retrouve parfois des traces sur des pierres sculptées.

L'écriture en usage est dérivée des techniques utilisées pour tracer les lettres sur les tablettes d'argile, ou le coup du pinceau fin sur les parchemins. La forme générale des lettres est donc proche des écritures dites "cunéiformes".

L'alphabet en usage à Ashandesh comporte près de 70 signes différents. Une vingtaine seulement sont d'un usage quotidien, le reste est appelé "sacré" ou hiéroglyphique. Plusieurs de ses signes ayant la même signification, mais à des degrés divers selon le caractère sacré ou non du texte. Les lettres comportent des consonnes et des voyelles. Elles sont attribuées à des sons précis ou à des phonèmes. De cet alphabet découle plusieurs types d'écritures en usage un peu partout dans les Terres Connues. L'art de l'écriture n'étant guère diffusé, les alphabets dérivés sont souvent de grossières copies et la beauté des caractères primitifs s'estompe devant l'ignorance des scribes des petits villages perdus dans les plaines.

La plupart des tribus nomades n'utilisent pas l'écriture comme véhicule de leur savoir. La tradition orale est mieux implantée. Les nomades utilisent cependant des codes de couleurs et de formes géométriques que l'on retrouve sur les draps de leurs tentes et les tapis et que l'on peut considérer comme étant une forme d'écriture.

Lexique français - Yurl'hii

La langue commune yurl'hii dite *Commun d'Ashandesh* est celle qui est en usage principalement à Ashandesh. Elle est employée par tous dans les Terres Connues. Le lexique qui suit n'a pas la prétention de donner la traduction de tous les mots en usage.

Air.....	Ruah	Marais	Swaaz
Animal.....	Rodm	Mer	Waaz
Arbre	Wens	Métal	Zoon
Arme.....	Llam	Mon/Ma	Ium'
Avoir	Poda'rn	Monde.....	Yurl'h (litt. Enfant de l'Univers)
Bateau	Kaargh	Monnaie (en général) ...	Ztel
Bois.....	Wenase	Montagne	Danan
Capitale (grande cité) ..	Desh	Mort.....	Al'Kadàa
Caravane	Heenyan	Mourir	Kadàa'rn
Chariot	Caarnit	Moyen(ne).....	Leürth
Cheval	Beergh	Musique.....	Yelirgen
Ciel	M'dan	Naissance	Rool
Cité.....	Boorghan	Naître	Rool'rn
Eau	Waa	Négociier	Ker'rn
Ecole	Skol	Neige	Xwin
Ecrire.....	Feza'rn	Nuage	D'ra
Elevation	Daran	Nuit	SooH
Elever (v).....	Eda'rn	Palais.....	Uuzin
En (dans)	En	Parchemin.....	Faa
En (direction)	Al	Petit(e).....	Yolt
Energie.....	Kuul	Piste.....	Loom
Enfant	Yul	Plaisir	Nafa
Etoile(s)	Ethiel(i)	Plante	Salm
Etre (verbe)	Ata'rn	Pluie	Waz'took
Etre (vivant).....	Lliorn	Pont	Piilarh
Faire/Fabriquer	Maagha'rn	Port/Hâvre.....	Harvoor
Feu.....	Yoorg	Prêtre	Mäaghoo
Fleuve.....	Waern	Rempart	Ba'Agboorg
Forêt	Wensarg	Rivière	Waern'yol
Froid.....	Koolz	Route	Caarn
Fruit	Geüla	Sacré.....	Kadash
Glace.....	Xwindool	Saison	S'mem
Glacier	Xwindoolwaaz	Scribe.....	Fezrmaagh
Grand(e)	Gadl	Soldat	Fagan
Guerre	Bagaar	Soleil.....	X'm
Hauteur.....	Deren	Temple.....	Uuzkadsh
Humain	Yu'maïn	Terre (sol).....	Daama
Il/Elle.....	Ll'	Tombeau.....	Kadàern
Il/Elle (neutre)	L'	Tour	Tüur
Je	O'	Tristesse	Pugu
Jour	Lig	Tuer	Kad'rn
Juge	Waal'farz	Univers.....	Rl'h
Juger.....	Waal'rn	Vallée.....	Yesern
Justice (Jugement) ...	Waal	Vent	Fziz
Livre	Fezah	Village	Boorghal
Lumière.....	Ool	Ville	Boorgh
Maître.....	Nesher	Voyage	Heenlan
Maison.....	Uuz		

Prononciation :

U = ou
 OO = ou
 SH = ch
 TH = s
 W = vou
 Y = iou
 EN = ene
 AN = ane
 IN = ine
 ü : u
 'H = r (rèche)
 LL = li
 RN = ern (arn)

Prélude à l'aventure

Idées pour bien débiter sur Yurl'h...

L'aventure dans le monde de Yurl'h possède de multiples facettes. Le maître de jeu, créateur de scénarios peut, à loisir, lancer ses joueurs sur des aventures courtes, qui peuvent être jouées en trois ou quatre heures, ou bien créer une campagne dont le dénouement se fera au bout de plusieurs séances de jeu.

L'idéal pour jouer à fond son personnage sur Yurl'h est justement de participer à une campagne, de voir évoluer son jeune personnage, de cycle en cycle et de lui donner, pourquoi pas, une descendance. Les scénarios isolés, créés par le MJ, ceux du commerce ou des magazines, peuvent être intégrés (éventuellement) à une campagne, reste au MJ à trouver le moyen de les accorder ensemble.

Un scénario de Yurl'h peut être écrit selon une trame très précise, à respecter scrupuleusement dans l'ordre voulu (sinon gare aux personnages...) ou bien ne donner qu'une ligne directrice, laissant plus de liberté aux joueurs, et demandant au MJ plus d'imagination et de savoir faire en improvisation.

Le MJ débutant préférera un scénario précis, mais limité dans ses possibilités. Le MJ confirmé se laissera volontiers aller à l'improvisation et à l'utilisation d'une trame large, mais non dénuée d'intrigue.

Pour qu'un scénario soit intéressant, il faut une intrigue : les joueurs sont confrontés à un problème et doivent le résoudre, souvent au péril de leur vie. Il faut aussi des protagonistes ou PNJ, avec le(s) classique(s) méchant(s) qui cherche(nt) à nuire pour des raisons souvent matérielles ou politiques.

Un scénario peut se dérouler dans un seul lieu (une ville, le palais royal d'Ashandesh...) ou bien obliger les personnages à voyager d'un pays à l'autre.

Créer votre scénario :

Souvent une idée très simple à la base, peut donner naissance à une séance de jeu extraordinaire... Nous allons prendre un exemple afin de vous aider à construire un scénario. Si vous êtes MJ confirmé, vous

n'aurez aucune difficulté à exploiter vos idées... Il ne vous reste plus qu'à bien étudier l'environnement du Monde de Yurl'h.

1 - Helandiis :

Prenons un village et nommons-le Helandiis. C'est le lieu principal du scénario, mais il peut y en avoir d'autres. Helandiis est situé à 12 jours de marche d'Ashandesh, en direction du sud-est. Inutile de prendre la carte, ce village est trop minable pour y figurer.

Prenons une époque. Ici, sur Yurl'h, le calendrier est important. Au départ, il est préférable de situer vos premières aventures au milieu d'un cycle, bien que le charme d'un hiver proche soit indéniable !

Prenons des personnages-non-joueurs (PNJ). Kjorgh, dit le Balafre, âgé de trois cycles, est un "méchant". Il est le chef de ce village.

L'intrigue :

Elle est simple. Un troupeau de swaugn (sorte de mouton) est retrouvé mort, empoisonné sans aucun doute par l'eau de la rivière. Quelques jours plus tard, c'est au tour d'un bosquet d'arbres (en fait, de grandes fougères) de périr sur pied.

La cause :

Elle aussi est très simple. Bien sûr, les personnages ne doivent pas la deviner trop tôt, sinon, l'intérêt de l'énigme est perdu, et donc celui de jouer le scénario. Il y a quelques jours, un léger tremblement de terre fut ressenti dans la région. Il ne causa que des dégâts mineurs, les gens d'Helandiis sont d'ailleurs habitués à ce phénomène, même si la crainte les pousse à invoquer les dieux pour obtenir une clémence toujours bienvenue...

Les changements climatiques importants affectent la surface de la planète. Le réchauffement estival provoque la fonte des glaciers, des inondations, puis des sécheresses. Sans cesse, la croûte continentale est-elle soumise à des variations de poids considérables, du fait de la disparition des glaciers ou de leur retour. Ce qui entraîne des séismes parfois violents dans certaines régions.

A Helandiis, le dernier séisme provoque une déchirure en profondeur (donc invisible de la surface) du sol et libère une nappe de pétrole. Sur Yurl'h, ce produit n'est pas ou peu connu. On utilise quelques nappes de surface pour obtenir de l'huile à lampe. Ce pétrole se mélange à l'eau de la nappe phréatique, empoisonne l'eau de la rivière et tue les arbres...

Mais si pour nous, terriens du XXème siècle, ce phénomène est naturel et finalement, normal, pour les gens de ce village misérable de Yurl'h, il y a de la magie dans l'air...

Ce qui arrive aux personnages :

Ces derniers, ont séjourné au village deux ou trois jours avant les faits. Puis il ont repris la route. Pour les villageois, ce sont ces étrangers qui sont forcément la cause de leurs malheurs et ils envoient à leur poursuite des miliciens afin de les rattraper.

Scènes :

Les personnages ne se doutent de rien...

La première scène amusante peut donc être cette rencontre entre les gardes et les personnages. Les gardes doivent être persuasifs. Ils le sont, bien évidemment.

Une fois de retour au village, les personnages sont jugés très sommairement.

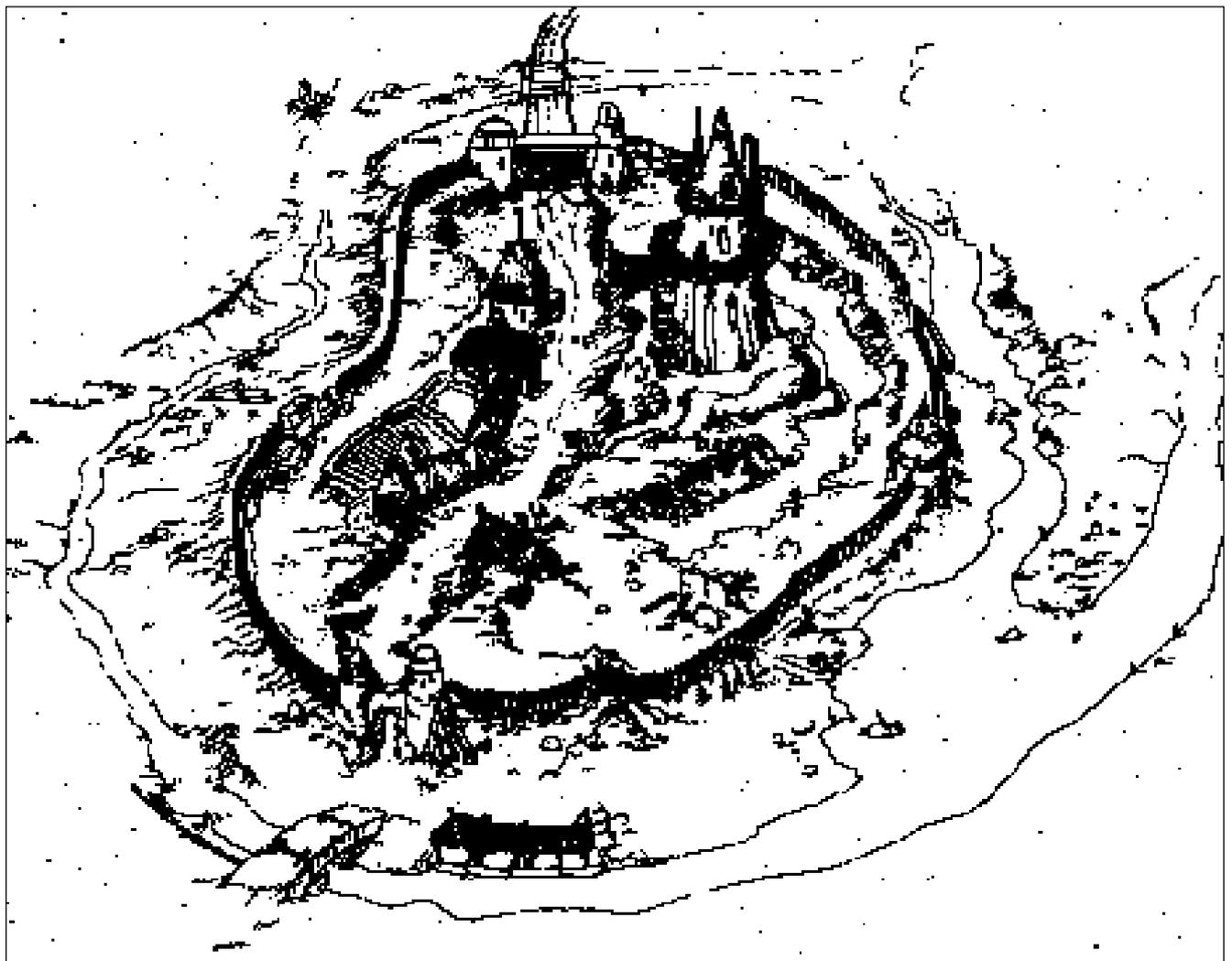
A eux de convaincre les villageois de leur innocence et de les aider à rechercher la cause de ces phénomènes étranges.

2 - Fleurs de printemps :

Il y a trois mois que la communauté s'est réveillée. Le paysage à l'extérieur est encore blanc de neige et la température est basse. Il faudra attendre encore 2 petites années avant de jouir d'un climat printanier.

Le groupe de yu'mains s'est rassemblé au pied de la falaise où se trouve le palais du sommeil. Un campement a été établi le temps nécessaire pour que tous les préparatifs soient achevés.

Le village se trouve à deux jours de marche d'ici. Quelques chariots transpor-



Helandiis, un village perdu dans la plaine...

- tant les œufs d'éphémères et les denrées les plus précieuses forment le principal du convoi. Les autres marchent à pied. Les montures sont encore trop faibles pour qu'on puisse les utiliser.

Ils arrivent en vue de leur village. Du moins ce qu'il en reste : des pierres indiquent l'emplacement des maisons. La neige recouvre encore le terrain.

Soudain, de derrière un pan de mur, trois xwans surgissent... ils ont faim.

Voilà une scène du printemps. Les yu'mains doivent affronter leurs ennemis avant de s'installer. Les personnages seront-ils à la hauteur des espérances du chef du village ?

En effet, avant que les villageois s'installent, ils doivent s'assurer de la tranquillité des lieux.

Bien sûr, c'est une scène simple, qui peut occuper une ou deux heures de jeu et qui permet de se familiariser avec les dangers du Monde de Yur'l'h.

•••

Quelques PNJ :

Voici une liste de PNJ prêtirés. Vous pourrez les utiliser dans ces idées de scénarios ou dans ceux que vous créerez.

INT	09	FOR	12
CUL	08	END	12
VOL	11	DEX	06
COM	05	REF	06
PSY	02	PER	09
		Vue	11
App	13	Ouïe	08
Charism.	04	Odorat	09
Equilibre	01	Toucher	10
		Goût	10
Compétence	Niv.		
Mémoriser	05		
ATT	12		
PAR	06		
RIP	06		
ESQ	06		
CAScade	07		
Viser	06		
Lancer	09		
Course	08		
Discrétion	05		
Escalade	08		
Equitation	08		
Lire & Ecrire	04		
Nage	07		
Observation	08		
Sauter	07		
Séduire	06		

INT	06	FOR	14
CUL	05	END	12
VOL	09	DEX	12
COM	04	REF	06
PSY	02	PER	10
		Vue	12
App	17	Ouïe	09
Charism.	03	Odorat	10
Equilibre	01	Toucher	11
		Goût	11
Compétence	Niv.		
Mémoriser	03		
ATT	14		
PAR	06		
RIP	12		
ESQ	06		
CAScade	09		
Viser	06		
Lancer	13		
Course	11		
Discrétion	08		
Escalade	12		
Equitation	11		
Lire & Ecrire	02		
Nage	10		
Observation	09		
Sauter	07		
Séduire	08		

INT	11	FOR	05
CUL	11	END	07
VOL	09	DEX	06
COM	06	REF	05
PSY	08	PER	12
		Vue	14
App	05	Ouïe	11
Charism.	07	Odorat	12
Equilibre	04	Toucher	13
		Goût	13
Compétence	Niv.		
Mémoriser	07		
ATT	05		
PAR	05		
RIP	06		
ESQ	05		
CAScade	06		
Viser	07		
Lancer	06		
Course	06		
Discrétion	05		
Escalade	05		
Equitation	06		
Lire & Ecrire	06		
Nage	05		
Observation	11		
Sauter	08		
Séduire	04		

Choisissez les compétences professionnelles selon le métier attribué à ces PNJ.