

THENNLA

Un cadre de jeu pour Mythras



Mythras



LE MONDE DE THENNLA

Un décor pour MYTHRAS

Par
Jonathan Drake

*Shores of Korantia, Taskan Empire et Thennla © 2014 par Jonathan Drake et produit par
The Design Mechanism sous autorisation.*

MYTHRAS est une marque déposée de The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de Thennla est © 2022.

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

Ce livre ne peut être reproduit en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit, sans la permission de The Design Mechanism, sauf dans les cas cités à titre d'illustration, de discussion et de jeu. 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

Créé, développé et écrit par
Jonathan Drake.

Production

The Design Mechanism.

Cartographie

Colin Driver.

Illustrations

Lee Smith, Dan MacKinnon, Mark Stacey.

Version française

James Manez, François Potier, Stéphane Salmons, Benoît Tainturier.

Cet ouvrage est une introduction au monde de Thennla, qui est décrit plus en détail dans les suppléments RIVAGES DE KORANTIE, L'EMPIRE TASKIEN et SORANDIB.

Vous pouvez contacter d100.fr aux adresses suivantes :

Site : <https://www.d100.fr>

Courriel : contact@le-scriptorium.fr

Twitter : <https://twitter.com/D100Fr>

Nous vous encourageons aussi à visiter l'Almanach d'Aristentorus, un blog consacré à Mythras et au monde de Thennla.

Adresse : <https://www.aristentorus.wordpress.com/>

Version du 5 janvier 2022.

Thennla	4
Le monde	4
Lieux notables	9
Personnages	15
Caractéristiques	15
Albirs	15
Archipéliens	16
Assabiens	17
Dagomiles	19
Jekkarines	19
Korantiens	21
Orcs	21
Taskiens	22
Thennaltais	23
Tribus de jandekot	24
Magie	25
Nature de la magie	25
Les trois mondes	26
Êtres surnaturels	27
Apprendre la magie	28
Types de magie	28
Explorez Thennla	33

THENNLA



THENNLA

Le supplément que vous avez entre les mains présente le cadre de jeu de Thennla. Il rassemble des informations issues de deux suppléments, *Les Rivages de Korantie* et *L'Empire Taskien*, qui décrivent en détail les deux plus grands empires de ce monde, et met l'accent sur le continent de Taygus, foyer de ces deux empires.

LE MONDE

Le monde a été nommé d'après sa principale déesse de la terre, Theyna. L'humanité y est l'espèce intelligente dominante, voire selon certains la seule espèce intelligente.

Géographie

Le monde est un disque sur lequel l'Océan extérieur encercle les principales masses terrestres qui, elles, entourent l'Océan intérieur. Au-delà de l'Océan extérieur, le Bord du Monde est l'objet de toutes les craintes et de tous les fantasmes : selon les témoignages, il serait infranchissable, mènerait à une mort certaine, ou encore permettrait d'atteindre d'autres mondes et d'autres dimensions. Le ciel couvre Thennla au moins jusqu'au Bord du Monde, et au-dessus de lui, la Voute céleste est réputée être solide et impénétrable. La distance d'un bout à l'autre du monde dépasse les 11 000 km. Nul ne connaît la hauteur précise de la Voute céleste, mais on pense qu'elle dépasse 1 500 km en son centre. Certains érudits pensent que la Voute serait en vérité la partie supérieure d'une sphère qui contiendrait la terre ; la majorité du volume de la sphère serait sous la surface de la Terre, là où se trouvent les Mille Enfers. Lorsqu'Aristentorus d'Hypata accomplit sa célèbre circumnavigation de l'océan il y a 300 ans, il découvrit que les continents n'étaient

séparés qu'en un seul endroit. En théorie, il serait donc possible de marcher d'un bout du monde à l'autre. Toutefois, personne n'a encore jamais osé entreprendre un tel périple.

L'Océan extérieur

Fouetté par d'énormes tempêtes, cravaché par les pouvoirs divins, agité par des courants et des vagues magiques, l'Océan extérieur est le cauchemar de tout navigateur. Toutefois, s'il est d'une profondeur insondable, il n'est pas tellement vaste : celui qui parvient à braver les périls de la traversée sera surpris de voir le Bord du Monde aussi proche...

L'Océan intérieur

Favorable à la navigation, l'Océan intérieur constitue la principale voie de communication entre les cultures humaines, et ses rivages concentrent la majeure partie de la population. Il possède sa propre géographie, faite de volcans sous-marins, de hautfonds traîtres, de tranchées en mer profonde et de caps tempétueux. Ses puissants courants dictent les routes maritimes les plus utilisées et l'emplacement des établissements clés. C'est au sud, là où il rencontre l'Océan extérieur, qu'il se montre le plus violent et dangereux. Une ligne de démarcation claire existe entre les parties septentrionales et méridionales de l'océan : même les dieux régissant le climat sont différents ! Au sud, Somadsil oriente les vents dans le sens horaire ; au nord, Palaskil les conduit dans la direction opposée. À l'est de Fierla, une zone échappe à leur influence : le Calme de Hiolanta. Selon les légendes, Hiolanta serait la mère des deux dieux, mais nul ne la vénère.

Les continents

La carte de la page 3 montre Thennla en entier. En partant dans le sens horaire et du plus méridional, les continents sont :

Uxmal

Ce continent comprend un énorme plateau central au climat froid, percé par des fleuves et entouré par des montagnes boisées descendant vers des terres tropicales chaudes.

Jandekot

Une vaste forêt tropicale couvre l'intérieur de cette terre humide et chaude ; c'est là que la vie sous toutes ses formes est la plus luxuriante, même si les humains y sont rares.

Kaspéran

Une impressionnante chaîne de volcans domine l'intérieur désolé de ce continent pauvre en végétation.

Thurinie

Une forêt de pins massifs occupe le centre du continent ; elle est entourée de grandes plaines, qui sont elles-mêmes encadrées à l'est et à l'ouest par de hautes chaînes de montagnes. Des glaciers épais s'étendent au nord.

Taygus

Un paysage de plaines vallonnées, de collines et de forêts cède progressivement la place aux terres subtropicales du sud. C'est le continent le plus propice à la vie sédentaire, et il accueillerait selon certaines estimations les deux tiers de l'humanité. En son cœur se trouve le lac Taygus, la plus grande masse d'eau douce au monde.

Rasputana

Son torride désert intérieur est réputé être l'endroit le plus sec au monde, mais des forêts luxuriantes couvrent la partie la plus méridionale du continent.

Le ciel

Chaque jour, le Soleil va de l'est vers l'ouest, passant juste au sud du centre du monde et déviant légèrement en chemin. Selon l'endroit du monde où il est observé, la couleur de son orbe diffère subtilement : c'est seulement en Korantie que l'on peut pleinement

apprécier son éclat doré. Le ciel nocturne comprend à la fois des étoiles et des planètes. Si les deux paraissent identiques au premier regard, seules les planètes sont mobiles : certaines voyagent à travers le ciel selon des itinéraires fixes, d'autres tournent sur leur axe et changent alors d'apparence... De l'avis général, les planètes sont des entités vivantes et la plupart des gens pensent même que ce sont des divinités. Les étoiles et les constellations sont souvent réduites à des éléments de décor : elles servent à évoquer quelque événement légendaire ou bien à symboliser les attributs d'un dieu, sans pour autant incarner le dieu proprement dit. La Lune est stationnaire ; comme le monde est plat et que rien n'est au-dessus de l'horizon, elle est toujours visible par un jour dégagé, sauf lorsqu'elle est occultée par le Soleil. Toutefois, elle paraîtra bien petite si on est éloigné de l'endroit qu'elle surplombe. Les phases lunaires dépendent de l'intensité de la lumière émise par l'astre et servent de repères aux mois de l'année.

L'année

Une année dure 366 jours, soit le nombre de jours nécessaires au soleil pour accomplir un cycle complet lors de sa traversée quotidienne de la Voute céleste. Au cours de l'année, l'itinéraire du soleil se modifie progressivement, ce qui est la cause principale des variations saisonnières. Pour la plupart des gens, l'année est divisée en 13 mois de 28 jours, avec deux jours intercalaires à la fin de l'année pour atteindre les 366 jours. Cependant, certaines cultures, comme les Jekkarines, n'utilisent pas le calendrier solaire. Les Jekkarines utilisent un calendrier comportant 13 mois conformes aux phases de leur déesse lunaire, avec deux mois de 29 jours, à l'occasion de la pleine lune du mi-hiver et du mi-été. Une légende veut que les années solaires et lunaires fussent autrefois toutes deux longues de 364 jours, mais le divorce des deux divinités, 1 200 ans auparavant, rompit cette belle harmonie.

Un jour a une durée de 24 heures, et la Korantie a adopté la semaine de sept jours, basée sur l'observation de certains cycles astrologiques. Ailleurs, la durée des semaines peut varier ; par exemple, en Tarsénie, un mois est divisé en semaines de neuf jours, le neuvième jour de chaque semaine et le dernier jour du mois étant réservé aux marchés et au repos. Enfin, si les saisons rythment la vie de tous les habitants de Thennla, les mêmes saisons ne surviennent pas partout au même moment.



KASPÉRAN

TAYGUS

UXMÂL

0
500
1 000 km

Mer
d'Ivoire

Océan Intérieur

Calme de
Hiolanta

Terres ensoleillées
PÉNINSULE DE KAPOLI

**ROYAUME DE LA
CÔTE BRULANTE**

**CONFÉDÉRATION
TAPROPISCAINE**

Zarendra

Janisdaron

Haprosindra

Ile
d'Haprus

Ile de
Dékos

Iles
d'Albir

Errabna
Fierla
(Terre de Zar)
Mikosso

Enkéfalan

Ile de
Dariscur

Ile de
Rekshimétor

Lorsil

Othrikor

Hispolá

Mersine

Kéba

ZATHRRUM

Yeux
Korants

Sarestra

Borissa

Ramassa

Taskay

KORANTIE

MARANGIE

**PLAINES
DE KITAN**

THAFNA

EMPIRE

TASKIEN

**ASSABIE
SHARRANKET**

Largil

Homofa

Golfe
d'Eilak

Le désert
des Cent Jours

Kamritar

Courant méridional

Ile de
Palospalam

SOMESHI

**LES TROIS
ROYAUMES
DU SUD**

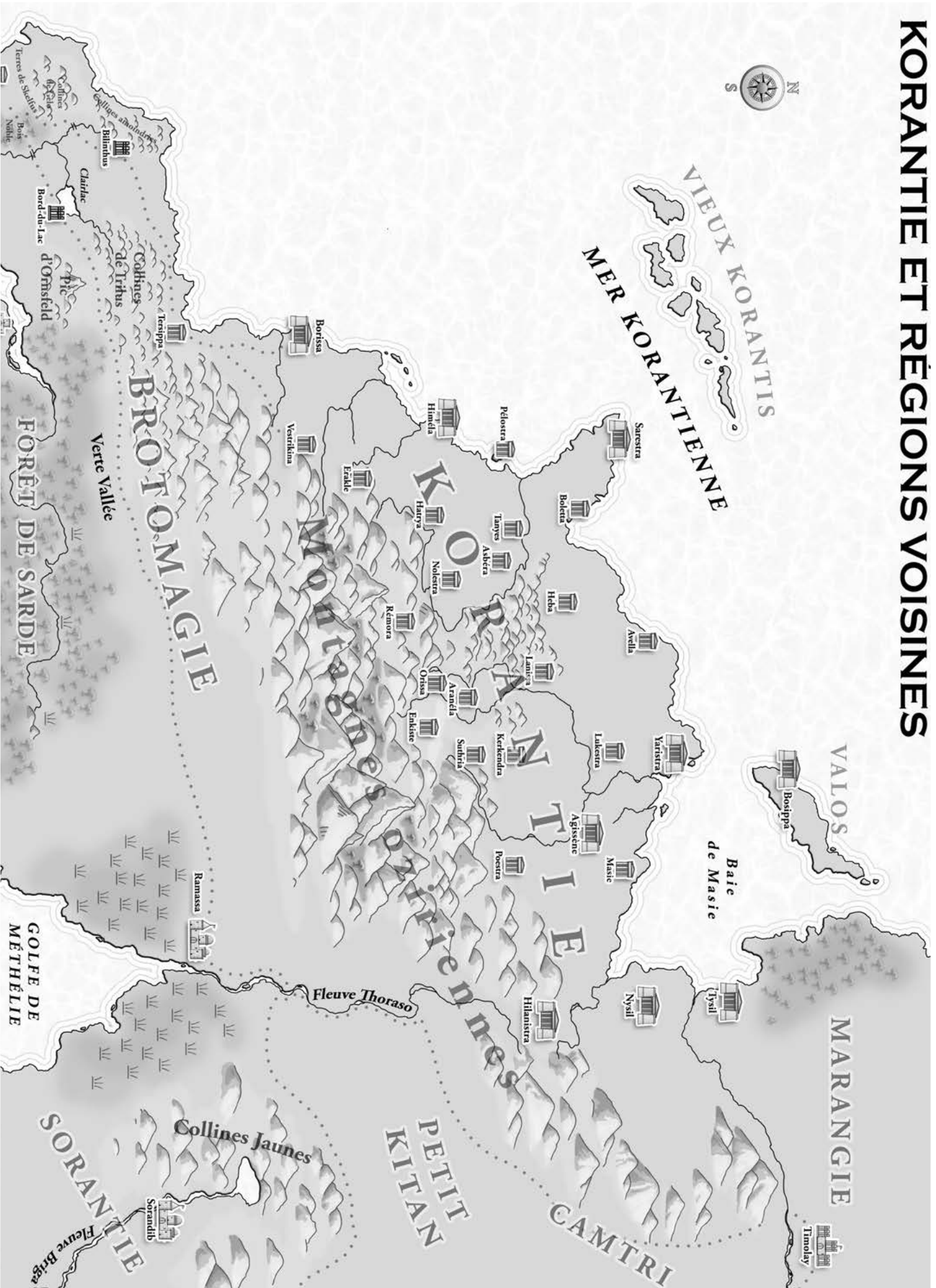
**LES QUATRE
ROYAUMES
DU NORD**

RASPUTANNA

Les Embruns

Balbuféra

KORANTIE ET RÉGIONS VOISINES



LIEUX NOTABLES

Les terres accessibles aux voyageurs depuis l'Océan sont brièvement décrites ci-dessous. Pour certains de ces endroits, un itinéraire terrestre est en théorie possible, mais le temps, les couts et les périls sont tels que le voyage maritime est toujours préférable. Consultez les cartes des pages précédentes pour les localiser. Nous vous conseillons de lire en priorité les trois entrées suivantes : Empire taskien, Korantie et Méthélie.

Albulo

La capitale des Albirs, située sur la plus grande des trois principales îles Albir, accueille un comptoir de la famille marchande des Zamada, originaires de Sharranket. Albulo se compose principalement de huttes circulaires chaulées au toit en chaume ; les bâtiments plus imposants, en pierre ou en brique, sont réservés au roi ou aux religieux. La légende veut que certaines de ces modestes huttes abritent des richesses incroyables et des objets votifs fabriqués en or. Par ailleurs, les citoyens d'Albulo entretiennent de bonnes relations avec ceux de Sharranket, car les Sharrankétiens furent les premiers étrangers à venir, non pas pour s'emparer de leur or, mais pour en offrir, certes en échange de biens et de services... Le dirigeant actuel est Barraby, un homme bouffi d'une cinquantaine d'années, autrefois un grand guerrier réputé pour son énergie, sa force et sa beauté, mais désormais à peine capable de s'extirper de son trône.

Assabie

L'Assabie est à l'intersection de deux continents, Taygus et Rasputana. Une grande partie de la région est désertique. Les zones les plus peuplées sont les terres de Djesmirket, de Morkesh et Sharranket. Des traditions magiques riches et variées, l'accès au vaste monde à travers le golfe d'Eilak et l'Océan intérieur ainsi qu'une situation politique très fluctuante en font l'endroit rêvé pour les aventuriers.

Balbuféra

C'est dans la cité la plus méridionale de Rasputana que les marchands sharrankétiens viennent chercher poivre et épices en échange d'argent. Balbuféra est un endroit remarquablement tranquille dont la sécurité repose avant tout sur son éloignement des autres établissements humains. Les siècles de paix ont favorisé l'émergence de nombreux arts exotiques et de courants mystiques.

Brotomagie

Les collines boisées et les vertes vallées de la Brotomagie sont réputées pour leur beauté. Bien que d'origine thennaltaise, les chefs locaux sont éduqués à la mode korantienne, parlent parfois plusieurs langues et ont des goûts sophistiqués. Certains prennent même une nymphe pour femme. Cependant, comme la Brotomagie est un territoire tampon entre les Jekkarines, les Taskiens et les Korantiens, les habitants craignent toujours que leur tranquillité soit brutalement interrompue.

Calme de Hiolanta

Dans cette étendue océanique règne un calme plat, parfois interrompu par une tempête violente, mais très localisée. Ces tempêtes étranges sont totalement statiques et peuvent survenir même par beau temps. Le Calme de Hiolanta est hanté : on y trouve les âmes de ceux qui sont morts de faim et de soif dans un navire immobilisé par le calme plat, et aussi les spectres de ceux qui ont été emportés par les tempêtes surnaturelles. Malgré tout, le peuple des Dagomiles vit ici, dans des îles artificielles créées par l'accumulation de débris et d'algues.

Camtri

Cette terre thennaltaise s'est jetée dans les bras des Taskiens et commence à adopter leurs coutumes. Si certains voient d'un mauvais œil cette domination étrangère, allant même jusqu'à rêver d'indépendance, ils préfèrent garder leurs idées pour eux ou bien cherchent refuge ailleurs, par exemple en Marangie ou en Korantie.

L'ancienne royauté de Camtri est réduite à une fonction rituelle, et nombre d'éminentes familles administrent aujourd'hui le territoire en contrôlant les prêtrises majeures du culte local de l'Empereur taskien. Le Camtri est administré depuis Torestal et l'armée taskienne la considère comme une région clé.

Courant de Pyrolus

Ce courant prend naissance dans le golfe où se rencontrent Kaspéran, la Thurinie et Taygus, puis se dirige vers le sud et l'ouest, passant entre Kipsipéran et Rekshimétor, effleurant le Calme de Hiolanta où il est rejoint par d'autres courants, puis tourne vers le sud, s'affaiblissant peu à peu alors qu'il suit la côte de Jandekot. Il facilite considérablement les trajets des navires korantiens vers l'ouest et a ainsi joué un rôle primordial dans la création de routes commerciales et l'installation d'établissements.

Courant méridional

Ce courant se dirige vers le point de rencontre entre l'Océan intérieur et l'Océan extérieur. Il gagne progressivement en puissance, jusqu'à ce qu'il rencontre le courant venu de l'Océan extérieur. Une féroce bataille oppose alors ces énormes volumes d'eau et la mer devient tellement agitée qu'elle rend impossible la navigation des détroits entre Rasputana et Uxmal.

Dariscur

Les habitants de cette île sont réputés bâtir des navires insubmersibles à partir d'un bois nommé flottant. Comme l'exportation du flottant est interdite, de riches clients provenant de tout l'Océan intérieur commandent des navires aux constructeurs locaux. Du fait de l'absence de gouvernement centralisé, les autochtones peuvent à loisir se piller les uns les autres ou se battre pour la possession de terres cultivables, de sites sacrés et de forêts de flottants.

Dékos

L'île de Dékos est réputée pour son autel à la gloire du Père Océan : une grande grotte sous-marine où résident les monstres des abysses invoqués par Hettrik le Noyeur, un prêtre de Dagomar. Dékos appartient au royaume de la Côte Brulante gouverné depuis Haprosindra.

Djesmirket

Les autochtones considèrent avec révérence l'énorme cité de Djesmir, qui abrite les temples les plus anciens et les plus importants de la région ainsi que les sorciers les plus puissants. En réalité, la ville est en déclin : les marchands sharrankétiens ne la voient plus comme le principal marché pour leurs biens, et les Taskiens tiennent toujours rancune aux Djesmiriens pour avoir participé à une guerre contre eux quatre-vingts ans auparavant. Autrefois, Djesmirket était synonyme de l'Assabie entière, mais le terme ne désigne plus désormais que le territoire au sud du Korazoon et incluant les cités d'Ankwar, de Djesmir, de Khorala et de Perlak. Ces cités sont des sultanats, des monarchies indépendantes partageant les mêmes traditions culturelles et prêtes à défendre la souveraineté de leurs voisins. Certains adjoignent à ce groupe la cité de Jelhaï, à l'est ; cependant, les coutumes religieuses et magiques de cet endroit sont réputées aussi dangereuses que sulfureuses et les autres sultans évitent son dirigeant.

Empire Taskien

Actuellement, l'Empire taskien est l'entité politique la plus puissante au monde. Il y a deux-cent-cinquante ans, un seigneur de guerre jekkarine exilé du nom de Zygas Taga intervint dans les guerres endémiques ravageant les cités-États rivales de la contrée de Tarsénie. Après avoir unifié la région, il choisit comme capitale une de ces cités, Taskay. Par la suite, l'Empire taskien n'a cessé de se renforcer, absorbant nombre de pays voisins. L'Empereur lui-même a proclamé son statut de divinité et s'est enfermé dans son palais afin de préparer son ascension céleste. Son remplaçant est une statue magique animée, qui gère les affaires de l'Empire avec l'aide de collèges de prêtres présidant au culte de l'Empereur dans chaque cité et province. La première statue, le Simulacre de Marbre, fut détruite lors d'une bataille désastreuse il y a cent ans ; depuis, c'est le Simulacre de Fer qui est à la tête de l'Empire.

Le cœur de l'Empire est la Tarsénie, une région densément peuplée et cultivée comprenant les cités suivantes : Ashkor, Felsang, Mérat, Pryjarna, Tarsang, Taskay et Zarina. L'Empire a incorporé le royaume de Yégusaï à l'est, la contrée thennaltaise de Camtri à l'ouest et une terre désormais connue sous le nom d'Extrême-Tarsénie au nord, là où fut fondée la cité de Ralmyra. Morkesh et la Théocratie jekkarine sont des protectorats.

Enkéfalan

Dirigée par un vieux commerçant borgne nommé Damaric, ce petit port débordant d'activité est la figure de proue de la Confédération tapropiscaine. Elle a pour originalité d'accueillir en son sein une population orque plus ou moins bien intégrée. Ces orcs ont abandonné leur culture d'origine pour adopter celle des habitants de l'archipel. Damaric les utilise comme intermédiaires dans son commerce avec les orcs de Nishimbakoï à qui il livre autant d'esclaves que possible. De plus, Damaric n'a aucun scrupule à revendre les butins apportés par les pirates ou les pillards.

Fierla

Peu explorée depuis le Cataclysme, cette île énorme a perdu la plupart de ses établissements, abandonnés ou détruits durant les deux derniers siècles : seuls deux perdurent. Sur le littoral septentrional, Errabna est une vieille colonie kipsipsindrienne devenue un port libre où le seigneur des mers local, Torrik l'Avide, met un point d'honneur à recevoir quiconque vient dans sa ville, tout en lui soutirant le maximum de richesses au cours de son séjour. Au sud, le port naturel de Mikosso sert simplement d'escale sur la route de l'ouest lointain.

D'après les rumeurs, les monstres pullulent à l'intérieur de l'île : on parle notamment de dinosaures et de slargr. Les récits sur les slargr sont contradictoires : ramassés de brutes stupides, peuple intelligent qui élèverait, chasserait ou vénèrerait des dinosaures ? En tout cas, tous s'accordent toutefois à dire qu'ils sont très dangereux et qu'il vaut mieux les laisser tranquilles.

Forêt de Sarde

Cette région de collines, de vallées et d'espaces humides s'étend sur 150 km de long du nord au sud et sur 350 km d'est en ouest, la moitié de la zone étant boisée. L'Eauvive coupe la forêt de Sarde en deux, traversant un paysage de ravins profonds ou de plaines inondées. La partie au sud du fleuve est un terrain de chasse très prisé par la noblesse jekkarine, alors que les seigneurs thennaltais de Brotomagie giboyent plutôt dans la partie nord. On trouvera aussi des prospecteurs venant de la colonie borissienne de Thyrté dans le nord-est de Sarde. Quant aux rares résidents permanents — quelques ermites et bandes de hors-la-loi —, ils s'installent principalement en bordure des bois. L'essentiel de Sarde reste sauvage et de nombreuses créatures exotiques vivent au sein de la forêt.

Golfe d'Eilak

Une petite mer où des navires de toutes tailles se croisent, entre les ports d'Assabie et ceux des royaumes septentrionaux de Rasputana. Bien entendu, le commerce est dominé par les sharrankétiens : leurs galères bien armées et renforcées magiquement protègent les allées et venues de leurs galions marchands.

Haprosindra

Bien que l'autoproclamé roi Valorik Bleuvisage ait nommé son domaine le royaume de la Côte Brulante, il ne dirige en réalité qu'une petite zone autour d'Haprosindra et deux îles. La plus grande des deux, Haprus, est presque déserte, alors que Dékos est un peu plus densément peuplée.

Mer d'Ivoire

Cette étendue d'eau doit son nom à la principale marchandise exportée depuis ses rivages. Les Sharrankétiens basés à Janisdaron rassemblent les défenses des mammoths d'Uxmal et des éléphants de Jandekot pour les expédier vers l'est.

Janisdaron

Ce comptoir a été établi par la famille Zamada de Sharranket. Une fois par an, un galion vient collecter une cargaison d'ivoire et d'autres biens exotiques obtenus auprès des autochtones. Les Sharrankétiens ont amené un contingent de mercenaires albiriens : ceux-ci les

protègent non seulement contre les autochtones, mais aussi contre les pillards étrangers désireux de s'emparer des richesses rassemblées dans l'île entre chaque passage du galion.

Kapoli

La majorité des Kapoliens vivent dans des établissements parsemant la côte sud de cette longue péninsule, du côté de l'Océan intérieur. Othrikor est la plus grande ville de la région. Vers le nord et faisant face à la mer, s'étendent les Terres Ensoleillées d'Essanzéraï, au climat béni des dieux : la même dynastie gouverne ce royaume depuis sept générations, un exploit remarquable, voire étrange, selon le peuple archipélien. Toutefois, la quiétude d'Essanzéraï est troublée par les raids des esclavagistes orques.

La colonie korantienne d'Hispolà occupe le territoire tourné vers la Korantie, et s'avère donc une escale commode pour les trajets entre les États korantiens septentrionaux et Kipsipsindra.

Korantie

La Korantie est un vaste ensemble de cités-États qui ont essaimé hors de leur région originelle le long de la côte ouest de Taygus. Elle s'est construite tout au long du millénaire de l'Empire et continue de se développer. Son étendue est telle que sa cohésion repose en grande partie sur les routes maritimes reliant ses cités-États : s'il advenait qu'elles soient fermées par une puissance étrangère, la colère divine ou une catastrophe naturelle, la communauté korantienne se fracturerait à nouveau, comme lors du Cataclysme qui déchira l'Empire 160 ans auparavant.

Lorsil

Deuxième plus grande cité des Kapoliens après Othrikor, Lorsil est aussi leur centre culturel. Chaque année, une foule immense arrive par bateau pour célébrer le festival de Dagomar et de Diotima, le Père et la Mère Océan. À cause d'un ancien tabou, l'évènement est interdit à ceux qui sont d'origine korantienne, ce qui concerne donc la majorité des habitants de Kipsipsindra, même s'ils ne se considèrent plus eux-mêmes comme des Korantiens. Un conseil de prêtres dirige Lorsil, avec à sa tête le seigneur des mers, chargé de gérer au quotidien les affaires de la cité. L'actuel seigneur des mers est Rukkos. Au cours d'un rituel spécifique à Lorsil, les prêtres nomment en secret le successeur de l'actuel seigneur des mers ; ce successeur devra se dévouer au dieu local Orchang, qui encourage certains types de meurtres (par exemple ceux liés à vengeance ou à la dispute), puis tenter d'assassiner le seigneur des mers en titre. Les méthodes d'assassinat subtiles sont interdites : pas d'empoisonnement, de tueurs à gages, etc. Personne n'a encore réussi à déloger Rukkos, qui tient la barre depuis sept ans.

Lyortha

En plus d'être une des deux seules villes acceptant les étrangers, ce port méridional de la péninsule de Méthélie est aussi l'unique endroit de la Théocratie jekkarine où les navires étrangers peuvent débarquer ou charger des marchandises, le transport des biens vers le reste du territoire étant réservé aux convoyeurs autochtones. Les Jekkarines tentent donc d'attirer ici les biens provenant des routes commerciales maritimes et d'exporter leurs produits. Autre originalité de Lyortha : elle abrite la modeste flotte jekkarine, composée de cinq vaisseaux de guerre construits et entretenus par les Taskiens.

Le célèbre baron Solfernoy gouverne la ville sous la supervision d'un trio de prêtresses provenant de la capitale. Richissime grâce aux perquisitions et aux pots-de-vin qu'il perçoit, Solfernoy est aussi un homme très influent : il ambitionne même d'étendre son pouvoir au-delà des frontières de la Théocratie.

Marangie

Même selon les critères thennaltais, les belliqueux Marangiens sont considérés comme un peuple aussi vénal que peu fiable. Gouvernant depuis Timolay, le roi Arkenson le Bien-Portant n'est en réalité qu'une marionnette aux mains des Taskiens : ce sont d'ailleurs eux qui choisissent ses conseillers... La présence de pilliers de tombes taskiens, attirés par les rumeurs de cimetières et de tombeaux remplis de richesses, augmente les tensions entre les occupants et les autochtones. Même les Marangiens en dehors de l'influence taskienne se sentent opprimés ; leur véritable capitale est désormais le vieux centre culturel d'Oster, un endroit guère accueillant envers les étrangers.

Méthélie

Cette énorme péninsule abrite la Théocratie jekkarine, la plus ancienne civilisation existante. Les parties septentrionales et orientales sont très sauvages : la première est couverte par la forêt de Sarde alors que la deuxième est une région presque désertique surnommée les Terres Désolées de Méthélie. Le reste de la péninsule, voire par extension son entièreté, est appelé le Jekkaride, d'après la société secrète et matriarcale dévouée à la déesse nocturne Jekkara. La déesse se manifeste sous les traits de la Lune, le plus gros et le plus brillant de tous les corps célestes visibles de nuit. La Lune demeure immobile dans le ciel au-dessus de la capitale, Parlasos.

Parlasos est non seulement la capitale, mais aussi la seule véritable cité des Jekkarines. Elle est située dans le Val de l'Ombre, ainsi nommé parce qu'il est au centre de l'ombre couvrant la Méthélie lors de l'éclipse quotidienne causée par le passage du soleil au-dessus de la lune. Au cœur de Parlasos se trouve le principal temple du culte de Jekkara, aux dimensions colossales, ainsi que le palais de la

reine Sémankorée, grande prêtresse et dirigeante de la Théocratie. L'arrière-pays est réputé pour son orge argentée qui doit plus sa croissance à la lumière de la lune qu'à celle du soleil. Nombre d'alchimistes étrangers rêvaient d'acquérir quelques graines ; hélas pour eux, l'exportation du blé est interdite et seuls les domaines des temples ont le droit de le cultiver.

Très peu d'étrangers ont l'occasion de se rendre à Parlasos, car les Jekkarines confinent la majorité des leurs transactions avec les autres peuples à deux villes créées à cette fin, Lyortha et Ramassa. Les rares qui ont la chance de pouvoir visiter la capitale ont droit à tous les égards, mais sont étroitement surveillés et escortés.

Mikosso

Ce port sharrankétien est situé sur le littoral méridional de Fierla. Comme la plupart des établissements sharrankétiens, la ville principale, comprenant à peine quelques centaines d'habitants, est établie sur une île juste au large des côtes pour plus de sécurité, et à proximité d'un port naturel. Si le port sert surtout d'escale aux trajets depuis ou vers Janisdaron, le Façonnier de Mikosso, Subursh, (chef local de la famille Zamada) envoie des gens vers l'intérieur afin de chercher des biens exotiques ayant une valeur commerciale.

Morkesh

Traversé par le fleuve Briga, Morkesh est un royaume puissant, actuellement dirigé par une reine fougueuse, Tursiba la Lionne, lointaine descendante de Tark le Ravageur, le pirate étranger à l'origine de la dynastie. Toutefois, il est aussi un protectorat de l'Empire taskien. Bien que de culture assabienne, les habitants parlent un dialecte qui diffère suffisamment du djesmiri de leurs voisins pour être considéré comme une langue à part entière. Morkar est la capitale, mais la cité la plus importante est Largil : c'est non seulement le port le plus actif en dehors de Sharranket, mais aussi le lieu où Tursiba a bâti son impressionnant palais estival, entouré par une douve sèche où se prélassent ses lions favoris.

Othrikor

La plus grande cité de Kapoli est une ville portuaire construite principalement en bois, avec quelques bâtiments en pierre. Le feu l'a détruite quatre fois déjà, mais elle a toujours été rebâtie par la suite, et un sanctuaire permanent dédié au Père Océan a été érigé près des docks : il sert uniquement à appeler des ondines afin d'éteindre tout incendie qui se déclare. Si Othrikor est essentiellement peuplée de Kapoliens, elle accueille aussi de nombreux étrangers de passage. C'est un bon endroit pour recruter des marins. Sa réputation pour le jeu, la boisson et les excès en tout genre n'est plus à faire, pour autant que l'on soit prêt à affronter la rudesse de ses rues boueuses et de ses habitants alcoolisés.

Othrikor est dirigée par un homme à poigne appelé Jaskar le Bronze, qui manie aussi bien la diplomatie que les pots-de-vin et autres cadeaux en tout genre pour assurer la pérennité de son poste. Dans cette tâche, l'aide des rois de Kipsipsindra lui est particulièrement précieuse.

Pandospalam

Les Sharrankétiens se sont établis ici, car cette île au large de Rasputana est facile à défendre et constitue une escale clé dans le long trajet vers Balbuféra. S'il existe une petite population autochtone, le principal centre de peuplement est le port sharrankétien. L'île est un domaine de la famille Hiramibil, et Raïs Hiramibil, un cousin du patriarche de la famille, la dirige en tant que Façonnier de Pandospalam.

Les Quatre Royaumes du Nord

Les royaumes côtiers d'Eilak, de Menkh, de Shuja et de Rastush sont considérés par les Assabiens comme des partenaires commerciaux importants.

Ramassa

L'autre ville-entrepôt de la Théocratie jekkarine se trouve dans le nord-est du pays; elle accueille tout le trafic commercial, diplomatique et religieux venant d'Ashkor et de Taskay. Bien que bâtie près de l'embouchure d'un grand fleuve, Ramassa ne profite guère de son emplacement, car les eaux sont peu profondes, agitées et remplies de limon: seuls les navires à fond plat peuvent naviguer dans les environs du delta. Loin de l'excentricité de Solfernoy, le baron Lankermost est un dirigeant fiable et profondément conservateur, l'homme idéal pour gérer un axe de circulation d'une importance primordiale.

Rasputana

Si presque tout le monde a entendu parler du Rasputana, les rares étrangers à l'avoir visité sont surtout des marchands d'Assabie. Parmi ces derniers, les Sharrankétiens ont réussi à monopoliser le trafic de poivre, d'épices et de biens exotiques en provenance de Balbuféra au sud. La route terrestre depuis Taygus via Kamritar est réservée aux plus courageux, car elle implique de traverser le vaste désert occupant une grande partie de l'intérieur du continent avant d'arriver au royaume de Menkh. Les États les plus «civilisés» sont les Quatre Royaumes du Nord et les Trois Royaumes du Sud, comprimés entre le désert intérieur et les hautes terres de Soméja.

Bien que les barbares soméjiens soient relativement pacifiques si on les laisse tranquilles, ils n'hésitent pas à profiter de leur contrôle de la plaine usarwi, goulet d'étranglement entre le nord et le sud.

Rekshimétor

Au même jour de chaque année, des tortues géantes viennent sur les rivages de Rekshimétor pour y déposer leurs œufs. Adorateurs du Dieu Tortue, les Rekshimétiens (de culture guyuntar) produisent un ragout succulent à partir de la chair de ces créatures et des armures au moyen de leurs carapaces.

Sharranket

Cette petite nation doit sa prospérité à son emplacement à la croisée des principaux itinéraires commerciaux et à sa flotte passant pour être la plus moderne au monde. Le territoire se compose de trois villes: la plus petite, Shimir, est située sur une petite bande de terre voisine de Djesmirket, au nord, alors que Ronispur et la capitale Homora occupent les deux îles au large du continent. Cinq familles de princes marchands tiennent le pouvoir: les plus éminents de leurs membres siègent au conseil de la cité, et elles créent des enclaves marchandes le long de leurs routes commerciales, qui atteignent la lointaine Jandekot.

Soméja

Demeure des barbares soméjiens, cette région aux côtes accidentées ne dispose pas de véritables ports, mais comprend quelques endroits propices au mouillage de petits navires. Si les visiteurs apportent des marchandises désirables, l'accueil peut être cordial. Les Soméjiens eux-mêmes ne naviguent pas et semblent craindre la mer.

Sorantie

Entouré de tous côtés par l'Empire taskien, ce petit royaume demeure indépendant, mais la majeure partie du pays est retournée à l'état sauvage ou est tombée sous la coupe de bandits et de hors-la-loi. Malgré tout, la capitale Sorandib garde son éclat, car elle est le siège de la célèbre école de sorcellerie des Artificiers, à qui l'on doit, si les rumeurs disent vrai, la création du Simulacre de Fer, le dirigeant de l'Empire taskien. La Sorantie est aussi connue pour être le lieu d'origine d'une drogue appelée fengo pouvant être raffinée à de nombreuses fins ainsi que la source de la poudre à canon utilisée par un régiment d'élite de l'armée taskienne, les Héros Invincibles de Taskay.

Tapropiscur

Dans cette grande île parsemée de nombreux établissements vivent les Ravageurs, de belliqueux pillards parcourant l'océan à la recherche de butins et d'aventures. Tark, fondateur de la maison royale de Morkesh, et Korsaddin, qui fut écrasé par Kalacho d'Agissène lors de la conquête de Valos, sont deux exemples de ravageurs célèbres. Les autochtones font partie d'une confédération lâche dirigée par un homme fort, actuellement Mororsi le Loyal, un des capitaines pirates les plus brillants de ces vingt dernières années. Mais ne vous fiez pas à son surnom : il est d'une brutalité et d'une malhonnêteté sans bornes !

Les Trois Royaumes du Sud

Jal, Kessum et Zibud sont trois petits royaumes enclavés, plus belliqueux que leurs voisins du nord : ils ne cessent de se battre entre eux pour des motifs futiles ou de chercher querelle aux Soméjiens.

Terres Désolées de Méthélie

La partie orientale de la péninsule de Méthélie est une région anarchique, parsemée de petites communautés dont la survie repose sur l'agriculture et le pastoralisme, mêlée si possible de piraterie et de banditisme. La plupart des habitants descendent d'exilés jekkarines bannis à cause de quelque méfait. La région attire aussi des exilés volontaires ou des esclaves en fuite, voire des apostats ou des idéalistes. Quelques sorciers célèbres ont aussi élu résidence ici afin de poursuivre leurs recherches loin des regards.

Depuis longtemps, les Jekkarines se servent de la lycanthropie pour maudire leurs parias, croyant ainsi instaurer un climat de peur et de défiance qui les empêchera de s'organiser et de devenir une menace.

Vieux Korantis

Le site de la capitale perdue de l'Empire n'est plus qu'une collection de petites îles, chacune étant en fait un sommet de la terre immergée de Korantis. Ces îles sont inhabitées et seuls quelques chercheurs de trésors s'y rendent en quête de reliques de valeur. Leurs découvertes sont parfois spectaculaires : par exemple, des paladins de l'Empereur réussirent ainsi à trouver le Trône de Saphir et à le transporter jusqu'à Hilanistra.

Zathrum

Au nord de la Marangie se trouve Zathrum, une terre thennal-taise habitée par un peuple très attaché à ses traditions. Le roi de Zathis, Radabus, doit sa puissance à la proximité de la colonie korantienne de Mersine : un de ses ancêtres avait cédé le terrain aux colons en échange de monopoles commerciaux et d'un tribut régulier. Malstrom, le roi de Gort, contrôle la majeure partie du territoire restant, mais ne dispose pas d'un accès aussi commode au monde extérieur. Son respect inconditionnel des anciennes traditions lui vaut le soutien des redoutables montagnards de Gumathéna, que même les Marangiens voient comme des barbares et des sauvages.



PERSONNAGES

Ce chapitre contient les informations nécessaires pour créer des personnages thennlanais issus des principales cultures. Vous pouvez aussi bien utiliser les règles de création de personnages de MYTHRAS ou de MYTHRAS – FONDAMENTAUX. Il suffit de substituer les cultures standards par celles proposées ci-après. Les suppléments *Les Rivages de Korantie* et *L'Empire Taskien* fournissent beaucoup plus de détails sur la création de personnages venant de ces régions.

Complétez les détails de la création de personnages selon le processus habituel de MYTHRAS. Le jet de classe sociale s'effectue normalement sauf si des indications particulières sont précisées. Pour déterminer le pécule de départ, utilisez le chiffre donné ci-après et appliquez le modificateur imposé par la classe sociale :

- Barbare : 4d6 x 15 pièces d'argent ;
- Civilisé : 4d6 x 25 pièces d'argent ;
- Nomade : 4d6 x 10 pièces d'argent ;
- Primitif : 4d6 x 5 pièces d'argent en nature.

CARACTÉRISTIQUES

Dans Thennla, toutes les caractéristiques générées avec 3d6 ou 2d6 + 6 ont un maximum de 21. En dépassant cette limite, le personnage change de nature et devient un demi-dieu ou bien un monstre, selon le point de vue. Cela devrait avoir des conséquences sur la façon dont le personnage est perçu et, éventuellement, lui donner des capacités supplémentaires. Par exemple, un humain avec une TAI de 22 (une chose qui se rencontre dans certaines tribus reculées de Jandekot) peut effectivement être un géant et donc utiliser des armes surdimensionnées.

Note pour le maître de jeu : Lorsque vous générez des caractéristiques basées sur d'autres combinaisons de dés, chaque d6 ou + 6 augmente le score maximum de la caractéristique de 7 et le minimum de 1 ou de 6.

Limites aux compétences

Pour représenter les limitations de la condition humaine, le score maximal qu'il est possible d'atteindre dans une compétence est limité à 5 fois le pourcentage de base. C'est l'une des raisons pour laquelle certaines personnes recherchent des augmentations magiques.

ALBIRS

Ces redoutables barbares à la peau noire habitent les îles Albirs dans la partie sud de l'Océan intérieur. Bien qu'ils prétendent être natifs de ces îles, on dit qu'ils ont émigré ou ont été transportés de Jandekot. De tous les peuples insulaires, ce sont les seuls qui ne semblent pas avoir de tradition maritime. Les îles disposent de peu de ressources et l'histoire albir a connu des périodes de violences suffisamment intenses pour arrêter et même inverser la croissance naturelle de la population. Comme les marchands sharrankétiens ont établi un comptoir commercial sur l'île d'Albulongue, on rencontre de plus en plus de gardes du corps ou de mercenaires albirs au service de Sharrankétiens. Les Albirs sont célèbres pour leur grande taille et leur force physique. Après avoir été engagés comme mercenaires, certains préfèrent tenter de se frayer une place dans les cités de l'est plutôt que de revenir dans leur patrie.

Pour générer un personnage albir, lancer 4d6 pour la FOR et 3d6+6 pour la TAI et éliminez le plus petit dé dans les deux cas.

Type de culture

Barbare.

Langue

Albirien.

Coutumes

Archipéliennes.

Compétences standards

Athlétisme, Canotage, Force brute, Endurance, Perception, Premiers Soins, Savoir Régional (îles Albirs).

Exemples de styles de combat

Mercenaire (lance, bouclier, javelot).

Compétences professionnelles

Artisanat (bois, cuir ou fer), Connaissance (élevage), Guérison, Langue (archipélien ou djesmiri), Survie, Pištage.

Passions culturelles

Loyauté (chef), Amour (or, gloire), Haine (ennemi personnel).

Types de magie

Magie populaire, théisme. Les Albirs honorent Zondonza, un dieu du soleil représenté par un taureau censé porter le disque solaire entre ses cornes. Un initié de ce culte peut alimenter sa réserve de dévotion en points de magie en sacrifiant du bétail. Cela peut sembler un gâchis, mais le dieu permet à ses adorateurs de se nourrir avec la quasi-totalité de la carcasse. Trois points de FOR d'un taureau sacrifié fournissent ou restaurent 1 point de la réserve de dévotion. C'est le prêtre officiant qui décide qui consomme quels organes et donc gagne les points disponibles.

Professions typiques

Artisan, Berger, Guerrier Mercenaire.

ARCHIPÉLIENS

Bien établis sur plusieurs terres côtières et sur de nombreuses îles, les Archipéliens, ou peuple de la mer, forment un large éventail allant des fermiers et pêcheurs pacifiques aux fiers pirates. Les principales tribus sont les Guyuntars qui dominent la plupart des îles et les Kapoliens qui occupent la péninsule de Kapoli et la grande île de Kipsipéran. Voguant sur leurs bateaux à ponts découverts, parés de tatouages et de bijoux en coquillages, équipés d'armures en carapace de tortue et d'armes en bronze, les Archipéliens sont présents à peu près n'importe où sur le grand océan.

Type de culture

Barbare.

Langue

Guyuntar ou Kapolien.

Coutumes

Archipéliennes.

Compétences standards

Athlétisme, Canotage, Endurance, Perception, Savoir Régional (variable), Tromperie, Volonté.

Exemples de styles de combat

Chasseur des Mers (lancelharpon, gourdin, trait : Lanceur d'Armes [harpon]), Levée de Lanciers, Ravageur (sabre ou autre arme tranchante à une main, dague, targe, trait : Excellent Équilibre).

Compétences professionnelles

Art (tous), Commerce, Artisanat (tous), Connaissance (toutes), Jouer d'un Instrument, Langue (archipélien), Orientation, Rites (archipéliens), Navigation, Survie.

Passions culturelles

Loyauté (clan ou équipage), Amour (amis, frères/sœurs, amoureux romantique), Haine (faction ou clan rival).

Types de magie

Magie populaire, théisme. Les principaux dieux archipéliens sont Dagomar, le Père de l'Océan ; Diotima, la Mère des poissons ; Palaskil, associé aux tempêtes, à la navigation à voile et à l'agriculture ; Orchang, associé à la guerre et aux querelles ; Koremchäi, le dieu de la piraterie et du pillage ; et Héder et Hember, les dieux jumeaux des bergers et des artisans.

Professions typiques

Éleveur, Fermier, Guerrier, Marin, Pêcheur.

ASSABIENS

Les villes grouillantes d'Assabie ne sont pas faites pour les âmes sensibles. L'humanité s'y affiche ouvertement dans toute sa gloire et sa monstruosité ; nulle part ailleurs dans le monde civilisé on ne trouve de tels extrêmes de richesse et de pauvreté réunis au même endroit. C'est un pays où les parents vendent leurs propres enfants comme esclaves ; où les propriétaires d'esclaves jouissent d'une liberté totale sur leurs « biens » et usent d'une brutalité routinière ; où les femmes choyées des riches marchands, cachées aux yeux des hommes sous diverses couches de vêtements, vont faire leurs achats portées sur des litières, et passent à côté de prostituées presque nues exerçant leur métier à la vue de tous. Tout a un prix et chacun rêve du jour qui lui apportera la fortune ; quiconque a la chance de passer de la misère à la richesse a l'assurance de voir son histoire célébrée en contes et en chansons, peu importe la manière dont il sera parvenu à ses fins. L'Assabie est constituée de plusieurs sultanats (Ankwar, Djesmir, Jelhai, Khorala, Perlak), du royaume de Morkesh (gouverné en fait par une reine que l'on dit descendre de pirates étrangers) et de Sharranket, un ancien sultanat devenu une ploutocratie contrôlée par cinq puissantes familles de marchands ridiculement riches.

Les Assabiens que l'on rencontre dans les pays étrangers sont souvent des marchands de Sharranket ou des marins de Morkesh. Les galères marchandes sharrankésiennes sont les plus gros navires existants sur les océans. Mais c'est aussi un pays connu pour ses sorciers et beaucoup pensent que l'Assabie est le berceau de cet art.

Type de culture

Civilisé.

Langue

Djesmiri ou Morkeshite.

Coutumes

Assabiennes.

Compétences standards

Dissimulation, Tromperie, Conduite, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.

Exemples de styles de combat

Duelliŝte (rapière, dague et targe), Levée de Lanciers (lance et bouclier), Arbalétriers (arbalète légère), Levée d'Archers (arc court).

Compétences professionnelles

Art (tous), Artisanat (tous), Commerce, Connaissance (toutes), Écriture/Lecture (djesmiri), Jouer d'un Instrument, Langue (tous), Rites (assabiens), Sens de la Rue.

Passions culturelles

Loyauté (sultanat, maison marchande [Sharranket] ou royaume [Morkesh]), Amour (amis, frères/Sœurs, amoureux romantique), Haine (gang, faction ou peuple rival).

Types de magie

Théisme, sorcellerie. Les divinités les plus populaires, vénérées par de nombreux cultes locaux, sont Basat, Shomat (un dieu local du soleil), Haliset (dieu de l'eau et de la fertilité, décrit comme un crapaud, un chat ou un oiseau huppé) et Tolat (déesse de la terre). Temmush, connu pour apporter la richesse et sceller les traités, est lui aussi très populaire. En Sharranket, la plupart des gens sont des membres laïcs du culte de la déesse nationale Shara Peshwan. Néanmoins, les Assabiens sont des athées dans l'âme qui estiment que les dieux ne méritent pas vraiment d'être vénérés ; ironiquement, la cité sainte de Djesmir (comme on l'appelle souvent) est le centre spirituel de ce mouvement. Ceci s'explique sans doute par les pratiques religieuses de la région qui sont extrêmement mercantiles et conduites de façon à avantager celui qui les pratique. Beaucoup de visiteurs seraient stupéfaits de voir à quel point, en particulier en Djesmirket, les relations avec les dieux sont considérées comme des transactions commerciales dans lesquelles les deux parties négocient leurs bénéfices mutuels. Les Assabiens sont renommés pour leurs pactes avec les démons et les divinités.

Professions typiques

Marchand, Sorcier, Marin.

Sorcier assabien

L'Assabie est la mère patrie de la sorcellerie et, pour beaucoup, la langue de Djesmirket est celle de la magie elle-même, car toutes les grandes œuvres sur ce sujet ont été écrites dans cette langue. La compétence Rites (assabiens) peut être utilisée pour augmenter les jets de compétence en sorcellerie. Les sorciers assabiens peuvent être des artisans ou même des esclaves, mais les meilleurs praticiens sont généralement membres d'une école ou d'une tradition philosophique. Les non-conformistes et les solitaires peuvent devenir de dangereux apostats utilisant leur pouvoir à des fins personnelles et parfois particulièrement infectes.

Compétences standards

Coutumes, Tromperie, Influence, Perspicacité, Perception, Volonté.

Compétences professionnelles

Artisanat (tous), Connaissances (toutes), Écriture/Lecture, Invocation (grimoire ou école philosophique), Langue (toutes), Manipulation, Rites (assabiens).

Connaissances de sorcellerie

Les sorciers assabiens étudient les Trois Mondes (cf. chapitre Magie) qu'ils considèrent comme des aspects essentiels des connaissances et des arts ésotériques. Le savoir qu'ils en retirent est fondamental pour la compréhension et l'exploitation des phénomènes, des entités et des artefacts surnaturels. Lorsque ces connaissances sont utilisées, il est tout à fait possible que l'objet de l'étude cherche délibérément à éviter la détection ou à falsifier l'analyse, par exemple : un esprit possédant une victime de manière cachée, un démon qui fait le nécessaire pour empêcher la découverte de son vrai nom ou un objet magique dont le créateur a dissimulé la véritable fonction. Dans ces cas, les compétences de connaissance en sorcellerie devraient être opposées à la compétence appropriée de la cible ou de son créateur.

Connaissance (Mystères ordinaires)

Cette compétence est utilisée pour étudier et interpréter les mécanismes de la magie dans le Monde matériel. Elle combine des connaissances de physique et de métaphysique avec une compréhension de la façon dont les autres mondes empiètent sur le monde ordinaire et l'influencent.

Toutes les écoles de sorcellerie assabienne peuvent, et doivent, apprendre cette compétence. Avec cette compétence, un sorcier peut :

- détecter l'action ou la présence de la magie ou d'une entité surnaturelle connectée au Monde matériel ;
- déterminer le type de magie à l'œuvre (sorcellerie, théisme, animisme, etc.) ;
- estimer la puissance de la magie ou de l'entité ;
- analyser un objet ou un enchantement magique pour connaître son fonctionnement et sa destination ;
- rechercher les moyens nécessaires pour invoquer une entité éthérée spécifique (comme un djinn).

Connaissance (Monde spirituel)

Cette compétence est la spécialité des écoles de sorcellerie qui s'intéressent principalement à l'invocation et au commerce avec les esprits et autres entités qui habitent le Deuxième Monde : le Monde spirituel. Comme les sorciers n'ont aucun moyen de se désincarner ou d'établir une projection astrale, les seuls esprits avec lesquels ils peuvent interagir sont ceux naturellement capables de se manifester et d'interagir avec le monde ordinaire. Étant donné que cela inclut les revenants, les spectres et d'autres âmes défunes, cette connaissance est souvent considérée comme similaire à la nécromancie.

Avec cette compétence, un sorcier peut :

- détecter l'action ou la présence d'un esprit, y compris ceux liés à un objet physique ;
- déterminer la nature d'un esprit et ses capacités ;
- estimer la puissance (c.-à-d. l'intensité) d'un esprit ;
- rechercher les moyens nécessaires pour invoquer un esprit, le contraignant ainsi à se matérialiser ou à se manifester, afin de communiquer avec lui, de le dominer, de le bannir ou de le combattre.

Connaissance (Mille Enfers)

Cette compétence est plus confidentielle et exotique que les autres ; peu de sorciers étudient en profondeur le Troisième Monde à cause des difficultés et des dangers inhérents à la mise en pratique de ce savoir. Les Mille Enfers sont aussi beaucoup plus vastes et variés que les deux autres mondes. Même ceux qui ont appris tout ce que l'humanité connaît de ce monde sont conscients d'en avoir seulement discerné la surface.

Avec cette compétence, un sorcier peut :

- détecter l'action ou la présence d'un démon ;
- déterminer la nature d'un démon et ses capacités ;
- estimer la force, la durée ou la cause de la présence d'un démon dans le monde ordinaire ;
- rechercher les moyens nécessaires pour invoquer un certain type de démon et les points de magie requis ;
- rechercher le vrai nom d'un démon spécifique, si celui-ci est connu de l'humanité.

DAGOMILES

Peuple aux yeux ronds, aux mains et aux pieds partiellement palmés, les Dagomiles sont les nomades de l’océan. Ils font partie de la constellation de cultures insulaires plus ou moins voisines qui parsèment l’Océan, mais se distinguent des Archipéliens par leur physionomie, leur langue et leur style de vie. Leurs liens avec les dieux et les esprits de l’océan sont supposés si étroits qu’on les soupçonne souvent d’avoir contribué au cataclysme ayant détruit Korantis. Pour cette raison, ils sont méprisés, réduits à la mendicité et mal traités dans les endroits comme Kipsipsindra. En conséquence, ils s’aventurent très rarement dans les mers du nord. On dit que les Dagomiles possèdent un refuge flottant quelque part dans le Calme de Hiolenta, construit sur des radeaux d’algues et de déchets et qu’eux seuls savent naviguer sur ces mers mortes et apaiser les spectres qui les hantent.

Type de culture

Nomade.

Langue

Dagomien.

Coutumes

Dagomiles.

Compétences standards

Athlétisme, Canotage, Endurance, Natation, Perception, Savoir Régional (variable), Tromperie.

Exemples de styles de combat

Chasseur des Mers (lance, harpon, cimeterre).

Compétences professionnelles

Art (tous), Artisanat (tous), Commerce, Connaissance (toutes), Jouer d’un Instrument, Langue (toutes), Orientation, Rites (dagomiles), Navigation, Survie.

Passions culturelles

Loyauté (clan), Amour (amis, frères/sœurs, amoureux romantique), Haine (faction ou clan rival).

Types de magie

Magie populaire, théisme, animisme. Les Dagomiles vénèrent le même panthéon de divinités que leurs cousins archipéliens, mais en privilégiant des divinités différentes. L’animisme est pratiqué par les envouteuses dagomiles dont le rôle principal est de négocier avec les spectres qui hantent leurs eaux.

Professions typiques

Chamane, Chasseur, Éclaireur, Guerrier, Marin, Pêcheur.

Spécial

Nager est une aptitude naturelle pour un Dagomile. Les tests de Natation sont effectués avec un niveau de difficulté en moins.

JEKKARINES

La Théocratie jekkarine est une nation fermée sur elle-même où une paysannerie rurale travaille la terre sous le joug du culte matriarcal de la déesse lunaire Jekkara. Le chef de l’État est la reine Sémankorée qui gouverne depuis la cité-temple de Parlasos. Une étroite caste de « patriciens » mâles est élevée à de hautes responsabilités (les baronnies) pour remplir des missions clés dans les domaines administratifs et militaires, mais reste soumise aux collèges locaux de prêtresses. La fonction de reine est acquise à vie, mais n’est pas héréditaire. Chaque reine jekkarine est choisie par un collège de prêtresses supérieures parmi cent jeunes femmes et jeunes filles, méticuleusement sélectionnées et enlevées à leurs parents à l’âge de cinq ans, puis soumises à un entraînement intensif à la fonction de reine, qu’elles n’auront très probablement jamais la moindre chance d’occuper.

Les Jekkarines ordinaires sont de petits agriculteurs chauvins et profondément conservateurs. Ils n’ont qu’une maigre connaissance et quasiment aucune expérience du monde extérieur. Ils se contentent de vivre selon l’ordre immuable décrété par les prêtresses au nom de la déesse. Ceux qui se prennent à rêver d’un destin différent peuvent se retrouver expulsés de leur maison et bannis de la société, ou pire. Apparemment, les infortunés qui ont particulièrement contrarié les prêtresses, subissent la terrible malédiction de la lycanthropie, qui marque leur rejet de la société civilisée ; ils sont ensuite expulsés au-delà des frontières pour semer la terreur dans les communautés d’exilés des Terres Désolées.

Type de culture

Civilisé.

Langue

Jekkarine.

Coutumes

Jekkarines.

Compétences standards

Conduite, Endurance, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.

Exemples de styles de combat

Chasseur (lance, arc, filet), Levée Paysanne (lance, bouclier, épée courte), Guerrier Noble (épée, bouclier, arc).

Compétences professionnelles

Art (tous), Artisanat (tous), Commerce, Connaissance (toutes), Jouer d'un Instrument, Langue (toutes), Écriture/Lecture, Orientation, Rites (jekkarines), Sens de la Rue.

Passions culturelles

Amour (amis, frères/sœurs, amoureux romantique), Loyauté (Théocratie jekkarine [femmes et personnes de haut rang seulement]), Haine (seigneur local [pour les paysans], Korantiens [tout le monde]).

Types de magie

Magie populaire, sorcellerie, théïsme. L'accès à toute forme de haute magie est interdit aux Jekkarines mâles, sauf s'ils appartiennent au culte héroïque de Zygag Taga, l'empereur taskien, ce qui est généralement réservé aux riches et aux puissants (classe sociale de 96 ou plus). Les femmes ne peuvent pratiquer le théïsme et la sorcellerie qu'en se plaçant sous les auspices du culte lunaire honorant la déesse Jekkara et sa fille Jezri. Les deux sexes peuvent néanmoins utiliser la magie populaire (1d3 – 1 sorts pour les personnages masculins et 1d3 + 1 pour les personnages féminins).

Professions typiques

Administrateur, artisan, danseuse de temple, éleveur, fermier, guerrier, prêtresse.

Classe sociale pour personnages jekkarines

Les Jekkarines n'ont que très peu d'esclaves : comme les paysans sont liés à leurs terres, une autre source travail forcé serait de peu d'utilité. Il existe cependant une large population de réprouvés habitant dans les Terres Désolées à l'est de la Méthélie.

Les Jekkarines sont mal équipés pour transporter des grosses sommes d'argent – leur monnaie traditionnelle est constituée de lourdes barres de fer afin d'empêcher l'émergence d'une économie plus liquide qui serait difficile à contrôler pour l'État théocratique. Évidemment, les échelons les plus élevés de la société ont des moyens de contourner ces limitations.



KORANTIENS

Les Korantiens sont un peuple civilisé vivant dans de nombreuses cités-États différentes, chacune ayant sa propre déesse, ses normes culturelles et ses particularités sociales. Ils respectent d'anciennes traditions exaltant les prouesses physiques ainsi que l'aptitude à vivre en société et à participer pleinement à la vie d'une cité-État. Être Korantien est une question de langage. Celui qui parle couramment le korantien est aussi censé comprendre les principes élémentaires de la vie civilisée. En principe, tous les citoyens sont égaux devant la loi, mais cela ne s'applique guère aux citoyens des autres cités et encore moins aux non-citoyens ou aux esclaves.

Parmi les citoyens, le rang occupé par un individu dans un des cultes de la cité est fondamental, car il est le moyen d'exercer un pouvoir politique. De plus, il permet aussi de se mettre en valeur, ce que les Korantiens aiment faire dans la plupart de leurs activités, que ce soit dans les joutes politiques ou légales, les compétitions athlétiques, la guerre ou la culture.

Chez les Korantiens, les rôles sexués sont clairement définis, et seuls les coutumes et les cultes les plus originaux s'affranchissent plus ou moins des conventions. De ce fait, les Korantiens peuvent se montrer très conservateurs. Certes, ils ne s'offusqueront pas si une étrangère se mêle librement à des hommes et poursuit une carrière traditionnellement masculine, comme en Tarsénie et chez les autres barbares. En revanche, ils refusent que leurs propres femmes se comportent ainsi : les courtisanes qui gagnent leur vie en fréquentant la société masculine sont presque toutes des étrangères, souvent en provenance d'autres cités korantiennes.

Type de culture

Civilisé.

Langue

Korantien.

Coutumes

Cité-État korantienne.

Compétences standards

Athlétisme, Conduite, Dissimulation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.

Exemples de Styles de combat

Infanterie Citoyenne (bouclier, lance, épée courte), Levée de Cavaliers (javelot/lance), Levée d'Archers (arc court), Levée de Tirailleurs (arc court, épée courte), Levée de Frondeurs (fronde).

Compétences professionnelles

Art (tous), Artisanat (tous), Commerce, Connaissances (toutes), Jouer d'un Instrument, Langue (toutes), Rites (korantiens), Sens de la Rue.

Passions culturelles

Loyauté (cité d'origine). Cette passion est partagée par tous les citoyens. Les personnages non citoyens peuvent substituer une autre passion. Par exemple, un esclave pourrait avoir à la place Loyauté (maitre).

Types de magie

Magie populaire, théisme. Les Korantiens vénèrent un panthéon complexe constitué de divinités nationales et de la déesse qui incarne leur cité-État. La sorcellerie est considérée comme une activité abjecte.

Professions typiques

Toutes celles associées à la culture civilisée.

ORCS

Les tribus de Kaspéran sont un autre exemple de population liée par d'anciens pactes. Il existe plusieurs souches différentes d'orcs qui se distinguent souvent par des variations physiques notables, par exemple les couleurs de peau s'échelonnent du blanc crayeux au gris ardoise. Les orcs sont détestés par la plupart des autres cultures. Les tribus, ainsi que les individus, sont soumises à un système de castes. Ils vouent des cultes propitiatoires à des dieux aussi agressifs que dangereux et considèrent tous ceux qui ne le font pas comme des cibles légitimes. Bien qu'ils ne soient pas entièrement mauvais, il faut cependant bien admettre que Nishimbakoï, leur plus grande cité, est le théâtre de sacrifices humains réalisés à une échelle presque industrielle.

Les caractéristiques des orcs sont normalement générées selon les mêmes règles que pour les humains standards, néanmoins les orcs des hautes castes (statut social 96-00) arborent des caractéristiques FOR, CON et POU augmentées, qu'ils considèrent comme des dons divins obtenus en échange des sacrifices humains faits à leurs naissances. Ces personnages peuvent avoir gagné + 1d6 dans l'une de ces caractéristiques.

Les orcs habitant la ville d'Enkéfalan et ses environs sont plus ou moins intégrés avec la population guyuntar dont ils partagent les implantations. Ils ont cessé leurs sacrifices humains sans pour autant renoncer aux bénéfices du commerce des esclaves, tout comme leurs voisins.

Type de culture

Barbare.

Langue

Orque.

Coutumes

Nishimbiennes ou archipéliennes (pour les orcs d'Enkéfalan).

Compétences standards

Athlétisme, Force Brute, Endurance, Perception, Premiers Soins, Savoir Régional et soit Canotage ou Conduite.

Exemples de styles de combat

Chasseur (arc, fronde, lance), Guerrier Tribal (lance, bouclier, hache), Chevaucheur de Léopard (lance, épée courte).

Compétences professionnelles

Artisanat (rous), Connaissance (toutes), Jouer d'un Instrument, Langue (archipélien, jandé), Rites (orques), Survie.

Passions culturelles

Amour (amis, frères/sœurs, amoureux romantique), Haine (Orloks, une tribu apparentée de chasseur de têtes résidant dans les forêts de Jandekot ; centaures, une race féroce des plaines rases de Kaspéran), Loyauté (seigneur de guerre local, chef).

Types de magie

Magie populaire, sorcellerie. Les orcs tissent leurs sorts de sorcellerie à travers la mémorisation et la recombinaison d'une abondante réserve de versets poétiques. Les déités qu'ils vénèrent sont connues collectivement sous le nom de Dieux Affamés et ne fournissent pas de miracles, acceptant simplement des sacrifices et permettant aux prêtres-sorciers orques d'en profiter au passage.

Professions typiques

Artisan, berger, dresseur, éclaireur, esclavagiste, fermier, guerrier, marchand, marin, pêcheur, prêtre-sorcier, voleur.

TASKIENS

Les Taskiens proviennent d'un puissant empire qui domine la partie centrale de Taygus. Pour l'instant les relations avec l'Empire korantien restent pacifiques et il existe même quelques échanges commerciaux, mais beaucoup de Korantiens sont convaincus que l'empereur taskien ambitionne de conquérir leurs cités. Contrairement aux Korantiens, les Taskiens considèrent les femmes comme

Piraterie orque

Les orcs ont conquis les mers et sont extrêmement craints. Si leurs vaisseaux noirs viennent parfois pacifiquement pour faire du commerce, il leur arrive aussi de chercher à remplir leur cale de prisonniers, qu'ils ramènent chez eux pour les sacrifier à leurs dieux. Ils possèdent également des colonies insulaires dans l'Océan intérieur, établies au petit bonheur la chance, parfois accidentellement, avec pour conséquence une dispersion de ces colonies, certaines n'ayant pas eu de contact avec d'autres êtres humains depuis des décennies.

les égales des hommes et refusent l'esclavage. Ils vénèrent un empereur-dieu et la statue de fer animée qui leur sert de factotum. Les Taskiens sont reconnaissables à leurs tuniques à manches longues et à leurs pantalons. Les hommes portent des barbes soigneusement taillées et des cheveux longs jusqu'aux épaules.

Le cœur du pays taskien porte le nom de Tarsénie. C'est un ensemble de cités-États autrefois indépendantes et aujourd'hui fédérées : Taskay elle-même, Tarsang, Zarina, Ashkor, Felsang, Mérat, Ralmyra, Haran et Pryjarna. Au-delà de la Tarsénie se trouvent les provinces : la terre thennaltaise de Camtri ; le Petit Kitan, peuplé par le peuple équestre Eskar ; et Yegusaï, un très ancien royaume dans une vallée fluviale qui pratique l'adoration des ancêtres. Les Taskiens sont les protecteurs de la Théocratie jekkarine, l'ennemi historique de la race korantienne, ainsi que du Morkesh.

Type de culture

Civilisé.

Langue

Taskien.

Coutumes

Taskiennes.

Compétences standards

Conduite, Dissimulation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.

Exemples de styles de combat

Infanterie Citoyenne Taskienne (épée, bouclier, lance), Levée équestre Zarinienne (cimeterre, lance, bouclier), Levée d'Archers Ralmyriens (arc long), Levée de Frondeurs Tarsanguiens (fronde), Piquier Ashkorite (pique/xyſton).

Compétences professionnelles

Art (tous), Artisanat (tous), Commerce, Connaissance (toutes), Écriture/Lecture (tarsénien), Jouer d'un Instrument, Langue (toutes), Rites (taskiens), Sens de la Rue.

Passions culturelles

Loyauté (empereur) ; beaucoup ont aussi de la loyauté (ou de l'amour) envers leur cité ou leur province natale, ce qui provoque parfois certains conflits.

Types de magie

Magie populaire, sorcellerie, théisme. Comme conséquence de leur citoyenneté, les citoyens taskiens voient leur total de points de magie réduit d'un point, qui est mis à la disposition de l'empereur divin Zygas Taga.

Les Taskiens ordinaires bénéficient de sorts de magie populaire que les autorités ou des bienfaiteurs rendent accessibles à tous (1d3 sorts à la création du personnage). Cependant, il est très rare que ces sorts aient un usage pratique en dehors du cadre de la vie domestique ou publique. En outre, pour apprendre ces sorts, un personnage doit savoir lire et écrire (Écriture/Lecture à 26 % ou plus). Les plus répandus de ces sorts civiques sont : Lumière, Purification, Parfum, Polir, Rafratchissement, Rangement et Soins. On attend d'un citoyen qu'il les utilise pour garder en bon ordre les espaces publics, les monuments et les sanctuaires.

Quelques cultes théistes taskiens offrent les bénéfices habituels à leurs initiés, mais la majorité n'existe que pour procurer un soutien moral et financier à ceux qui suivent le chemin de la foi de façon personnelle (voir le chapitre Magie pour des informations sur les religions personnelles). Les divinités taskiennes typiques sont : Thesh, dieu du feu ; Tarsen, dieu de la civilisation et des lettres, Machank, dieu de la guerre ; Téthys, déesse de l'amour ; Basat, dieu de la vie et de la lumière ; et Hoonvel, dieu de l'agriculture.

Classe sociale pour personnages taskiens

L'esclavage n'existe pas dans l'empire taskien. La classe dirigeante (à l'exception de l'Empereur qui n'a pas de descendance) est constituée de puissants individus, parfois des familles entières, qui occupent les positions de pouvoir dans les cités, les provinces ou l'armée. Pour un personnage taskien, un résultat de 03-20 sur la table des classes sociales de Mythras est traité comme Homme Libre et 00 comme Aristocrate. Les citoyens taskiens ne sont pas recensés selon leur richesse ou leur statut ; tout citoyen, homme ou femme, a le droit de voter pour ses dirigeants locaux et peut rentrer dans l'administration... tant qu'il le fait sous les auspices du culte de l'Empereur.

Professions typiques

Toutes.

THENNALTAIS

Omniprésents dans presque toutes les régions du nord de Taygus, les Thennaltais forment une mosaïque de peuples aux langues apparentées, unis par l'adoration de la déesse Theyna. Ils sont répartis sur une immense zone géographique et vivent dans des communautés dont le niveau de développement et la sophistication culturelle peuvent être très différents.

Les Thennaltais sont aussi plutôt mobiles ; un jeune homme qui s'ennuie dans un coin rural perdu de Zathrum peut très bien partir à l'aventure n'importe où, en offrant par exemple ses services à un seigneur de guerre marangien s'il pense que cela lui apportera ce qu'il recherche dans la vie. Les Thennaltais considèrent que leur foyer est l'endroit où ils sont nés, où ils élèvent leurs enfants et où ils espèrent être enterrés à leur mort ; en revanche, c'est pour eux une vertu d'arpenter le monde à tous les autres moments de leur vie.

Le rôle des deux sexes est clairement défini par la tradition, mais aucun n'est plus digne que l'autre. Les hommes thennaltais portent une tunique courte, souvent colorée, serrée à la taille par une gaine ou une ceinture large, habituellement en cuir orné de bronze. Le port de l'épée est réservé aux hommes mariés et aux chefs de famille.

Type de culture

Barbare.

Langue

Thennaltais.

Coutumes

Thennaltaises.

Compétences standards

Athlétisme, Endurance, Force Brute, Perception, Premiers Soins, Savoir Régional, et soit Canotage, Conduite ou Équitation.

Exemples de styles de combat

Combattant sur Char de Guerre (lance, arc court), Chasseur (lance, fronde, filet), Levée de lanciers (lance, bouclier), Levée de Tirailleurs Thennaltais (épée courte, fronde, arc court)

Compétences professionnelles

Artisanat (tous), Connaissance (toutes), Jouer d'un Instrument, Langue (toutes), Rites (thennaltais), Survie

Les Thennaltais de Korantie doivent prendre Langue (korantien) comme l'une de leurs compétences professionnelles. De même, les Thennaltais de Camtri doivent prendre Langue (taskien).

Passions culturelles

Loyauté (seigneur de guerre local, chef, ou l'un des rois thennaltais), Amour (amis, frères/sœurs, amoureux romantique), Haine (communauté rivale, seigneur ennemi).

Les Marangiens éprouvent souvent une haine violente contre les Taskiens.

Types de magie

Magie populaire, théisme. Il existe des exemples d'animisme en terres thennaltaises, que l'on appelle généralement Envoutement. Les divinités thennaltaises typiques sont Theyna, mère de toutes choses ; Thenn, dieu de la chasse et de la civilisation ; Palaskil, dieu du ciel et des tempêtes ; et Shigu, déesse de la mort et des funérailles.

Professions typiques

Artisan, Éclaireur, Éleveur, Fermier, Guerrier, Marchand, Pêcheur.

TRIBUS DE JANDEKOT

C'est dans l'immense et sauvage continent de Jandekot que l'on trouve les environnements naturels les plus extrêmes, la plus grande concentration d'effets magiques et les populations les plus isolées. Les différentes morphologies locales vont des pygmées jusqu'aux géants et les couleurs de peau du vert tacheté au rouge en passant par plusieurs nuances de bleu. La population la plus nombreuse est celle des Warong, à la peau brune et à l'allure frêle (TAI 2d6 + 4). Ils partagent la jungle avec des voisins étranges, des Mandiko à la peau rouge (FOR 4d6, TAI 3d6 + 6) jusqu'aux timides et solitaires pygmées (FOR 2d6 + 2, TAI 1d6 + 6). Les habitants des forêts sont proches des esprits qui partagent leur environnement et leur fournissent des avantages compensant leur technologie primitive.

Les tribus de Jandekot sont très dispersées et il existe beaucoup de cultures et de langues différentes. La langue commune de ce

continent est le jandé, une combinaison de sons et de signes utilisée par les tribus pour communiquer, mais qui n'est pas à la portée de n'importe qui. Le seul fait qu'une telle langue existe suggère que les liens commerciaux et diplomatiques à l'intérieur de Jandekot ne devaient guère être plus vivaces dans le passé.

Type de culture

Primitive.

Langue et coutumes

Variable selon les tribus. Par exemple : Warong du Nord, Mandiko.

Compétences standards

Discrétion, Endurance, Esquive, Force Brute, Perception, Savoir Régional et soit Athlétisme, Canotage ou Natation.

Exemples de styles de combat

Chasseur Forestier (lance, fronde, sarbacane), Guerrier Mandiko (lance, bouclier, hache), Chasseur de Têtes Orlock (lance, hache, garot), Guerrier Spirituel Yshpato (lance, bouclier, dague).

Compétences professionnelles

Artisanat (tous), Connaissance (toutes), Langue (jandé), Orientation, Pištage, Rites (tradition tribale), Survie.

Passions culturelles

Loyauté (chef), Haine (clan ou tribu rival).

Types de magie

Magie populaire, animisme. Chaque tribu dispose de ses propres esprits traditionnels qu'elle peut appeler à l'aide en espérant une réponse amicale et accommodante. Certaines préfèrent les esprits de la nature, certaines les esprits ancestraux, d'autres encore, comme les Orlocks, prennent les esprits des membres de tribus ennemies qu'ils ont tués et les contraignent à servir leur clan.

Professions typiques

Chamane, Chasseur, Dresseur, Éclaireur, Guerrier, Pêcheur.

MAGIE

La magie abonde dans le monde de Thennla. À travers les connaissances et les compétences qu'elle véhicule, chaque communauté traditionnelle offre à ses membres respectables des tours et des sorts magiques de modeste puissance. Par ailleurs, les hautes formes de magie se rencontrent fréquemment et leurs effets font partie intégrante de la plupart des sociétés.

NATURE DE LA MAGIE

En surface, Thennla ressemble beaucoup à notre propre monde. La plupart du temps, les choses se comportent d'une façon prévisible selon des règles pouvant être déduites de l'expérience et de l'observation directe. Cependant, la présence des dieux et d'autres entités surnaturelles, ainsi que la proximité du monde ordinaire avec les autres dimensions, peuvent produire des phénomènes inattendus et surprenants. Il en résulte une fragilité des lois naturelles qui peuvent être interrompues, altérées ou suspendues ; le mécanisme par lequel cela se produit est généralement appelé *magie*.

Récupération des points de magie

Dans Thennla, les points de magie d'un personnage se régénèrent quotidiennement par le repos, le score de vitesse de guérison indiquant le nombre de points de magie récupéré par jour. Dans des circonstances normales, la récupération se termine après une bonne nuit de sommeil. À la discrétion du maître de jeu, la nature magique d'un lieu peut accélérer ou ralentir ce rythme. La récupération peut aussi échouer à cause de l'interruption du sommeil, d'un repos inadéquat, de la maladie ou d'une fatigue chronique.

Dans le Monde spirituel, un esprit natif récupère ses points de magie au même rythme que sa vitesse de guérison par heure (en utilisant le CHA à la place de la CON pour calculer la vitesse de guérison).

Les entités hors de leur plan d'origine, comme les esprits incarnés ou liés au Monde matériel ou encore les mortels désincarnés dans le Monde spirituel, sont incapables de récupérer leurs points de magie, sauf à partir de sources externes (vénération, sacrifice, etc.).

Fonctionnement de la magie

C'est l'interaction des dimensions parallèles, dont les Trois Mondes font partie, qui génère l'énergie nécessaire aux effets magiques. Ceux disposant du savoir adéquat façonnent et dirigent cette énergie, représentée dans le jeu par les points de magie. Les entités surnaturelles ont plus de facilité que les humains pour exploiter et déployer cette énergie. De ce fait, les miracles constituent souvent la forme la plus efficace de magie, grâce à l'assistance des dieux. Produire de la magie avec les seuls moyens dont disposent les humains est beaucoup plus difficile : les sorciers et les chamanes occupent toute leur vie à maîtriser leurs arts.

À quoi sert la magie ?

La magie est quotidiennement mise en œuvre pour soutenir et défendre les traditions et l'économie d'une culture : elle aide une communauté dans ses efforts pour produire de la nourriture, réduit le risque de naufrage d'un navire marchand ou fournit des défenses à des unités de soldats. Elle peut ainsi faire la différence entre un festin ou la famine, la vie ou la mort, la victoire ou la défaite. Selon son utilisation, elle est capable aussi bien de diminuer que d'intensifier les forces destructrices du monde.

Comme toute autre ressource, elle est généralement plus accessible aux riches et aux personnes haut placées et elle contribue donc à approfondir les inégalités sociales dans certaines sociétés. L'insuffisance des ressources et des infrastructures requises pour développer le potentiel magique de la population conduit même certaines cultures à s'en passer presque entièrement.

LES TROIS MONDES

La terre, le ciel et les océans de Thennla appartiennent à la dimension dite matérielle ou ordinaire, un des trois mondes connus qui constituent le cosmos. Le philosophe Atrivaskos de Masie a été le premier à démontrer par le seul raisonnement que ces mondes constituaient un ensemble clos : un cosmos. Il a remarqué que rien ne semblait capable de quitter ces dimensions et que, pareillement, rien d'étranger ne semblait y pénétrer. Bien que l'observation d'Atrivaskos n'ait jamais été invalidée à ce jour, rien ne prouve qu'il n'existe pas des portails reliant l'un des Trois Mondes de Thennla à un autre cosmos abritant des mondes habités.

Le Monde matériel

Tout ce qui existe dans le Monde matériel est doté d'une forme physique. On considère que les choses matérielles sont constituées de cinq *Natures* : la Terre, le Feu, l'Air, l'Eau et la Chair. Toute chose existant dans le Monde matériel est constituée d'une ou de plusieurs de ces Natures.

Dans le Monde matériel, une âme ne peut persister que si elle est associée à une forme physique. Le support le plus adapté à l'âme est la Chair, un type de matière qui se définit par son état de changement constant et connu pour être transitoire. C'est pour cette raison que l'espérance de vie d'une créature est limitée, à moins que la magie ne soit utilisée pour la prolonger artificiellement.

Les créatures et entités originaires des autres réalités ne peuvent pénétrer dans le Monde matériel sans l'aide de la magie, dans la plupart des cas à travers des sorts d'invocations. À moins qu'elle soit par la suite emprisonnée ou liée dans une forme corporelle ou un objet, la visite d'une créature d'un autre monde est toujours temporaire.

Le Monde spirituel

Juste au-delà des sens se trouve l'étrange et abstrait monde des esprits. Cette dimension touche le Monde matériel en presque chacun de ses points et parfois des êtres spirituels s'y immiscent ou influencent ses habitants. Le Monde spirituel est décrit par certains érudits comme un océan séparant le Monde matériel des Mille Enfers et, pour ceux qui savent y trouver leur chemin, comme un passage qui les relie. Après le décès, l'âme d'un mortel est séparée

de son corps et traverse le Monde spirituel vers sa destination finale dans les Mille Enfers, où elle adoptera une nouvelle forme.

Une personne vivante ne peut entrer dans le Monde spirituel que si son âme est désincarnée, c'est-à-dire temporairement séparée du corps. Ceci exige un rare savoir-faire pratiqué seulement par quelques chamanes, l'usage de puissantes drogues ou encore un miracle théiste.

Dans le Monde spirituel, une entité, quelle qu'elle soit, possède seulement les caractéristiques INT, POU et CHA.

Les Mille Enfers

Les Mille Enfers se situent sous la surface de la Terre, dans un vaste monde souterrain qui surpasse en taille le monde supérieur des vivants. Ce sont les terres des morts, avec leur géographie complexe et leurs propres royaumes et empires. On appelle communément démons les créatures originaires des Mille Enfers. Un démon ne peut entrer dans le Monde matériel sans l'intervention d'une puissante magie, car il doit obligatoirement générer ou amener une forme physique. Même les âmes des morts qui ont cheminé jusqu'aux Mille Enfers pour y établir leur résidence définitive ne peuvent être ramenées dans le Monde matériel sans une intervention divine ou une réincarnation.

Une âme descendant dans les Mille Enfers est confrontée à de nombreux dangers, le pire étant sans doute la triste perspective d'une éternité de souffrance et d'un ennui abrutissant. Heureusement, ceux qui viennent de mourir emportent avec eux l'aide et la protection des dieux vénérés de leur vivant, et peut-être même l'espoir d'une récompense qui les placerait parmi les favoris de ces dieux. Dans le cas contraire, ils risquent fort de devenir esclaves de quelque seigneur démon, endurant une éternelle servitude dans ses domaines.

Seules les créatures entièrement natives des Mille Enfers peuvent y régénérer leurs points de magie ; de plus, à moins d'avoir le droit d'accéder à un des rares lieux où les points de magie s'accumulent et peuvent être récoltés, les habitants des Mille Enfers dépendent exclusivement des offrandes faites par la famille des morts à leurs disparus bien aimés. Cette source a tendance à se tarir quelques années après, quand le défunt commence à disparaître de la mémoire des vivants.

Note pour le maître de jeu : Dans les Mille Enfers, il est possible de rencontrer des êtres ayant des caractéristiques altérées ou entièrement différentes de celles des créatures du Monde matériel et du Monde spirituel. Les ombres en sont un exemple : ces créatures sont formées à partir de l'esprit des morts et d'une enveloppe de ténèbres pures – car dans les Mille Enfers, et seulement là, les ténèbres sont une substance à part entière (une Nature) et non plus seulement une absence de lumière.

ÊTRES SURNATURELS

Il est possible de rencontrer des entités magiques, éthérées ou démoniaques même dans le Monde matériel.

Les éthérés

Les éthérés sont des êtres magiques capables de matérialiser ou dématérialiser à volonté une forme physique. Ces entités sont différentes des esprits, car elles possèdent un corps matériel qui peut être blessé et qui subit les ravages du temps. Même quand ils sont dématérialisés, les éthérés conservent une présence dans le Monde matériel. S'ils sont détectés, par exemple avec le miracle Vision de l'Âme ou le sort Vision Mystique, ils peuvent être la cible de sortilèges.

Bien que les éthérés puissent être facilement appelés ou invoqués, l'invocateur doit utiliser un sort ou un miracle ayant une portée suffisante pour les atteindre là où ils se trouvent, ou être présent au bon moment à un endroit où ces êtres sont réputés rôder. Les éthérés peuvent être bannis si le sort ou le miracle approprié est connu, mais le résultat est temporaire et empêche l'éthéré de reprendre sa forme matérielle seulement pendant la durée de l'effet.

Quand ils sont sous forme matérielle, ces êtres peuvent être blessés et vieillissent normalement, mais ils ne peuvent pas recouvrer leurs points de magie. Sous forme éthérée, ils sont immunisés contre les ravages du temps et peuvent récupérer leurs points de magie, en général très lentement : selon leur vitesse de guérison et leur type, la durée se compte en mois, saisons ou même années. En revanche, ils sont alors incapables de soigner leur corps physique.

Parmi les nombreux types d'éthérés, on trouve les éfrits, une tribu de géants élémentaires maniant la sorcellerie, les elfes, les gobelins, les trolls et des races féeriques telles que les kobolds et les lutins.

Les élémentaires

L'objectif de ces esprits plus ou moins stupides est de se combiner avec un aspect du Monde matériel. Pourtant, ils existent hors de lui et doivent être appelés ou invoqués. Invoquer un élémentaire grâce à la sorcellerie exige un point d'intensité par mètre cube de l'élémentaire et une quantité suffisante de la substance naturelle associée à l'élémentaire : celui-ci s'enveloppera de cette substance pour former un corps physique.

Les esprits

Les créatures du Monde matériel ne peuvent normalement ni voir les esprits, ni engager avec eux un combat spirituel, ni les cibler avec des sorts, et réciproquement. Cependant, certains esprits conservent une connexion psychique avec le Monde matériel et peuvent se

*manifest*er ; ils se rendent ainsi visibles, provoquent des phénomènes physiques ou même attaquent psychiquement les humains peu méfiants. Parmi ceux-ci, les plus courants sont de loin les revenants et les spectres. Dans tous les cas, des conditions spécifiques restreignent le moment où un esprit peut se manifester et devant qui il peut le faire : par exemple, un esprit ancêtre ne peut se manifester que devant quelqu'un de sa lignée. Le maître de jeu peut choisir de transformer la capacité de Manifestation en une compétence, dont le pourcentage de base sera alors POU + CHA. Un esprit disposant de la capacité aura un score typique égal à 5 fois la valeur de base de la compétence. Un sorcier ne peut invoquer que les esprits possédant la capacité de Manifestation, tandis qu'un chamane, grâce à sa capacité d'accéder au Monde spirituel par désincarnation, peut forcer tout autre type d'esprit dans le Monde matériel.

Presque tous les esprits peuvent être liés à un lieu, un objet ou une personne du Monde matériel par un effort de volonté ou par magie. On appelle habituellement *locus* le lieu auquel un esprit est lié (comme la zone de confinement d'un revenant). Dans le cas d'un objet, il est appelé *fétiche*. Si c'est une personne ou une créature, il s'agit habituellement d'une forme de possession ou d'un contrôle exercé sur l'esprit par un chamane. Ces liens limitent le retour de l'esprit dans son lieu d'origine du Monde spirituel ou l'empêchent entièrement.

Les démons

Créatures des Mille Enfers, les démons sont constitués d'une substance physique très différente de celle du Monde matériel. Comme ils sont par ailleurs incapables d'exister en tant qu'esprits désincarnés, ils doivent, pour apparaître dans le Monde matériel, disposer nécessairement d'une forme physique d'accueil. Celle-ci ne peut être créée qu'au prix d'un certain nombre de points de magie, que celui qui cherche à les invoquer devra fournir. Quand la forme physique d'un démon est détruite, son âme est également détruite, et réciproquement.

Les démons peuvent être des entités uniques ou bien appartenir à une tribu ou une race. Beaucoup sont bizarres et choquants à regarder pour des yeux humains et ils possèdent des capacités et des pouvoirs très inhabituels. Pour concevoir un démon, n'hésitez pas à utiliser le tableau des traits chaotiques de MYTHRAS.

Aucun miracle théiste n'est capable d'amener un démon sur le Monde matériel. Les invocations des sorciers sont les seuls moyens connus pour y parvenir. Le sortilège requis pour invoquer un démon doit avoir la même intensité que celle de sa cible et requiert l'investissement additionnel d'un nombre de points de magie égal à la TAI du démon, afin de constituer sa forme physique dans le Monde matériel.

APPRENDRE LA MAGIE

Il existe différents moyens d'acquérir les arts magiques. La magie populaire peut se transmettre à l'intérieur de la famille ou s'acquérir dans le commerce. Les cultes faisant partie intégrante de la société s'assurent que les traditions magiques sont préservées et transmises aux nouvelles générations. Comme on peut s'y attendre, les compétences et les capacités les plus puissantes sont réservées à ceux qui ont fait leurs preuves. Néanmoins, beaucoup d'entités surnaturelles sont susceptibles de fournir des connaissances magiques, sous réserve de les trouver et de négocier avec elles. Il est donc possible d'éviter le carcan imposé par les cultes et les hiérarchies officielles.

La compétence Rites (INT + CHA)

La compétence Rites représente l'ensemble des connaissances magiques et religieuses communes au sein d'un environnement culturel spécifique. Elle remplace la compétence Magie Populaire, mais a aussi un usage plus large.

Chaque culture possède ses propres traditions et philosophies concernant la magie et le surnaturel, d'où l'existence de variantes spécifiques : Rites (korantiens), Rites (taskiens), Rites (assabiens), etc. La compétence Rites peut être utilisée pour accomplir les actions magiques communes issues de la culture du personnage, ce qui inclut le lancement de sorts de magie populaire, le suivi correct des observances d'un rituel religieux et peut-être même l'utilisation d'un fétiche contenant un esprit amical envers la tradition du personnage.

Note pour le maître de jeu : Dans certains cas, la compétence Rites peut être utilisée pour améliorer le jet de lancer de sort d'une compétence appropriée. Une prêtresse korantienne exhortant sa divinité peut, par exemple, prendre le temps nécessaire pour augmenter son jet d'Exhortation avec un bonus maximal de 20 % de la valeur de sa compétence Rites. Vous pouvez aussi permettre que l'augmentation soit répartie entre ses compétences Exhortation et Dévotion. Seule la compétence Rites (assabiens) peut être utilisée pour augmenter la sorcellerie. La compétence Rites définit donc les bénéfices que l'on obtient en utilisant les temps d'incantation rituels (cf. livre de règles de MYTHRAS). Pour disposer des bénéfices d'un lancer rituel, il faut élever le temps d'incantation à Minutes pour la magie populaire et à Heures pour le théisme et la sorcellerie.

TYPES DE MAGIE

Magie populaire

Dans cet univers, la magie populaire n'est pas une catégorie spécifique de magie, mais plutôt un terme générique qui recouvre toutes les formes de basse magie liées à une culture ou à une tradition. Il s'agit de tours ou de bienfaits mineurs qui procurent quelques avantages à ceux privés des formes de magie plus puissantes.

La forme de magie populaire la plus fréquemment rencontrée est le bienfait fourni par une divinité ou un esprit et accessible à travers son culte. La magie populaire s'utilise généralement à travers la compétence Rites du personnage (plutôt qu'une compétence Magie Populaire distincte) qui varie selon les régions et les modes d'apprentissage. En dehors de cela, la magie populaire est identique à celle des règles de MYTHRAS.

Mysticisme

Le mysticisme est une pratique isolée, étudiée et transmise exclusivement au sein de communautés extrêmement restreintes. En dehors du Rasputana, les seules traditions qui relèvent du mysticisme sont les Sibilles de Korantie, qui ne sont pas plus d'une douzaine de prophétesses réparties dans toute la Korantie avec leurs disciples, et la Main noire, un groupe de fanatiques peu recommandables faisant régner la loi du sultan de Jelhaï. Un certain nombre de traditions existent en Rasputana, mais, même là-bas, le mysticisme demeure une pratique plutôt exotique. Rares sont les étrangers autorisés à apprendre auprès des mystiques et, parmi eux, rares sont ceux qui choisissent de retourner chez eux pour partager le savoir ésotérique reçu.

Sorcellerie

La sorcellerie est un remarquable corpus de connaissances magiques entièrement créé par l'homme. C'est le système de magie dominant dans plusieurs cultures majeures, mais son véritable cœur se trouve en Assabie. La sorcellerie peut parfois fournir un cadre pour des pratiques religieuses, car elle contient des codes et des protocoles sophistiqués permettant d'interagir avec les entités surnaturelles. La connaissance de quelques sorts provenant de grimoires courants est assez fréquente chez les personnes éduquées. Néanmoins, connaître une poignée de sorts est loin de suffire pour prétendre au titre de sorcier professionnel : pour cela, il faut aussi savoir manipuler les sorts. La compétence Manipulation (quelquefois dénommée l'Art des sorciers) n'est généralement enseignée qu'à ceux qui sont déjà apprentis auprès d'un sorcier ou qui sont membres d'un ordre ou d'une guilde. De même, la connaissance de certains sorts tels qu'Enchanter ou Invoquer est la marque de sorciers professionnels.

Les sorciers se distinguent des autres utilisateurs de magie par l'importance qu'ils accordent à l'écriture, utilisée pour compiler et transmettre les connaissances de sorcellerie. Livres de sorts, glyphes, runes, grimoires, symboles secrets et langues oubliées... tout ceci fait partie du nécessaire du sorcier et, pour cette raison, on rencontre surtout des sorciers dans les milieux lettrés. Néanmoins, la sorcellerie est aussi la discipline magique préférée des barbares orques de Kaspéran, dont l'écriture phonétique rudimentaire ne peut rendre compte de la sophistication des formules de sorcellerie. En guise de grimoires, les prêtres-sorciers orques mémorisent alors des chants épiques constitués de milliers de vers.

Un sorcier consumé par son art et qui poursuit des objectifs dépassant les limites acceptables par la société est qualifié de sorcier sauvage. Il peut être contraint à l'exil dans une région frontalière sans foi ni loi, telle que les Terres Désolées de Méthélie, où un sorcier sauvage peut poursuivre son œuvre dans quelque bastion solitaire, et probablement enchanté, sans courir de grands risques d'y être dérangé.

Théisme

La façon la plus efficace de canaliser l'énergie magique provenant des régions au-delà du Monde matériel est de s'en remettre aux dieux, car les entités surnaturelles à l'autre bout du canal définissent les effets de la magie et s'assurent qu'elle va fonctionner correctement. Le cosmos est truffé de divinités, grandes ou petites, offrant des miracles, des dons ou d'autres choses encore. Il est aussi possible d'interagir avec certaines entités surnaturelles qui ne sont pas réellement considérées comme des dieux, en utilisant des règles similaires à celles du théisme.

Divinités

Les dieux ne vivent pas tous au même endroit, mais sont au contraire dispersés dans les Trois Mondes ; c'est presque la définition d'un dieu d'exister simultanément à plusieurs endroits. Cependant, beaucoup de dieux sont localisés géographiquement et, bien que capables de se mouvoir d'un Monde à l'autre, ils ne peuvent pas aller au-delà d'un lieu particulier dans chacun d'entre eux, ou bien sont limités à un chemin ou à un élément particulier.

Comme les dieux ont le pouvoir d'interférer et d'intervenir dans le monde, chaque culture humaine interagit avec eux d'une façon ou d'une autre. Bien que la plupart des dieux soient des êtres surnaturels, tous ne l'ont pas toujours été et l'histoire a retenu les noms de plusieurs êtres humains ayant atteint le statut de dieu au cours de leur vie. Toute entité capable d'accepter des prières, des cérémonies et des sacrifices en provenance d'un mortel et qui fournit en retour une faveur quelconque peut être considérée comme un dieu. Cependant, beaucoup de démons et d'esprits remplissent cette condition sans pour autant être perçus comme véritablement divins.

Les dieux ne peuvent pas être contraints par la sorcellerie ; on doit leur adresser des suppliques, les apaiser ou marchander avec eux et c'est précisément à cela que servent les religions. Seuls les adorateurs d'une divinité peuvent solliciter son apparition, typiquement à l'aide des miracles qui leur ont été fournis à cette fin. Un dieu qui répond à l'appel est réellement présent ; néanmoins les dieux plus puissants manifestent seulement une version ou un aspect d'eux-mêmes plutôt que d'apparaître dans toute leur gloire, car cela pourrait affoler les simples mortels.

Types de déités

Les dieux ont des formes et des dimensions très variées. Les plus importants sont les titans, que tous connaissent même sans les vénérer. Ils font partie du monde depuis son commencement. En fait, les titans sont si puissants et éloignés de la condition humaine que, dans beaucoup de cultures, ils attirent soit des partisans élitistes soit n'en attirent aucun, les populations ne pouvant pas s'identifier à eux. Aucune culture humaine n'est capable, à elle seule, de comprendre toutes leurs facettes et il est donc courant qu'ils soient adorés de façons très variables d'un endroit à l'autre. La Mère Terre, l'Empereur solaire, le Père Océan et la Reine céleste sont des exemples de titans. Les titans inférieurs sont de la même génération, mais d'une puissance moins grande. La Lune, les Planètes et les Natures essentielles – Feu, Eau, Chair, Air et Pierre – mènent ce groupe. Les titans sont presque immuables et indifférents au fait d'être vénérés ou non.

Tous les autres dieux sont beaucoup plus spécifiques ; s'ils sont attachés à un endroit particulier ou à un champ d'activité spécifique, ils peuvent, à travers leurs lignées, combiner les pouvoirs et les aspects hérités des titans. Leur existence est plus précaire et ils cherchent à recruter des adorateurs afin de maintenir et de développer leur pouvoir. Ils s'adaptent de près aux besoins et aux structures sociales humaines, car c'est ainsi qu'ils gagnent le plus de partisans et augmentent leur puissance à travers la vénération dont ils sont l'objet. On attribue un genre à la plupart des dieux, mais cela n'est pas toujours pertinent pour une entité aussi complexe qu'une divinité.

Enfin, il existe aussi les demi-dieux, les ancêtres et les héros, tous des mortels ayant accédé à la divinité grâce à leurs actions. Malgré leur relative jeunesse parmi les dieux, ils sont souvent l'objet des adorations les plus enthousiastes en raison de leur proximité avec l'humanité.

Panthéons

Les dieux sont souvent rassemblés en panthéons pour être vénérés, ce qui signifie simplement qu'un groupe de dieux répond aux mêmes rites. Ces panthéons sont des constructions humaines et ne reflètent pas vraiment de réalité cosmique. Ils peuvent être définis de façon stricte et rigide, comme le panthéon korantien, ou être en constante évolution selon un processus graduel de sélection, d'assimilation et d'accrétion, comme c'est le cas du panthéon tarsénien. Certains dieux appartiennent à plusieurs panthéons, proposant sans doute des aspects différents d'eux-mêmes à leurs adorateurs, et sont donc connus sous une grande variété de noms ; d'autres n'appartiennent à aucun panthéon ou n'ont aucun adorateur.

Divinités créées par l'homme

Certains dieux ont en fait été créés par l'humanité : ils ont été fabriqués à partir de l'essence d'une force impersonnelle et abstraite par un acte de volonté de l'homme et incarnés en une forme pertinente et accessible à l'esprit humain. Les déesses tutélaires des cités korantiennes en sont un exemple. Le POU d'une entité de ce genre est exclusivement généré par les prières de ses adorateurs, car elle n'en possède aucun qui lui est propre. Sa conscience est habituellement un fragment ou un aspect d'une entité plus grande.

Types d'adoration

La relation entre un individu et une divinité est souvent gérée par un culte. Dans ce cas, la promotion au sein du culte et l'accès aux miracles obéissent aux règles standards de Mythras. Il existe cependant beaucoup d'autres types de relations théistes ; chaque culture a sa propre opinion quant à la meilleure manière de les gérer et de nouvelles façons sont inventées tous les jours. Quelques exemples sont présentés par la suite.

Religions personnelles

Tous les accès à la puissance divine ne passent pas par les cultes. Dans beaucoup de cas, et dans l'Empire taskien en particulier, un individu façonne directement sa propre relation avec une entité surnaturelle et devient son dévot. Dans cette situation, il n'existe pas de rang de culte permettant de savoir les miracles ou les sortilèges accessibles à un adorateur ; c'est la valeur de la compétence Dévotion qui mesure à la fois le niveau des miracles disponibles et la taille de la réserve de dévotion.

Les jets d'amélioration pour la compétence Dévotion sont habituellement obtenus en effectuant des pèlerinages, en rendant des services ou en faisant des offrandes à la divinité concernée et non pas par le mécanisme habituel d'attribution après une partie.

Une connexion sacrée à la divinité est requise pour acquérir des miracles. Ce lien peut prendre des formes variées : être en présence de la divinité elle-même ou de l'un de ses saints, aller dans un temple, un sanctuaire ou un lieu sacrosaint ou encore tenir une relique dans ses mains. Un tel accès est souvent contrôlé par un culte désireux d'en limiter l'usage à ses propres membres, ou par quelque autre dirigeant local se faisant payer de coquettes sommes en échange de ce privilège. Sans l'appui de la communauté, il peut s'avérer difficile d'accéder aux lieux permettant de réapprovisionner sa réserve de dévotion.

Dans les pays comme la Tarsénie où les religions personnelles sont la norme, le rôle d'un culte est plus proche de celui d'une confrérie. Le rôle de ce genre d'organisation est généralement d'apporter un soutien aux dévots dans leurs pèlerinages personnels ou d'autres observances religieuses, nécessaires pour établir et faire grandir leur relation avec le dieu.

Il est tout à fait habituel qu'un sanctuaire, un artefact ou un saint n'offre qu'un seul et unique miracle. Les dévots souhaitant élargir l'éventail de leurs pouvoirs théistes devront sûrement passer beaucoup de temps et dépenser beaucoup d'argent à faire le tour des sanctuaires et des festivals religieux éparpillés dans tout l'empire.

Un personnage peut avoir autant de dévotions différentes qu'il le souhaite, tant que celles-ci ne s'excluent pas mutuellement en raison de l'animosité d'une divinité envers une autre.

Cultes multiples consacrés

à la même déité

Des cultes différents peuvent être consacrés à la même divinité. Chaque culte aura ses propres règles et ses propres rangs et il est tout à fait possible que ces cultes rivalisent entre eux pour obtenir les faveurs de leur dieu, ou l'accès aux lieux sacrosaints et aux artefacts susceptibles d'augmenter leur influence, leur prestige et leur pouvoir magique. Ces cultes ne proposent pas toujours l'ensemble des miracles du dieu, et certains peuvent même donner un accès à des miracles uniques que des cultes rivaux plus importants ne peuvent pas reproduire.

Niveau d'exigences pour la Dévotion

RANG DE CULTE REQUIS	MINIMUM REQUIS EN DÉVOTION
Initié	51 %
Acolyte	71 %
Prêtre	91 %

Pactes

Tous les dieux ne reçoivent pas d'adoration organisée et il existe en outre de nombreuses créatures quasi divines ou aspirant à le devenir. De plus, certaines entités ne sont que des fragments ou des aspects d'une vraie divinité et ne méritent donc pas une vénération complète. Toutes ces entités peuvent chercher à marchander les points de magie des mortels pour les utiliser comme les leurs, en offrant en échange certains bénéfiques, faveurs ou dons. Une telle relation est appelée un pacte.

Ce sont souvent les sorciers qui établissent les pactes. Ils peuvent passer toute leur vie à chercher quelle entité peut leur fournir ce qu'ils veulent, comment elle doit être invoquée ou contactée et quelles sont les meilleures tactiques dans la négociation du pacte. En Assabie, le pacte est la norme des relations entre les hommes et les dieux, car les assabiens font peu de distinctions entre les dieux et les démons et les traitent tous de la même façon.

À la différence de la réserve de dévotion du théisme, un pacte place une partie de l'âme du sorcier à la disposition de l'entité et réduit ainsi ses points de magie jusqu'à l'échéance du pacte. L'investissement minimum est de 1 point de magie et, si l'entité accepte les donations de points de magie provenant de sources autres que le donateur lui-même, il n'y a pas de maximum. Les points que le donateur alloue à sa réserve de dévotion au titre du pacte ne sont pas utilisés pour exhorter des miracles, mais sont échangés contre des faveurs.

Faveurs

Une *faveur* est un avantage qui améliore le récipiendaire d'une façon ou d'une autre et qui est accordé par une entité comme contribution à un pacte. Son cout se mesure en points de magie investis dans le pacte et il est indiqué dans le tableau ci-après ; néanmoins comme les pactes sont toujours des accords négociés, le maître de jeu est libre d'ajuster ces couts à chaque situation comme bon lui semble.

L'effet d'une faveur est permanent et perdure tant que le pacte est valide.

Les exemples fournis ne sont pas exhaustifs ; le maître de jeu et les joueurs sont libres d'utiliser le tableau des Exemples de dons de MYTHRAS comme un échantillon de faveurs. Outre les améliorations magiques, d'autres types de bénéfices peuvent être accordés au donateur. Certaines écoles de sorcellerie auraient été fondées à partir de connaissances magiques acquises grâce à un pacte. Services rendus par des démons, obtention d'artéfacts magiques, fondation de nouvelles religions ou prévention de catastrophe, il n'y a pas de réelles limites sur ce que peuvent être les termes d'un pacte.

Note pour le maître de jeu : Quand vous attribuez un cout à une faveur, gardez à l'esprit qu'un démon ou une pseudodivinité avide essaiera d'obtenir le maximum possible tandis qu'une entité rusée pourra réduire le prix à payer, du moins au début, afin d'encourager les mortels à franchir le pas et à s'engager dans le pacte. Le cout d'une faveur devrait néanmoins toujours être un véritable sacrifice – si un personnage cherche une faveur qui lui procure une abondante réserve de points de magie, cela devrait être une opportunité pour l'entité de lui en soutirer encore plus.

Les termes d'un pacte

Contrairement aux pratiques théistes habituelles, un pacte n'est pas un acte de dévotion permanente, mais un contrat conclu pour une durée de temps limitée. Il est vrai que certains pactes sont

conclus « jusqu'à ce que mort s'ensuive » et certains se prolongent même après la mort ; cependant la plupart ont une échéance fixe, un an et un jour étant la durée standard.

Les pactes sont aussi généralement assortis de conditions précisant leur expiration et celle de la réserve de dévotion, mais ils peuvent inclure toutes sortes de clauses, obligations, geasa, contreparties et conditions devant être respectées, par exemple la fourniture à l'entité de points de magie additionnels par le sacrifice (ou la vampirisation) d'autrui. Celui qui viole les termes d'un pacte risque d'en payer chèrement le prix ; une entité peut ainsi prendre possession des points de magie de façon permanente, et réduire définitivement les points de magie du transgresseur.

Traditions animistes

Selon les animistes, toute chose vivante est animée par un esprit. Comme les esprits perdurent indépendamment du Monde matériel et de la chair éphémère, le Monde spirituel représente pour eux une forme supérieure de réalité. Les animistes étudient les passages entre les Mondes matériel et spirituel et cherchent à les traverser pour se rapprocher du grand cosmos.

Pour eux, les esprits sont des amis, une famille ou simplement des alliés, même si leurs traditions incluent parfois aussi la vénération des dieux. On considère souvent l'animisme comme une pratique primitive, pourtant elle n'est pas confinée aux cultures primitives : les prêtres-chamanes de Yéguisai et Zagre sont célèbres pour leurs pratiques animistes et n'en sont pas moins des dirigeants religieux d'une civilisation sophistiquée.

Chamane

Un chamane est un praticien sérieux de l'animisme, quelqu'un qui connaît la compétence Contrainte lui permettant de négocier, de combattre et de lier des esprits. Ces esprits sont alors sous son contrôle et se soumettent à ses ordres, exécutant un service ou améliorant ses pouvoirs au moyen d'effets proches de ceux des sorts.

Très peu de gens sont capables de projeter leur âme dans le Monde spirituel. On obtient généralement cette capacité, la compétence Transe, grâce à un talent rare, un don divin ou une forme de mysticisme. Ses effets peuvent être reproduits à l'aide d'un miracle ou de puissantes drogues.

Notes pour le maître de jeu : Lorsque des drogues sont utilisées pour entrer en transe, le score obtenu dans la compétence Transe est égal à la virulence de la drogue absorbée.

Pactes

FAVEURS	EFFETS	COUT DE L'INVESTISSEMENT DANS LE PACTE
Talentueux	La difficulté des jets d'une compétence est réduite d'un niveau.	Compétence standard : 1 point de magie. Compétence professionnelle : 2 points de magie. Compétence magique : 3 points de magie.
Trait de génie	Augmente le seuil de réussite critique d'une compétence par 1d4 + 1.	2 points de magie.
Accroissement de caractéristique	+1d3 dans une caractéristique (sauf le POU) sans dépasser le maximum de l'espèce.	Caractéristique inférieure à la moyenne avant la faveur : 1 point de magie. Caractéristique supérieure à la moyenne avant la faveur : 2 points de magie. Caractéristique de 18 ou plus avant la faveur : 3 points de magie.
Effet de magie populaire	Confère un effet permanent choisi parmi les sorts de magie populaire de MYTHRAS. Comme pour le sort de magie populaire Malédiction, mais les effets peuvent être aussi bénéfiques.	1 point de magie.
Maitrise	+25 % ou une augmentation jusqu'à 90 % (selon ce qui est le plus élevé) pour une compétence en phase avec la nature de la divinité.	1 point de magie si la compétence est déjà à 50 % ou plus, 2 points de magie dans le cas contraire.
Possession	Possession cachée par un esprit du culte.	1 point de magie par point d'intensité.

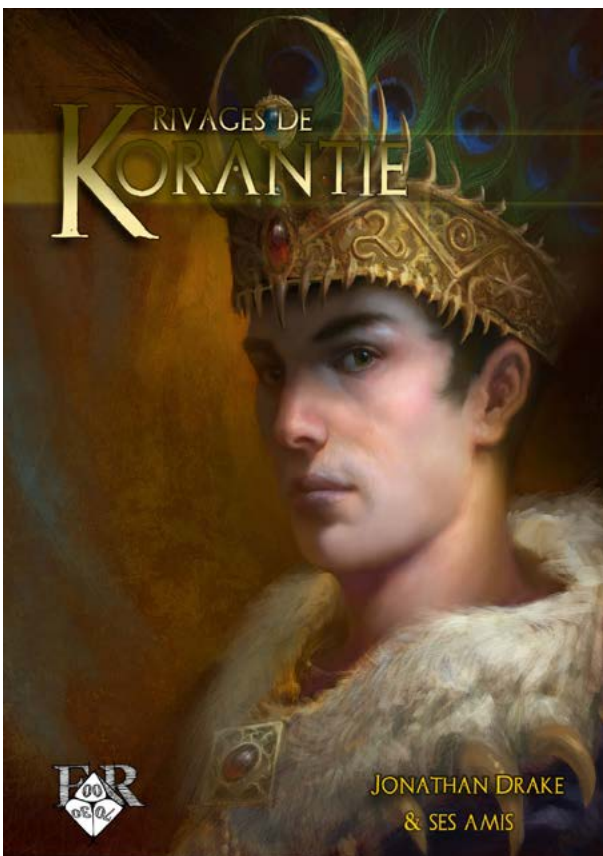
Esprits traditionnels

Chaque culte ou culture animiste dispose d'esprits alliés appelés *esprits traditionnels*. Ces esprits alliés peuvent être appelés en utilisant la compétence Contrainte et négocieront généralement les termes selon lesquels ils accorderont leurs faveurs ou fourniront leurs services, plutôt que d'obliger l'animiste à recourir à la force pour les soumettre et les lier. Les membres d'une tradition animiste ayant acquis ou reçu le contrôle d'un esprit traditionnel peuvent utiliser leur compétence Rites à la place de Contrainte.

EXPLOREZ THENNLA

Les Rivages de Korantie présente le mode de vie des Korantiens et détaille les cités-États de l'Empire, fameuses pour incarner chacune une déesse spécifique. Ce supplément plonge le lecteur dans la culture et la société korantienne, explorant sa politique, ses forces armées et ses religions (avec des descriptions complètes de cultes et de congrégations) et proposant de nouveaux miracles et de nouvelles créatures. Le livre contient trois scénarios destinés à introduire des personnages korantiens dans le monde : Les Vauriens de Varoteg, La Maison de Valsus et la Fille de Prishad, une histoire épique de vengeance se déroulant sur des rivages troublés.

Le plus récent empire de Thennla, et aussi le plus prospère, est dirigé par un empereur-dieu qui délègue son pouvoir à l'étrange et sinistre Simulacre de Fer. Les Taskiens contrôlent Taygus et poussent lentement les Korantiens dans l'ombre de l'histoire, tout en gardant la rigoriste Théocratie jekkarine sous contrôle. Les Taskiens se voient comme des progressistes éclairés, en avance sur les questions sociales et prêts à remettre en cause les normes établies. Cependant, tout le monde ne voit pas cette attitude d'un bon œil, en particulier les Korantiens qui assistent à une érosion lente, mais régulière de leur style de vie.



THENNLA

Un cadre de jeu pour Mythras

Un monde fantastique fait de cultures millénaires, de dieux vivants, d'empires ambitieux et de rêves brisés.

Au cœur du continent de Taygus, le puissant Empire taskien rivalise avec l'habile Théocratie jekkarine, pendant que les cités-états de l'Empire korantien luttent contre le déclin en fondant de nouvelles cités et en créant de nouvelles déesses. Les Assabiens observent avec intérêt ces évolutions, tandis que leurs sorciers approfondissent leur compréhension de l'univers. Et depuis les cieux, les dieux contemplent le monde avec détachement.

Thennla est un monde de magie et d'aventures. Ce livret introductif offre un aperçu du cadre du jeu décrit dans les suppléments *Les Rivages de Korantie* et *L'Empire Taskien*.

Créez vos premiers aventuriers à partir des dix cultures proposées, découvrez le continent de Taygus et immergez-vous dans la magie du monde de Thennla.

Compatible avec les règles de *Mythras* et de *Mythras Fondamentaux*



Réalisé avec l'aimable autorisation de The Design Mechanism

Mythras

