L'Empire taskien

Jonathan Drake Bruce Turner

L'Empire taskien

Un cadre de jeu complet pour

Mythras

dans le monde de Thennla

par

Jonathan Drake

avec un scénario de Bruce Turner

Taskan Empire, Shores of Korantia, Korantia et Thennla © 2014 par Jonathan Drake et utilisé par The Design Mechanism avec son autorisation.

Mythras est une marque déposée de The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de L'Empire taskien est © 2018.

Version française réalisée par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism.

Publié au Royaume-Uni par Aeon Games Publishing.

Ce livre ne peut être reproduit en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit, sans la permission de The Design Mechanism et de d100.fr, sauf de courts extraits dans le cadre d'une critique, d'une discussion ou d'une partie. La reproduction des matériaux de ce livre par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quelle que soit la méthode de reproduction (électronique, photographique, etc.), est strictement interdite.

Crédits

Création et écriture

Jonathan Drake est l'auteur de *Taskan Empire*.

Bruce Turner est l'auteur du scénario *Khakun Shrugs*, intégré à cette VF.

Matériel supplémentaire

Pete Nash et Lawrence Whitaker.

Édition

Lisa Tyler.

Relecture

Carol Johnson.

Conception et maquette

Alexandra James.

Artistes

Eric Lofgren, Lee Smith, Mark Stacey, Jethro Lentle.

L'illustration de Luigi Castellani, page 50, a été diffusée dans le domaine public par l'éditeur Sine Nomine Publishing. D'autres illustrations du domaine public ont été utilisées aux page 31 et 57.

Logo d100.fr réalisé par Olivier Boyaval.

Couverture par Steve Maher.

Certaines illustrations sont © 2013 Eric Lofgren, utilisées avec autorisation. Tous droits réservés.

Cartographie

Simon Bray, Colin Driver.

Remerciements

John Hutchinson, Pete Nash et Lawrence Whitaker.

Version française

James Manez, Stéphane Salmons, Benoît Tainturier.

Remerciements

Nous remerçions Chris Frost pour ses courriels aussi informatifs que courtois, Colin Driver pour son aide très appréciée, Olivier Boyaval pour son concours toujours précieux, l'équipe d'Aeon Games pour la qualité de ses impressions, Jonathan Drake pour avoir inventé un univers mémorable et, *last but not least*, Lawrence Whitaker et Pete Nash pour nous avoir accordé leur confiance.

Version du 10 février 2018

Vous pouvez contacter d100.fr aux adresses suivantes :

Site : https://d100.fr

Courriel : contact@le-scriptorium.fr

Twitter : https://twitter.com/D100Fr

Nous vous invitons aussi à visiter l'Almanach d'Aristentorus, un blog consacré à Mythras et au monde de Thennla. Adresse : https://aristentorus.wordpress.com/

SOMMAIRE

Crédits	2
Sommaire	3
Introduction	4
Histoire et culture taskiennes	6
La cour impériale	13
Cités et provinces	20
Économie	27
Au-delà de l'Empire	39
Personnages taskiens	54
Magie taskienne	64
Cultes	74
La Colère de Khakun	110

INTRODUCTION

Vous voulez que je vous vante les attraits de notre glorieux Empire ? Nul besoin d'un discours interminable : trois mots suffisent !

Le premier mot est liberté. Ici, vous ne trouverez ni esclaves ni nobles aux privilèges exorbitants.

Le deuxième mot est sécurité. Si vous êtes un bon citoyen impérial, l'Empereur punira promptement toute atteinte à votre personne.

Le dernier mot est puissance. D'autres peuples possèdent peut-être plus de terres, mais nous avons la force du nombre.

À propos de ce livre

Ce livre décrit l'empire le plus puissant de Thennla : l'Empire taskien. Les informations présentées ici sont parues pour la première fois dans le supplément *Age of Treason : The Iron Simulacrum*, publié par Mongoose Publishing. Nous les avons réorganisées et adaptées aux règles de Mythras.

Le monde de Thennla est détaillé dans les *Rivages de Korantie* et dans le livret *Le Monde de Thennla*, dont vous pouvez télécharger gratuitement le PDF sur le site de d100.fr.

Organisation de ce livre

Les chapitres du livre sont décrits ci-après.

Histoire et culture taskienne

Un aperçu de la civilisation taskienne : ses origines, la nature du Simulacre de Fer, ses coutumes, ses modes de vie et les traditions de l'Empire.

La cour impériale

Des informations importantes sur la gouvernance de l'Empire.

Cités et provinces

Une description des régions et des groupes sociaux de l'Empire taskien et de leurs relations avec les populations au-delà des frontières.

Économie

La monnaie, l'équipement et le cout de la vie.

Au-delà de l'Empire

Les rencontres possibles pendant un voyage et un aperçu du vaste monde, au-delà des frontières taskiennes.

Personnages taskiens

Les règles pour créer des personnages taskiens. Si vous désirez en créer un tout de suite, rendez-vous à la page 54.

Magie taskienne

Le fonctionnement de la magie dans l'Empire taskien et son intégration dans la vie quotidienne.

Cultes

Les religions taskiennes, ainsi que les cultes, les ordres et les confréries.

La colère de Khakun

Un scénario prévu pour des personnages débutants.

Règles modifiées

Nous vous proposons quelques modifications pour adapter Mythras aux spécificités de Thennla. Vous êtes libre de les ignorer si vous préférez utiliser telles quelles les règles de Mythras.

Caractéristiques

La valeur d'une caractéristique ne peut dépasser 21 chez un personnage humain ; au-delà, il devient un être quasi divin. Si elle est inférieure à 3, le personnage souffre d'une maladie particulière ou d'une infirmité qui devrait avoir un impact sur le jeu ; si elle est égale à 0, il est mort.

Compétences

Le score maximal dans une compétence est limité à 5 fois le pourcentage de base. Cette limite est appelée l'*aptitude* du personnage dans la compétence. Elle ne peut être dépassée qu'en faisant appel à des augmentations magiques.

Compétences magiques

Chaque culture dispose de sa propre compétence Rites, qui est utilisée à la place de la compétence Magie Populaire. Rites permet de lancer les sorts de magie populaire ou d'invoquer un pouvoir spirituel, lorsque celui-ci est fourni par des esprits issus de la culture traditionnelle du personnage. Cette compétence permet également de ritualiser le lancement de sorts : cela augmente les compétences gouvernant ces sorts, mais allonge leur temps d'exécution.

Dévotions et pactes

Il est possible d'établir un lien magique avec une divinité, un démon, ou même un certain type d'esprit, en investissant dans le lien des points de magie mis à la disposition de l'entité surnaturelle, qui fournit en échange un bénéfice magique au mortel. Dans la plupart des cas, une réserve de dévotion est constituée (même si le personnage n'a pas le rang nécessaire au sein d'un culte formel) et le dévot utilise ses compétences de Dévotion et d'Exhortation pour appeler les miracles procurés par l'entité source de sa dévotion, exactement comme le ferait l'initié d'un culte théiste. Mais dans ce cas, les contraintes sur la nature des miracles disponibles, la manière de les acquérir et sur la façon d'approvisionner la réserve de dévotion sont plus fortes.

Un pacte est un lien similaire, mais le bénéfice reçu est une *faveur*, habituellement sous la forme d'un don (voir page 66). Il peut s'agir par exemple d'un moyen pour augmenter magiquement une compétence, d'un savoir secret ou encore du service d'un être surnaturel.

Les points de magie investis dans une réserve de dévotion ou dans un pacte ne peuvent être récupérés que dans certaines conditions, telles que la dépense des points de dévotion, l'arrivée à terme du pacte ou la rupture du lien avec l'entité.

Enchantements et charmes

Les sorciers peuvent combiner le sortilège Enchanter avec un autre sortilège pour créer un *charme*, qui n'est pas un enchantement permanent, mais un sort dont la durée est déterminée selon le tableau de Durée des charmes ci-contre.

Durée des charmes

Division naturelle du temps en jeu	Cout de manipulation
Une heure	1
Deux heures	2
Trois heures	3
Jusqu'au coucher ou lever du soleil	4
Un jour (24 heures)	5
Une semaine (7 jours)	6
Premier ou dernier croissant de lune (14 jours)	7
Un mois (28 jours)	8
Une saison (3-4 mois)	9
Un an et un jour (365 jours)	10

Un charme ne peut avoir une durée supérieure à un an et un jour. Créer un enchantement réellement permanent exige un sacrifice définitif, généralement sous la forme d'une perte de points de caractéristique (ceux de l'enchanteur ou ceux de sa victime).

Régénération des points de magie

Les points de magie d'un personnage se régénèrent au même rythme que sa vitesse de guérison par jour, le score de vitesse de guérison indiquant le nombre de points de magie récupérés par jour de repos. Les points de magie utilisés dans le lancement d'un effet magique encore actif, quel qu'il soit (sort ou charme), ne peuvent être régénérés tant que l'effet n'est pas abrogé ou arrivé à son terme.

Manifestation spirituelle et combat spirituel

Dans Thennla, la capacité de se désincarner (y compris à l'aide de la compétence Transe) est rare, mais beaucoup d'esprits disposent de la capacité de Manifestation (page 141 de Mythras), grâce à laquelle ils peuvent provoquer des effets physiques dans le Monde matériel. Dans certaines circonstances, les esprits possédant cette capacité peuvent forcer un être corporel à entrer en combat spirituel. Dans ce cas, l'être corporel « joue à domicile », c'est-à-dire qu'il résiste aux attaques en utilisant sa compétence Volonté au niveau de difficulté Standard. Si l'esprit manifesté fait face à un personnage possédant la compétence Contrainte, ses attaques s'effectuent alors au niveau de difficulté Redoutable.

La Manifestation est basée sur la somme POU + CHA de l'esprit. Pour définir un score de compétence typique, le maitre de jeu peut à sa convenance multiplier ce pourcentage de base par 3 ou utiliser POU x 5.

Histoire et culture taskiennes

Le cœur de l'Empire taskien est le célèbre territoire de Tarsénie. Voici plus de deux siècles, Zygas Taga s'immisça dans les guerres endémiques qui sévissaient entre les cités-États rivales de Tarsénie et parvint à unifier la région en faisant de Taskay sa capitale. Depuis cette époque, l'Empire taskien s'est étendu à bien d'autres territoires, en amenant avec lui la langue et les coutumes tarséniennes. La plupart du temps, les termes « taskien » et « tarsénien » sont interchangeables.

La Tarsénie est une région densément peuplée et richement cultivée. Son climat agréable devient de plus en plus chaud et sec à mesure que l'on s'éloigne du golfe de Taskay vers le sud et l'est, jusqu'à atteindre les collines Blanches au-delà desquelles commence le désert du Korazoon. La Tarsénie orientale constitue la plus grande part du territoire et l'on y trouve les cités de Zarina, Taskay, Mérat, Tarsang et Pryjarna. La Tarsénie occidentale abrite les cités de Sorandib, Felsang et Ashkor. Bordée par le rempart de montagnes du plateau de Kitan, l'Extrême-Tarsénie se trouve au nord du golfe de Taskay. C'est là que fut construite la cité de Ralmyra, lors d'une expansion coloniale qui força les habitants barbares à laisser place à de nouveaux arrivants : colons venus des cités surpeuplées de Tarsang et de Zarina, étrangers désireux de prendre la nationalité taskienne et réfugiés déplacés lors de la perte du Simulacre de Marbre (voir page 14).

Histoire

Dans les temps les plus reculés, la région était habitée par des peuplades et des tribus dispersées que dirigeaient des seigneurs propriétaires de chevaux et de bétail. Les paysans labouraient la terre, s'occupaient des troupeaux ou pratiquaient l'artisanat. La plupart des noms de ces anciennes tribus sont aujourd'hui oubliés, mais certains des tout premiers écrits font référence aux occupants originaux des territoires de l'actuelle Tarsénie : le peuple du Coquelicot d'or, les Lucheks, le peuple des Hirondelles d'hiver, les Taskush, les Marcheurs du lézard blanc et les Sangramansi. Il s'agit sans doute des noms archaïques des tribus.

Cette terre porte le nom de son héros populaire, Tarsen, un homme qui parcourut le monde à la recherche du savoir et rapporta chez lui l'art de l'écriture et les secrets de la sorcellerie. Il fut lui-même un maitre de nombreux arts magiques et prétendait même avoir étudié avec les mystiques de Shuja.

Tarsen conçut un alphabet adapté à sa langue natale et l'enseigna à ceux qui avaient le temps et le désir de l'apprendre. Alors que les chefs de guerre de l'époque passaient leur temps à compter leurs richesses en chevaux et en têtes de bétail ou à chanter leurs prouesses guerrières, leurs fils comprirent l'importance du savoir et de sa conservation : ils se mirent à composer des poésies sophistiquées célébrant leur ascendance et leurs vertus. Progressivement, l'écriture devint le signe distinctif des nobles. Ceux-ci recensèrent toutes les coutumes disparates de la région et choisirent celles qui valaient la peine d'être retenues et partagées. Ils montrèrent ainsi l'exemple à leurs humbles condisciples, et le sentiment d'une identité commune naquit du fleuve Briga à l'ouest jusqu'au détroit de Mysher à l'est.

Pendant les dernières années de sa longue vie, Tarsen établit des protocoles grâce auxquels ses partisans allaient pouvoir traiter avec le divin et le surnaturel. En rassemblant ainsi les nombreuses divinités de la région en un panthéon unique qui allait sceller une alliance profonde entre les dieux et les hommes, il paracheva la création de la nouvelle nation. Lorsqu'il mourut à l'âge respectable de quatre-vingt-douze ans, son âme prit non pas le chemin des Mille Enfers, mais celui du panthéon des dieux tarséniens, qu'il avait lui-même contribué à créer.

Grâce aux arts raffinés importés par Tarsen, les Tarséniens s'urbanisèrent. Leurs cités devinrent célèbres dans tout l'Est, mais se disputaient constamment terres, richesses et honneurs. Ces querelles se réglaient souvent par les armes.

Au fil du temps, les conflits entre cités s'aggravèrent et une véritable guerre pour la suprématie éclata. L'intervention du mercenaire d'origine jekkarine Zygas Taga dans cette guerre fut décisive. En vingt ans, il mit fin aux antagonismes vieux de plusieurs générations et unifia le peuple de Tarsen.

L'Âge impérial

Depuis que Zygas Taga est devenu empereur, toutes les cités de Tarsénie lui reversent une partie de leurs taxes, lui fournissent des troupes et organisent un culte en son honneur. Toutes sauf Sorandib. En effet, cette ville est dirigée par une dynastie royale dont l'indépendance est garantie par un ancien pacte conclu entre Zygas Taga et le roi Basgerik III de Sorandib.

Lorsque Zygas Taga se retira de la vie publique, il dirigea l'Empire à travers un vice-roi magique, le Simulacre de Marbre. Après la destruction du Simulacre de Marbre et de presque toute son armée à Araxa (voir page 14), des cités cherchèrent à retrouver leur indépendance, et même celles qui lui restèrent fidèles furent secouées par des conflits internes entre loyalistes et séparatistes. Un groupe d'officiers conduit par le général Sharfang prit fait et cause pour les loyalistes et, après une campagne brutale dans l'Est destinée à punir les ennemis de l'Empire, ces soldats retournèrent en Tarsénie pour réprimer les sympathisants séparatistes avec une égale brutalité. Il s'ensuivit une période de loi martiale pendant laquelle Sharfang, qui usait de méthodes plutôt rudes, devint impopulaire au point que l'Empereur fut forcé d'intervenir. Un nouveau vice-roi fut nommé : le Simulacre de Fer. Sharfang fut contraint à prendre sa retraite en Extrême-Tarsénie et ses amis officiers durent prêter serment à son successeur. Puis le Simulacre de Fer s'occupa du culte de l'Empereur lui-même — il congédia un bon nombre des prêtres qui étaient en place de longue date et les remplaça par d'autres qui convenaient mieux à ses plans. La loi martiale fut levée l'avant-dernier jour de l'année 1137 et le Simulacre donna à chaque cité de Tarsénie une nouvelle constitution où le culte de l'Empereur jouait un rôle déterminant.

L'Âge du Simulacre de Fer dure depuis presque quatre-vingts ans. Il a vu l'Empire taskien conquérir le peuple eskar et le territoire thennaltais de Camtri, s'emparer de Timolay et faire du roi des Marangiens un sujet impérial, contraindre Morkesh à une alliance dissymétrique et construire sa première flottille maritime basée dans le port jekkarine de Lyortha. Tout ceci fut source de richesse et d'opportunités nouvelles pour le peuple tarsénien.

Le seul grand revers à déplorer est l'invasion de l'Extrême-Tarsénie par des barbares shengs : la cité de Ralmyra fut incendiée et des milliers de citoyens impériaux furent tués ou pris comme esclaves. Bien que prompte et terrible, la vengeance fut incomplète, car l'armée taskienne ne put poursuivre tous les chefs de guerre ennemis jusque dans leurs terres lointaines et sauvages, où beaucoup d'anciens citoyens croupissent maintenant comme esclaves de leurs maitres barbares. Néanmoins, Ralmyra fut reconstruite et de nouveaux colons remplacèrent ceux que l'armée impériale n'avait pas réussi à protéger.

Si l'Empire peine à défendre ses frontières de plus en plus étendues, il est encore vigoureux et capable de nouvelles conquêtes. Aujourd'hui, il tourne son regard vers l'ouest. Bien que beaucoup de ses marchands aient un libre accès à des ports tels que Lyortha dans le Jekkaride et Largil en Morkesh, il ne possède ni accès direct à l'Océan intérieur ni flotte de commerce capable de partir à la conquête des merveilles légendaires de l'Occident. La conquête de la Korantie compenserait ces faiblesses. Tôt ou tard, un conflit semble inévitable, d'autant plus que la plupart des cités-États korantiennes ont formé, avec la bénédiction de leur empereur de pacotille, une ligue hostile à l'Empire.

Société et gouvernement

C'est à l'Empereur que la société taskienne doit son originalité. Zygas Taga fit un pas décisif en abolissant l'esclavage dans l'Empire : un esclave n'avait qu'à prêter allégeance devant l'Empereur immortel et aucun mortel ne pouvait plus revendiquer la propriété de son âme. Il se constitua ainsi une source d'adhérents pour son culte, d'abord des esclaves tarséniens désireux de se libérer de la tutelle de leur maitre, puis les esclaves étrangers qui virent dans l'Empire le meilleur des asiles.

L'Empereur élimina également le pouvoir et les privilèges héréditaires. Descendre d'une haute lignée a toujours ses avantages, mais tout citoyen bien intentionné ayant réussi à se faire connaitre et à gagner de l'argent peut maintenant accéder à de hautes responsabilités ; seul compte le rang dans le culte de l'Empereur. Les tentatives, réelles ou imaginaires, des membres de l'ancienne classe dirigeante pour barrer la route au progrès sont des sujets récurrents abordés dans les théâtres comiques, les programmes électoraux et même les prétoires.

Enfin, Zygas Taga libéra les femmes de leurs maris et de leurs pères en proclamant qu'aucun rôle ou fonction dans la

société ne pouvait leur être refusé au seul motif de leur sexe. Les femmes purent aussi signer des contrats en leur nom et accédèrent au droit de propriété.

Si les rôles traditionnels de chaque sexe subsistèrent, quelques femmes franchirent le pas et choisirent d'exercer des métiers traditionnellement dévolus aux hommes. L'Empereur encouragea ce processus en acceptant les femmes dans les rangs de l'institution masculine par excellence : l'Armée. Quelques volontaires intégrèrent l'armée professionnelle, tandis que la majorité fut poussée à intégrer les rangs de la milice pour combler le manque de candidats masculins dans leur communauté locale.

Cités

Chaque cité de Tarsénie possède un cachet particulier, héritage de son histoire et de sa spécialisation économique. La cité tarsénienne typique est divisée en plusieurs quartiers, chacun disposant de ses propres édiles. Ces officiers publics sont responsables de la surveillance des travaux de construction et de démolition, des installations sanitaires et d'approvisionnement en eau, ainsi que de l'application des règlements locaux. Ces postes sont très recherchés, car une expérience d'édile est un atout pour accéder à la prêtrise au sein du culte de l'Empereur. Les candidats au poste d'édile achètent au culte de l'Empereur le droit de se présenter à l'élection, et l'édile est ensuite choisi par un vote des habitants du quartier.

Chronologie de l'Empire taskien

Année	Évènement
465	Apothéose de Tarsen, héros fondateur de la race tarsénienne.
514	L'Apostasie sorantienne : le roi Ostrik rejette la divinité de Tarsen. Sorandib est désormais considérée comme étrangère à la communauté des cités-États tarséniennes.
882	Fondation du culte de Basat à Pryjarna.
964	Naissance de Zygas Taga.
987	Déclenchement des guerres de l'Unification en Tarsénie qui sévirent par intermittence pendant 30 ans.
991	Sac d'Ashkor. Dernière intervention de Sorandib dans les guerres tarséniennes.
1002	Zygas Taga conclut un pacte avec la dynastie des Muttine de Sorandib, garantissant son indépendance tant qu'elle serait au pouvoir.
1003	Chute de Taskay. Déclaration de la divinité de Zygas Taga et fondation d'un culte en son honneur.
1019	Chute de Zarina, qui marque la fin de l'unification de la Tarsénie.
1020	Zygas Taga se retire derrière les murs de son palais. Apparition du Simulacre de Marbre.
1055	Déluge sur Korantis.
1057	Mariage de Zygas Taga avec la déesse lunaire Jekkara.
1114	Raids des Shengs ; une importante force barbare estimée à plus de 40 000 hommes ravage les terres de Tarsénie orientale jusqu'à leur défaite face aux Sorantiens sur les rives du fleuve Briga.
1120	Constitution de l'« Extrême-Tarsénie » et fondation de la cité de Ralmyra.
1122	Soumission de Yégusaï. Son peuple bénéficie d'une indépendance partielle en retour d'une alliance perpétuelle et déséquilibrée.
1134	Destruction du Simulacre de Marbre pendant la bataille d'Araxa.
1134	Incendie d'Haran par l'armée loyaliste du général Sharfang. La ville sera par la suite reconstruite par des colons tarséniens.
1137	Apparition du Simulacre de Fer. Le culte de Zygas Taga prend le contrôle total de l'État.
1141	Abolition de l'esclavage. En compensation, les propriétaires d'esclaves reçoivent les domaines confisqués aux séparatistes pendant les troubles des sept dernières années.
1160-63	Guerres camtriques. Taskiens et Korantiens luttent en soutenant des camps opposés ; les Korantiens sont contraints de se retirer.
1170	Annexion du Camtri, dont la population prend en masse la citoyenneté taskienne.
1195	L'Extrême-Tarsénie est envahie par les Shengs et leurs alliés. Ralmyra est mise à sac.
1200	Capture de Bandaknar et soumission des Eskars.
1202	Des reliques du Simulacre de Marbre sont retrouvées par le héros Balthus, qui est rapidement admis dans les rangs des Compagnons de Fer.
1207	Soumission du roi marangien Arkenson le Bienportant, à Timolay.
1213	Tursiba, reine de Morkesh, reconnait la suprématie taskienne et autorise les marchands taskiens à accéder aux ports de son pays.
1214	Date actuelle.

Outre le temple et l'autel dédiés à Zygas Taga, toutes les villes possèdent des temples publics consacrés à plusieurs autres divinités. Un temple contient la statue de sa divinité ou ses symboles sacrés, du matériel sacerdotal et enfin son trésor. Les cérémonies rituelles publiques ont lieu à l'extérieur du temple, généralement dans une cour à colonnades ou une place adjacente. En dehors des activités religieuses, ces cours sont utilisées pour des activités civiles telles que les foires, les procès ou les scrutins électoraux, ou comme des lieux d'enseignement où des professeurs réunissent leurs élèves et donnent leurs leçons. La cour de l'Empereur, qui jouxte toujours le temple de Zygas Taga, est la plus grande d'entre elles. C'est là, à ciel ouvert, que les prêtres du culte de l'Empereur mènent leurs activités, protégés des éléments par des auvents. Certaines villes disposent aussi d'un théâtre, une arène rectangulaire entourée de gradins où se déroulent les réjouissances les jours de festivals. Le reste du temps, le lieu est loué par des compagnies privées d'artistes pour leurs spectacles. Les villes ne disposant pas d'un tel équipement dressent des installations temporaires lorsqu'elles en ont besoin.

Religions tarséniennes

Les dieux et les demi-dieux du panthéon tarsénien ont une personnalité proche de celles des humains — ils sont, par exemple, moins abstraits que les dieux civiques des Korantiens. Cela explique sans doute pourquoi ils ont été prompts à accepter à leurs côtés des humains revendiquant un statut divin.

Il existe une multitude de petits cultes, souvent consacrés aux mêmes divinités. Il peut s'agir d'associations informelles ou bien de hiérarchies religieuses très structurées. Il n'y a pas de règle en la matière. La plupart des cérémonies privées consistent simplement à faire des prières et des observances sous le patronage des membres les plus anciens ; avec le temps, cela est censé améliorer les compétences Rites et Dévotion des participants. Parfois, les participants cherchent à obtenir de leur dieu un bienfait, une faveur ou un miracle. Aucune restriction légale n'est imposée à la pratique personnelle de la religion, bien que, de temps en temps dans l'histoire de l'Empire, un culte particulier ait été déclaré hors-la-loi en raison de ses activités subversives ou antisociales.

La plupart des célébrations et des actes de piété se déroulent en privé. La seule condition préalable est que le lieu ait été purifié à l'aide du sort de magie populaire Sanctifier. Il peut s'agir d'une alcôve près de la cheminée de la maison familiale, d'une salle louée pour la journée à l'auberge du coin ou d'un bâtiment construit à cette fin, où le propriétaire convie ses amis et coreligionnaires à célébrer sa divinité avec lui.

Les cérémonies publiques ont lieu annuellement, pendant le jour saint de la divinité. Chaque cité détermine à quelles divinités sont consacrés ses grands festivals annuels et certains dieux sont même célébrés dans plusieurs cités différentes. Presque toujours, les festivals religieux se déroulent en plein air et c'est un autel disposé dans une cour publique qui constitue le point focal de la cérémonie, en lieu et place du temple habituel. La divinité est alors invitée à faire son épiphanie, généralement en s'incarnant dans le corps d'un fidèle ou dans celui d'une statue, puis à défiler devant la foule. Là, tout un chacun cherchera à obtenir un bienfait ou un nouveau miracle, à approvisionner sa réserve de dévotion ou simplement à renforcer la compétence Dévotion ou la passion qui le lie à la divinité.

Un citoyen des provinces de Bandaknar, Yégusaï ou Torestal préfèrera s'en tenir aux dieux et aux traditions de sa propre culture. Tant que rien n'atteste que ces cultes locaux représentent une menace contre l'autorité impériale, l'Empire ne fait pas obstacle à ces pratiques. Toutefois, la population des provinces se tourne de plus en plus vers les dieux nationaux tarséniens, en complément ou en remplacement de leur dévotion traditionnelle, car cela leur permet de s'intégrer plus étroitement dans la culture dominante de l'Empire.

Mort et funérailles

Des funérailles convenablement réalisées assurent au défunt de trouver sa place au sein des Mille Enfers. Elles l'empêchent de devenir un esprit perdu, errant sans but jusqu'à tomber entre les mains du dieu de la mort ou piégé dans le Monde matériel sous la forme d'un revenant. Comme la plupart des peuples, les Tarséniens prennent grand soin de leurs funérailles. À cette fin, ils ont développé le système original des cercles funéraires, qui est devenu avec le temps l'un des principaux piliers de la vie sociale.

Pour les Tarséniens, la norme est de bruler les morts. Les cendres sont déposées dans une urne cinéraire ou un cercueil de pierre enterré dans une tombe appartenant à la famille, à une guilde, à un régiment, à un culte ou à un cercle funéraire. Les tombes sont rassemblées au sein de nécropoles. Seuls les fidèles de Basat sont enterrés intacts sans passer par la crémation. C'est pour eux le symbole que leurs défunts évitent l'incarcération éternelle dans les domaines de Gomorg, le dieu de la mort, et qu'un jour ils auront droit à la résurrection (à l'exception bien sûr de ceux ayant été ramenés à la vie immédiatement après leur décès). Il existe des cercles qui promettent l'immortalité, mais tous sont considérés comme coupables du crime de trahison (voir page 87) et sont impitoyablement éradiqués par les autorités lorsqu'ils sont découverts.

Pèlerinage

Un pèlerinage consiste à quitter sa ville natale pour assister à un festival ou visiter un site sacrosaint dédié à un dieu particulier. C'est une pratique populaire très répandue, au point que le trafic qu'elle génère sur les routes et les fleuves de l'Empire est comparable à celui des activités commerciales ou militaires. Les personnages pourront facilement voyager avec des pèlerins qui ont l'habitude de se déplacer en groupe pour des raisons de sécurité. Les plus fortunés sont souvent à la recherche d'hommes en armes pour les protéger.

Coutumes

Une des coutumes-clés de la société tarsénienne, répandue dans toutes les couches de la société, est de se réunir en cultes et associations diverses. Il peut s'agir d'associations mondaines, de petits cultes, de guildes, de cercles funéraires, d'amicales de vétérans ou même de groupes combinant tous ces aspects. Un citoyen appartient souvent à plusieurs sociétés de ce genre. Certaines sociétés réunissent leurs membres toutes les semaines, d'autres ne le font qu'annuellement ; en fait, la fréquence des réunions est très variable. L'importance de cette coutume reflète non seulement le sens de l'égalité des citoyens, mais surtout la passion des Tarséniens pour la coopération et l'entraide, pour la construction de réseaux d'influence et d'information, et, par-dessus tout, pour les rituels, aussi informels soient-ils.

Les arts

Les arts décoratifs tarséniens sont plutôt formels. Les Korantiens, notamment, considèrent les œuvres tarséniennes comme grossières et insipides. Les Tarséniens eux-mêmes préfèrent les biens importés — les pièces exubérantes de la ferronnerie thafnévienne, les boiseries de Bandaknar, les tissus exotiques du Sud ou encore les délicates poteries korantiennes ou jekkarines.

Les arts de la scène, en particulier la récitation de poèmes sur fond musical, sont populaires dans toutes les couches de la société. La ville de Mérat accueille notamment de nombreux poètes, choristes, musiciens et acteurs et c'est elle qui donne le ton de la culture en Tarsénie. La forme d'art considérée comme la plus noble est la poésie (et cela inclut la composition de chant choral), puis vient la danse et enfin le théâtre, perçu comme une distraction plutôt grossière.

L'armée

Chaque citoyen de l'Empire se doit d'effectuer un service dans la milice entre 17 et 40 ans. La levée annuelle a lieu au printemps le jour de l'Armée, lors d'une réunion qui rassemble tous les individus valides. Les miliciens servent pendant deux ans. Après cette période, ils ne sont mobilisables qu'en cas d'urgence et par décret spécial. Ils doivent se présenter chaque jour de l'Armée pour une revue et des entrainements occasionnels. Les unités de la milice servent dans tout l'Empire, souvent en garnison, mais aussi en soutien de l'armée régulière quand elle opère dans la même région.

L'armée régulière taskienne est constituée de soldats professionnels, qui signent un engagement de 20 ans, et d'unités de mercenaires sous contrats pour des périodes plus courtes. Elle est commandée par les Compagnons de Fer, le collège de prêtres du culte de l'Empereur au service du Simulacre de Fer, qui en est le commandant en chef. Les piquiers d'Ashkor sont des troupes équipées d'armures lourdes et de lances à deux mains, reparties en 20 régiments, comptant chacun 1 000 hommes. L'Infanterie impériale légère, plus connue sous le nom de Brigands, est composée de quatre régiments. La Cavalerie dispose d'un régiment d'élite de 1 000 cavaliers cuirassés que l'on appelle les Furies. Enfin, les Héros invincibles de Taskay sont constitués de dévots du dieu du feu, Thesh. Ce régiment joue le rôle de garde prétorienne. Parmi eux, trois-cents hommes choisis forment la garde d'honneur du Simulacre et sont armés de mousquets, la toute dernière invention des Artificiers de Sorandib. Quatre-vingts autres servent comme spécialistes de l'artillerie et des engins de siège.

L'armée régulière est soutenue par des troupes mercenaires qui proviennent de tout l'Empire, les plus importantes et les plus nombreuses étant la cavalerie eskar recrutée à Bandaknar et l'infanterie thennaltaise venant de Camtri.

Commerce et monnaie

La devise officielle de l'Empire est le *tasken*. L'avers d'une pièce porte l'effigie du Simulacre assis sur un tabouret militaire et son revers affiche l'emblème de la cité ayant frappé la pièce. Le tasken est une pièce d'argent dont la proportion de métal précieux varie selon le lieu et la date de fabrication. Le sou de cuivre, ou brin, est utilisé pour les petites transactions. Il faut cinq sous pour faire un tasken.

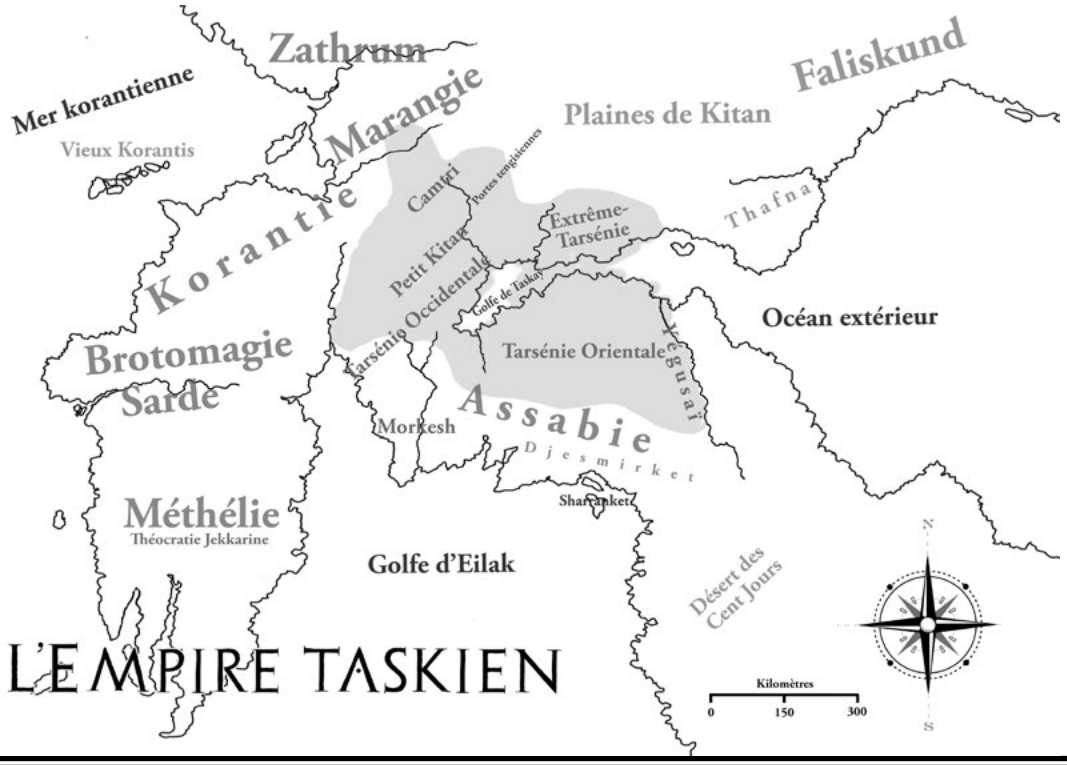
Calendrier taskien

L'année tarsénienne comporte 366 jours, soit 13 mois lunaires et 2 jours intercalaires pendant lesquels se déroule le festival du culte de l'Empereur.

La semaine n'existe pas dans le calendrier taskien, mais le concept est connu comme une pratique étrangère utilisée par les Korantiens. À la place, le mois est ponctué par les jours de marché, traditionnellement le 9e et le 18e jour, deux jours de relâche en fin de mois et les jours de festival des différents dieux de la cité.

Calendrier taskien

Mois	Évènement	Saison
Sheroth	Nouvel An ; premières pousses ; premières pluies	Printemps
Iroth	Pluies tardives	
Kamay	Agnelage ; récolte de l'orge de printemps	
Shamseroth	Récolte des céréales tardives	Été
Gameroth	Fruits d'été	
Damais	Sècheresse	
Brenai	Récolte de l'orge d'hiver ; vigne et verger	
Jaroth	Décapage, broyage, brassage	Automne
Molkert	Les troupeaux descendent des collines	
Arkay	Abattage, salage ; semis de l'orge d'hiver	
Heroth	Semis de l'orge de printemps	Hiver
Venafer	Milieu de l'hiver	
Taguth	Élections et nominations officielles	
Jours de l'Empereur	Deux jours intercalaires	



L'Empire taskien

L'Empire taskien semble au faite de sa puissance.
Mais son édifice est fragile.

L'Empereur immortel se désintéresse des affaires humaines ; son vice-roi artificiel, le Simulacre de Fer, s'y intéresse un peu trop. Des factions ambitieuses menacent de rompre l'harmonie impériale, tandis que les nations voisines cherchent à contrer l'expansion des Taskiens.

Bienvenue dans l'Empire taskien.
Bienvenue dans l'Âge de la Trahison.

L'Empire taskien est un supplément pour Mythras situé dans le monde antique-fantastique de Thennla.

Produit par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism.
Publié au Royaume-Uni par Aeon Games Publishing.

Mythras FR d100 The Design Mechanism