

La danza delle ombre

Livre des joueurs



Roni Lucien et Yvan...

Shade

La danza delle ombre
Livre des joueurs
1^{ère} édition - Hiver 2010

Crédits

Création originale :
Pierre-Olivier Peccoz

Directeur de publication :
Yann Bruzzo

Conception et rédaction :
Claire Marchesi,
Frédéric Fouladoux
et Pierre-Olivier Peccoz

Aide à la conception :
Matthieu Barrière
et Philippe Renevier

Relecture :
Pierre Gavard-Colenny
et Mireille Peccoz

Couverture :
Marc Simonetti

Illustrations :
David De Abreu, Damien Venzi,
Julien Stacchetti, David Lecossu, Remton,
Marc Simonetti et Pierre-Olivier Peccoz

Mise en page / Infographie :
Julien Stacchetti, Rafaël « Fianosther » Verbiese,
Patrick Trempond et Josselin Grange.
Crédits photos : © Ph. Favre-Reguillon - Fotolia

Remerciements chaleureux :

L'esercito dell'ombra :
Dom, Alex, Matthieu, Ffx of Borg, Charlotte,
Cédric « Inigo Montoya », Yves « Ave Zokoï »,
Julien « maître Lorenzo », Julie,
Phiphi, Nico, Gérald et Pat...

Consulenti politici :
Tous les vieux camarades de campagne Thomas,
Lionel, Yann, Gaby, Marc, Gilles, David, Rémy...

Gli agenti della cospirazione :
Les grands anciens de la Jouvenco, la condotta du Rabot,
sans oublier la commission occulte et corrompue
du CJSJ et du CDJRU...

Gli Professionisti :
Dom et l'équipe des contrées du Jeu, Sofiane, Julien Gerboise
co-auteur de RAS, l'équipe du Ballon-Taxi et Yann Bruzzo.

Le muse dell'ispirazione :
Elizabeth Eyre, Type O Negative, Lucky Luke, George
Orwell, Ian Pearces, Dead Can Dance, Nicolas Machiavel,
Selenim, Arturo Pérez Reverte, Cradle of Filth, Guy Gavriel
Kay, Bloodlust, Umberto Eco, Peer Gynt, Rêve de Dragon,
Patrick Pesnot, Ivan Cloulas, Ann Mac Caffrey, Leonardo
Benevolo, Marilyn Manson, le beau Zorro, Mary Gentle,
Perrault et les frères Grimm, Werewolf the apocalypse,
De Cape et de Crocs, Midori Snyder, Peter Pan...



Ludopathes
Les Zéditeurs

© 2010 Ludopathes Editeurs SARL
4, route de la chapelle 31160 ASPET
RCS Toulouse 480 328 020

N° ISBN : 2-35112-020-5

Imprimé en France par France Quercy.

Shade : La danza delle ombre - Index

Préambule

Le jeu de rôle	8
<i>Shade</i>	10
<i>Les malheurs du vieux Pantalone</i> (Nouvelle)	12

Livre I : Voyage à Néolim

Chapitre 1 : Ainsi parlent les légendes

La venue des céléziens	17
La première croisade	18
Le Papillon d'Or	19
La disparition de Luna	19
Shaïtar ou la mort des anciens dieux	20
La naissance des flammes et de la Muette	21

Chapitre 2 : Les Empires de Néolim

La théocratie mérévide	25
Des Urochs aux Tarques	26
L'Âge du Papillon d'or	27
Apocalypse et résurrection	28
De la reconstruction jusqu'à la seconde croisade	28
La fronde clémentine	29
La révolte des barons	29
L'Âge d'acier ou la guerre des cités franches	30
Les nations à l'aube de l'an mil	30
Vieilles puissances et jeunes nations	31
Rapide aperçu de l'échiquier politique d'aujourd'hui	32

Chapitre 3 : Corrispondenza - Nouvelle

L'empire du Roi-Lune	38
Le royaume de Thalie	40
De la politique républicaine	43
De la milice et de l'ordre public	44
Un découpage artificiel	46
De la Lombrerie et des Lombriens	47
Clémence	50
Carte de Clémence	51
La Thémésie : Le désert des veuves	56
Protectorat Clémentin	60
De l'Ostrie et du Lagashein	64
Curiosités méridionales	66
Nécris, la grande nécropole	68
La Stélénie	72
Carte de Néolim	76

Chapitre 4 : Les Pouvoirs des Ténèbres

Qui sont les Ténébrosi ?	79
Devenir Ténébroso	80
Ténébrosi, nations et allégeances divines	81
De la simplicité de la lumière... ..	81
... et de la duplicité des ténèbres.	81
Les pouvoirs des Ténébrosi	82
La place des Ténébrosi dans la société stéléniennne	83
1) La Noblesse	83
2) Le clergé et la féminisation du pouvoir	84
Les prêtresses... ..	85
...Et les dévots	85
3) Le peuple	86
<i>Il popolo grasso</i>	87
<i>Il popolo minuto</i>	87
4) Les sans castes	88
Les <i>condottieri</i>	88
Les mendiants	89
Assassins, voleurs et prostituées	89

Chapitre 5 : L'essence des Ténèbres - Nouvelle

L'Éveil du Maelström	91
Par les chemins de traverse	93
De la Nature et des comportements des ombres	95
Les Nébuleuses Naturelles	97

Chapitre 6 : L'essence des Ténèbres - Compléments

<i>Il Corda Nera</i>	101
Régénération de la noirceur	101
Affronter le gouffre	102
La Tapisserie	102
Les nébuleuses	103
Des sorciers et de la sorcellerie	103
Les apparitions	104
Les ombres dormantes	104

<i>L'essence des Ténèbres - Épilogue</i> (Nouvelle)	105
<i>Pulcinella fait son marché</i> (Nouvelle)	106

Libre II : Les Ténébrosi

Les règles basiques

La destinée	110
Pioches et marges	110
Pioches et pioches ouvertes	110
Le signe du destin et la <i>maledizione</i>	111

Chapitre 7 : Les personnages

La création d'un personnage	113
-----------------------------------	-----

1 ^{ère} Étape : Le concept	114
---	-----

2 ^{ème} Étape : Le Signe du destin	115
---	-----

Le choix de votre signe	115
Les Figures symbolisent une attitude	115
Les couleurs symbolisent une vision du monde	115
Votre signe du destin en jeu	117
Signe du destin et Nébuleuses	117
Nébuleuses innées	117

3 ^{ème} Étape : Lignage, origine, métier	118
---	-----

1) Le lignage	118
---------------------	-----

1.1) Le Rang	118
--------------------	-----

Rang social (table)	118
---------------------------	-----

1.2) Le métier	119
----------------------	-----

• Noblesse de lettres : Rang 3	119
--------------------------------------	-----

• Prêtrise : Rang 3	119
---------------------------	-----

• Noblesse d'épée : Rang 2	120
----------------------------------	-----

• <i>Popolo grasso</i> , bourgeois et parvenus : Rang 2	120
---	-----

• <i>Popolo grasso</i> , croquants : Rang 1	121
---	-----

• Dévot : Rang 1	121
------------------------	-----

• <i>Popolo minuto</i> inférieur et gueux : Rang 0	122
--	-----

• La Lie : Rang 0	122
-------------------------	-----

2) Nationalité, choix de votre province d'origine	122
---	-----

2.1) Thémée et le désert des Reines Veuves	124
--	-----

2.2) La Ravénie	125
-----------------------	-----

2.3) L'Ostrie	126
---------------------	-----

2.4) Clémence	127
---------------------	-----

2.5) Protectorat clémentin	128
----------------------------------	-----

2.6) La Lombrie	129
-----------------------	-----

2.7) La Lombrie méridionale	130
-----------------------------------	-----

2.8) Nécris	131
-------------------	-----

2.9) Royaume du Lagashein	132
---------------------------------	-----

2.10) L'empire du Roi-Lune	133
----------------------------------	-----

4 ^{ème} Étape : Les caractéristiques	134
---	-----

Échelle de valeur des caractéristiques	134
--	-----

Description des caractéristiques	135
--	-----

Répartition des caractéristiques à la création	135
--	-----

5 ^{ème} Étape : Les compétences	136
--	-----

Échelle de valeur des compétences	136
---	-----

1) Les troncs (Aptitudes, Acuité, Savoir-faire, Sociabilité, Connaissances, Lettres)	136
---	-----

2) Le bagage	137
--------------------	-----

3) Répartition des points de compétences	138
--	-----

Compétences privilégiées	138
--------------------------------	-----

4) Description des compétences	139
--------------------------------------	-----

Acrobatie, Arme	139
-----------------------	-----

Art, Artisanat	140
----------------------	-----

Athlétisme, Bagarre, Bagou, Boisson, Camouflage, Chasse	141
--	-----

Contes et légendes, Débrouillardise, Déguisement	141
--	-----

Discrétion, Embuscade, Équitation	142
---	-----

Escrime, Esquive, Héraldique,

Herboristerie, Horadrerie, Intendance	143
Intrigues, Jeux, Ladriel, Larcins, Lire et écrire, Marchandage, Médecine, Missives	144
Patois, Poisons, Pressentiment, Prévisions, Ragots, Science, Séduction, Théologie	145
Tir, Travaux agricoles, Urbanité	146
Vigilance, Voyages	147
Règle optionnelle : Les spécialisations	147

6 ^{ème} Étape : Attributs secondaires	148
--	-----

Bonus aux dégâts	148
------------------------	-----

Bonus en points de compétences	148
--------------------------------------	-----

Bonus de noirceur	148
-------------------------	-----

Maîtrise des Nébuleuses	148
-------------------------------	-----

Points de vie	149
---------------------	-----

Héroïsme	149
----------------	-----

Tricherie	149
-----------------	-----

7 ^{ème} Étape : La part des ténèbres	151
---	-----

1) La noirceur	151
----------------------	-----

2) Nébuleuses	151
---------------------	-----

3) Compétences de nébuleuses	151
------------------------------------	-----

4) Sortilèges	151
---------------------	-----

Petit Théâtre : Petits doigts agiles	152
--	-----

Necromancie : Appel de la tombe	153
---------------------------------------	-----

Bouffonnerie : Mimiques	154
-------------------------------	-----

Croque-rêve : Murmures	155
------------------------------	-----

Faux-semblant : Confettis	156
---------------------------------	-----

Ténébromancie : Ténébromancie	157
-------------------------------------	-----

Souffle-givre : Peur bleue	158
----------------------------------	-----

Quenouille : Tissage	159
----------------------------	-----

Dernière Étape : La touche finale	160
---	-----

Fortune et possession	160
-----------------------------	-----

Relations	161
-----------------	-----

Pécule	161
--------------	-----

La monnaie	162
------------------	-----

Tables des prix et des denrées	164
--------------------------------------	-----

Chapitre 8 : Archétypes

Duelliste : Le chevalier errant	168
---------------------------------------	-----

Soubrette : La servante curieuse	170
--	-----

Templier : Le dévot des ténèbres	172
--	-----

Zanni : L'acteur de commedia	174
------------------------------------	-----

Bergère : La petite paysanne	176
------------------------------------	-----

Ragazza : La mauvaise fille	178
-----------------------------------	-----

Négociant : Le bourgeois aventurier	180
---	-----

Prêtresse : L'ambassadrice de Sélène	182
--	-----

Espionne : La danseuse de sifs	184
--------------------------------------	-----

Condottiere : Le comploteur	186
-----------------------------------	-----

Courtisane : La fleur vénéneuse	188
---------------------------------------	-----

Sicaire : L'assassin justicier	190
--------------------------------------	-----

Expérience

Accroître ses attributs	192
-------------------------------	-----

Développer ses compétences	192
----------------------------------	-----

Académie d'escrime	193
--------------------------	-----

Apprendre de nouvelles nébuleuses	193
---	-----

Développer ses compétences de nébuleuse	193
---	-----

Apprendre de nouveaux pouvoirs	193
--------------------------------------	-----

Autres aspects	193
----------------------	-----

<i>Arlequin et son troupeau d'oies blanches</i> (Nouvelle) ...	194
--	-----

Livre III : Les règles du destin

Chapitre 9 : Les Pioches

1) Les Pioches, rappel	199
Interprétation de la marge (Table).....	200
Bonus et malus (Table)	201
2) Héroïsme et héroïsme de scène	201
3) Pioches ouvertes	202
Table des associations de renfort	203
4) Épreuves d'opposition	205
5) Découpage du temps	205

Chapitre 10 : Florilège de règles

1) Changer de rang	208	9) Mentir, duper	214
2) Commander	208	10) Poursuites	214
3) Conquérir un public	209	11) Pressentiment	215
4) Créer ou fabriquer	210	12) Réparer, bricoler	215
5) Enfoncer, forcer	211	13) Séduire	216
6) Être discret	212	14) Se renseigner	218
7) Intimider	213	15) Travaux de recherches	219
8) Marchander, négocier	213		

Chapitre 11 : Dans le feu du combat

Des vertus du combat.....	221
1) Le combat flamboyant	222
1.1) Héroïsme et Héroïsme de scène (rappels)	222
1.2) Phase 1 : Initiative	222
1.2.1) Modificateurs de calcul	223
1.2.2) Cas particuliers	223
1.3) Phase 2 : Annonce des actions	224
1.4) Phase 3 : Action !!	224
1.4.1) Sous quelles valeurs piocher ?	224
1.4.2) Opposition attaque / défense	224
1.4.3) Cartes de renfort	225
Table des associations de figures en attaque	225
Table des associations de figures en défense	225
1.4.4) Esquive ou parade	226
1.4.5) Signe du destin et <i>maledizione</i>	227
Tables des maladresses	227
1.5) Phase 4 : Comptabilisation	228
1.5.1) Infliger des dommages : le total de dégâts	228
1.5.2) Rompre le combat, attaques de fuite	228
1.5.3) Poursuite des hostilités	228
2) Le Duel	229
2.1) Phase 1 : Initiative	229
2.2) Phase 2 : Annonce des actions	229
2.3) Phase 3 : Action ! (Attaque, Défense, Tirade, Association de figures en renfort)	230
2.4) Phase 4 : Comptabilisation	231
2.4.1) Blessures en duel	231
2.4.2) Gestion des cartes de renfort	232
2.4.3) Dénouement : le duel de plaisance, l'exercice, l'ordalie, le premier sang	233
3) Tir	233
3.1) Recharger une arme	233
3.2) Tireur attaqué en corps à corps	233
3.3) Difficultés de tir	234
3.3.1) La Portée	234
3.3.2) La visibilité, le contexte	234
4) Règles complémentaires	235
4.1) Bagarre	235
4.2) Combat monté	235
4.3) Combat à deux armes (règle optionnelle)	236
4.4) Embuscades et attaques surprises	236
4.5) Grenades	237

Chapitre 12 : Le Repos du Guerriers

La dure vie de héros.....	239
1) Points de vie	240
1.1) Inconscience	240
1.2) Coma	241
1.3) Mort	241
1.4) Récupération des points de vie	242
1.5) Les soins : Médecine et Herboristerie	242
2) Mille et une façons de mourir	243
2.1) Les chutes	243
2.2) La noyade	244
2.3) Les brûlures	244
2.4) La maladie	244
2.5) Les poisons	245

Chapitre 13 : L'Art de la Guerre

L'axe qui fait tourner le monde.....	249
1) <i>Condotta</i> , Armée et Ost	250
Une troupe en campagne.....	252
2) Armement	254
Tables des armures	254
Liste des capacités	254
Tables des armes et armes de tir	256
3) Les académies d'escrime	257
École Orsinio	257
École Zecceni	258
École Brantone della piazza amirale	259

Chapitre 14 : Les règles de la Sorcellerie

Principes de fonctionnement des nébuleuses	261
1) La noirceur des ombres vulgaires	261
2) La noirceur des ombres primordiales	262
3) La corde noire des ombres vulgaires	262
4) La corde noire des ombres primordiales	262
5) Mort de l'hôte	263
6) Fluctuation de la noirceur	263
7) Régénérer sa noirceur	264
8) Détecter une ombre	264
9) Déplacement d'une ombre	265
10) Apparition	266
11) Ombres et réalité	266
12) Nébuleuses naturelles	266
13) Description des nébuleuses	268
13.1) Signe du destin	268
13.2) Personnalité	268
13.3) Focus et lancer de sortilège	268
13.4) Durée et portée	268
Bouffonnerie	269
Petit Théâtre	271
Croque-rêve	269
Quenouille	272
Faux-semblant	270
Souffle-givre	273
Nécromancie	270
Ténébromancie	273

Chapitre 15 : Encyclopédie des sortilèges

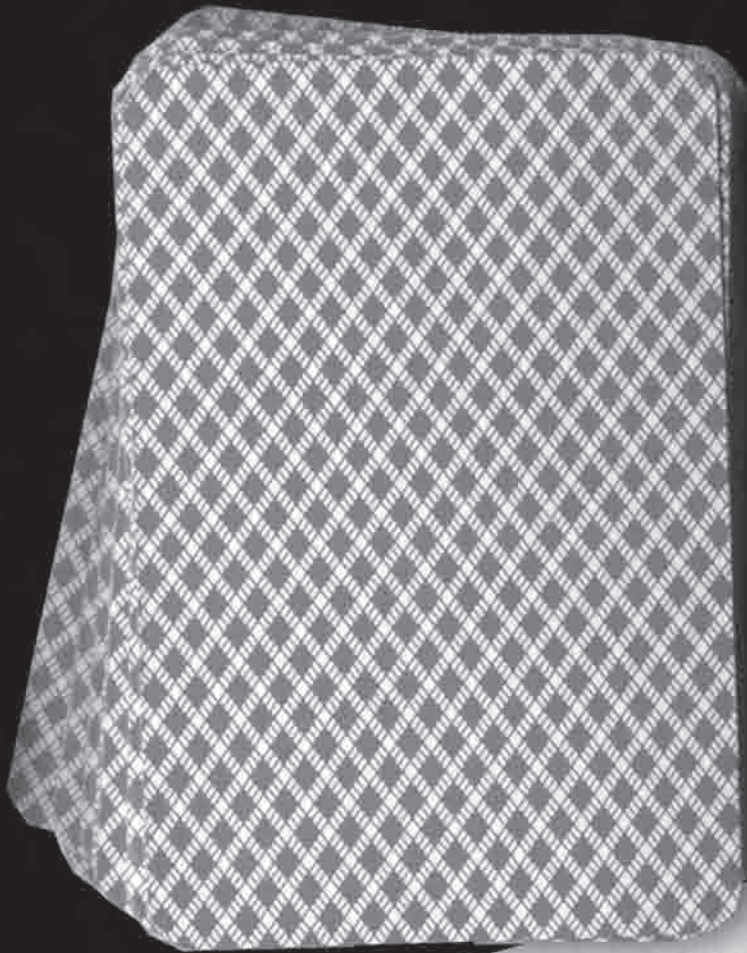
de A à Z	275
Fin (Nouvelle)	298

Appendices

Aide de jeu et Récapitulatif	300
Lexiques et Index Catégoriel	303
Tables et Feuilles de Personnage	307

Le destin bat les cartes, mais c'est nous qui les jouons »

Proverbe italien.



- Passer voir l'aubergiste
- Alessandro da Roda est passé
- Rouelles = 7 personnes
- Grilo → trevoletta après mort du baron
↓ demandes réparation
Trevoletta du baron dans le quartier
des Marzocco - Demander Emma

7-5 - ~~2-2~~
Round 3

Age: 23 ans
Sexe: Masculin
Main: Droite

Force	3
Souplesse	3
Vivacité	2
Résistance	4

Aptitudes

Acrobatie (-4)	
Athlétisme (-2)	
Camouflage (-2)	
Discrétion (-2)	
Equitation (-2)	

Préambule

À l'ombre des jeux de rôle

Une poignée d'amis, des boissons fraîches, deux jeux de cartes, quelques crayons, une bonne dose d'imagination... voici pêle-mêle les principaux ingrédients pour savourer une partie de *Shade*.

Ce petit préambule s'adresse avant tout à ceux d'entre vous qui ne sont pas encore familiers avec la convivialité des jeux de rôle.

Certes, dans jeu de rôle, il y a « rôle », nous allons en parler. Mais il y a avant tout « jeu ». « Jeu » pour le plaisir de partager du temps entre amis en mélangeant collectivement nos imaginaires...

Le livre que vous tenez entre vos mains s'adresse à tous ceux qui souhaitent découvrir les inquiétants Ténébrosi qui peuplent *Shade*.

Vous y trouverez la description de Stélénia, notre univers de jeu, telle que ses habitants la perçoivent. Un monde avec sa part de magie et de mystères où nombre de questions n'ont pas encore de réponse. Mais comme chacun sait, les légendes recèlent toujours une part de vérité...

Du point de vue technique, cet ouvrage rassemble toutes les règles du jeu et le matériel pour créer, pas à pas, vos héros. Car jouer est resté notre maître mot tout au long de la création de *Shade*.



x8 = reste 7pts



Nationalité : *Lambrie*
 Talent : *Ben vivant*
 Métier : *Baron*

Rang
2

Signe du destin *Roi de Coeur*

3

Héroïsme

Points de vie Coma *-8* Mort *-16*

Base	Supérieur	Ecrasant	Héroïque
8	2	8	

3	Présence
2	Perception
2	Malice
4	Volonté

3	Savoir-faire	2	Connaissance
1	Art : <i>peinture</i>	3	Connaissance des langues (-2)
2	Art :	1	
1	Artisanat :	2	
1	Artisanat :	3	
4	Chasse (-3)	2	



Nébuleux
Compétence

Nébuleux
Compétence

Nébuleux

Quelques abréviations répandues

Comme dans tout loisir, les rôlistes sont friands d'abréviations et de termes techniques. Nous ne dérogeons pas à la règle en utilisant à tort et à travers certaines d'entre elles pour nous simplifier la vie, reconnaissons-le...

PJ : Personnage Joueur.

Désigne le personnage interprété et contrôlé par un des joueurs autour de la table. Par opposition aux PNJ. Dans *Shade*, le joueur joue le Ténébroso mais pas son ombre.

MJ : Meneur de jeu. (ou conteur)

Deux mêmes termes pour qualifier le joueur qui va conter le scénario aux autres joueurs. C'est également lui qui gère le déroulement de la partie et incarne les PNJ. Le MJ interprète aussi les ombres des PJ.

PNJ : Personnage non joueur.

c'est-à-dire contrôlé et interprété par le conteur (ou MJ).

Scénario :

Histoire, partie de jeu de rôle pouvant être jouée en une ou plusieurs séances.

Campagne :

Succession de scénarios imbriqués les uns dans les autres.

Le jeu de rôle

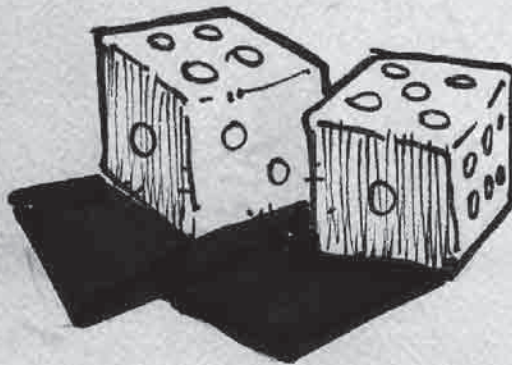
Le jeu de rôle s'inscrit dans la tradition des veillées d'antan. Ce loisir puise ses racines dans l'imaginaire de nos mythes et contes traditionnels, pour faire vivre à ses participants moult aventures trépidantes. Comme dans toute histoire narrée, un jeu de rôle comprend deux types de participants : le conteur et son auditoire. Mais les similitudes s'arrêtent là...

Dans un conte, l'auditoire reste passif. Il n'influence pas le cours de l'histoire, tout comme les spectateurs d'un film ou d'une pièce de théâtre. Si le loup doit dévorer la grand-mère, il aura droit à son festin ! Car tel est le bon déroulement de

l'histoire. Dans une partie de jeu de rôle (que l'on nomme scénario), l'auditoire est au contraire très actif. Ses membres sont appelés joueurs. Joueurs, car ils peuvent, par leurs choix et leurs actions, changer le cours du conte et l'amener vers un dénouement totalement imprévu. Y compris pour le conteur !!!

C'est peut-être la grand-mère qui dévorera le loup...

Le jeu de rôle peut s'apparenter à du théâtre d'improvisation. Le metteur en scène lance son script, les acteurs s'en emparent en l'interprétant en fonction de leur personnage. Mais personne ne sait vraiment comment la pièce va se conclure...



Diantre ! Mais comment cela est-il possible ?

La chose est fort simple. Le conteur, appelé Meneur de Jeu (ou MJ) est un joueur spécial. Oui, lui aussi joue !

Mais pas de la même façon que les autres participants. Son jeu consiste à inventer les grandes lignes d'une histoire, faire naître les personnages qui la peupleront, imaginer les lieux où elle va se dérouler...

Bref, il lance une aventure. Les autres joueurs, eux, en seront les héros et devront se débrouiller pour la tourner à leur avantage. C'est l'aspect « jeu ».

Le MJ doit adapter son histoire aux conséquences des actions des joueurs.

Afin d'interagir sur le scénario que leur propose le MJ, les joueurs se créent chacun un personnage dont ils choisissent les traits, les savoir-faire, les passions, le caractère, etc.

Un personnage qui va évoluer lui aussi au fil des aventures : c'est l'aspect « rôle ».

Ces deux aspects composent donc le jeu de rôle.

Petit exemple concret :

Le MJ vous signale que vous vous trouvez dans une cuisine dont la porte est verrouillée. Vous pouvez rester et attendre un moment que quelqu'un vienne vous ouvrir. Vous pouvez aussi cogner à la porte et faire du bruit pour attirer l'attention. Si votre personnage est un grand gourmand, vous pourrez indiquer au conteur qu'il en profite pour chercher quelque chose à se « mettre sous la dent ». Si votre personnage est un poltron, vous pouvez le faire éclater en sanglots ou le faire paniquer en martelant la porte avec l'énergie du désespoir... Que vous ouvriez ou non la porte aura peut-être une incidence sur le cours de l'histoire. On vous a peut-être enfermé volontairement et vos géôliers vont fouiller tout le château s'ils découvrent que la porte de la cuisine a été ouverte...

Cela peut paraître déroutant si vous n'êtes pas encore familier avec ce loisir. Mais vous aurez tôt fait de comprendre la simplicité de ces mécanismes, dès les premières minutes de votre première aventure.

L'idéal pour débiter, est encore de jouer avec des rôlistes (appellation générique pour les joueurs de jeu de rôle).

Quelques précisions sur les jeux de rôle.

Ce qui déstabilise la plupart des novices est qu'il n'y a ni gagnants, ni perdants à l'issue d'une partie. Le MJ n'est pas l'adversaire des joueurs, même s'il incarne leurs ennemis. Car le MJ décrit et incarne tous les éléments du scénario, aussi bien les « méchants » que les alliés des joueurs. Il est à la fois metteur en scène et arbitre de la partie. C'est à lui que revient le dernier mot en cas de situation litigieuse. Mais cela ne fait pas non plus de lui le tyran de la table de jeu. Justement, parlons de cette table de jeu.

Malgré le parallèle que l'on peut faire avec un film ou une œuvre théâtrale, le jeu de rôle se pratique assis autour d'une table. Tout est affaire d'imagination. Les descriptions du MJ suffisent à poser une ambiance et les paroles des joueurs suffisent à décrire les actions qu'entreprennent leurs personnages. Des accessoires peuvent aider à renforcer l'atmosphère de l'histoire (comme des musiques d'ambiance, un éclairage tamisé, etc.).

Le jeu de rôle n'en demeure pas moins une activité conviviale. Il est impossible d'y jouer sans une poignée d'amis. Le nombre de joueurs minimum est de deux : le MJ et un joueur. C'est ce qu'on appelle un scénario en solo. Le nombre de joueurs conseillé pour une partie de *Shade* oscille entre 3 et 5 selon les préférences du MJ.

Des aventures rocambolesques.

L'autre grand intérêt de ce loisir repose sur l'enchaînement des scénarios. Une fois la lecture des règles d'un jeu (exploit qui demande déjà une certaine motivation...), vous conviendrez qu'il serait dommage de ne jouer qu'une seule partie. Vous pourrez donc, si vous et vos amis le désirez, jouer une série de scénarios et faire ainsi progresser vos personnages. Le champ des possibilités n'en sera que plus large. Vous pourrez, par exemple, chercher à vous venger du maraud qui vous a balaféré la joue durant la première aventure, repasser dans des lieux visités précédemment qui ont peut-être changé... Les scénarios peuvent être indépendants les uns des autres. Mais il est encore plus intéressant de les concevoir comme les pièces d'un grand puzzle. En les emboîtant les uns dans les autres, par des causes à effets et des éléments récurrents, vous vivrez une

Comme vous le découvrirez plus loin dans votre lecture, *Shade* place le personnage au centre de la narration, en mettant en valeur les spécificités uniques de chacun. Cinq joueurs nous semble être une limite au-delà de laquelle il sera difficile au MJ de consacrer le même temps à chacun, pour approfondir son personnage. Ceci étant, rien ne vous empêche de jouer à plus, si vous vous en sentez la motivation.

Motivation, parce que le jeu de rôle n'est pas un loisir apathique, malgré le fait que les rôlistes jouent assis. Ne vous fiez pas aux apparences : le jeu de rôle exige un investissement personnel, surtout si vous désirez devenir MJ. Il vous faudra inventer et écrire des histoires, imaginer sans cesse des seconds rôles, des adversaires à confronter à vos joueurs, des lieux anodins et des lieux enchanteurs, rêver à des ambiances... Un MJ de rôle n'a pas la contrainte technique d'un plateau de cinéma ou la contrainte d'un budget ! Il n'est limité que par son imagination : vous pouvez bâtir des milliers d'univers et les détruire aussitôt. Votre imaginaire vous offre tous les effets spéciaux, même les plus chers et les plus improbables !

Être MJ nécessite, vous vous en doutez, un minimum d'imagination, de sens de l'improvisation, mais également d'une once de curiosité, de prise de note et surtout une bonne rasade d'envie.

grande épopée, à la manière des sagas romanesques et *Shade* a été spécialement conçu pour se prêter à cet exercice.

Cette introduction succincte n'a pas pour prétention de vous présenter tous les rouages du jeu de rôle, qui se découvrent de toute façon par la pratique plus que par les beaux discours. Le jeu de rôle est un loisir divertissant, d'une grande richesse. Nous en voulons pour preuve ses participants capables de palabrer des heures durant pour « voyager », sans bouger de leur chaise... Espérons simplement qu'elle vous donnera envie d'y jouer et d'entrer à votre tour dans « la grande danse des ombres » de Néolim...

Quelques termes spécifiques à *Shade*

Comme tout jeu de rôle, *Shade* dispose de ses spécificités... et donc de termes étranges qui les accompagnent. Vous trouverez une explication détaillée de chacun d'entre eux au cours de la lecture de ce livre. Mais vous pouvez d'ores et déjà entendre parler de :

Pioche :

Action autorisant un joueur, ou le MJ, à piocher une carte pour connaître le dénouement d'une action. La pioche dans *Shade* remplace les jets de dés de la plupart des jeux de rôle.

Talon ou Destinée :

Deux termes pour désigner le tas de cartes dans lequel s'effectuent les pioches. *Shade* utilise en effet deux jeux classiques de 52 cartes et leurs 2 jokers, et non un assortiment de dés comme la plupart des jeux de rôle.

Ténébroso

(féminin : Ténébroso / pluriel : Ténébroso) :

Mortel capable de commander son ombre et lui faire réaliser des prouesses magiques. Les joueurs de *Shade* interprètent tous des Ténébroso.

Stélénia :

Nom donné à l'univers connu dans le jeu. Stélénia est à la fois le monde et la personnification de la déesse de la nature. Stélénia se divise en deux îles qui sont la Stélénie (la plus grande et la plus sauvage, dont certaines parties restent inexplorées) et Néolim, l'île servant de décor à *Shade*.

Que cosa dite ?

Le petit monde de *Shade* foisonne de termes et de concepts qui lui sont propres. N'hésitez pas à consulter le lexique qui figure dans les appendices pages 302 et 303.

Shade

Vous êtes-vous déjà demandé ce qu'il adviendrait de vous
si votre ombre vous quittait ?
Que murmurerait-elle sur votre intimité si elle était douée de parole ?
Resterait-elle à vos côtés lorsque les nuits sont d'encre ?

Vous ne vous posez jamais ces questions absurdes...
et sans le savoir vous avez bien de la chance !
Car au-delà de vos songes, il est une terre que les anciens appellent Stélénia :
une contrée où les hommes se lèvent, matin après matin, la gorge nouée par
l'angoisse sourde d'avoir perdu... leur ombre.

Le côté obscur des ténèbres...
Un concept que nos cultures a
développé pour personnifier la
peur de la mort et le mal. Les
mythes se reportant à la nuit et aux
ténèbres foisonnent tout autour du globe,
quelles que soient les cultures et quelles
que soient les religions. Ténèbres : un seul
mot pour désigner la peur de l'inconnu,
la crainte de l'indicible, de l'invisible...
de l'incompréhensible. Autrement dit,
la peur de ce que l'on ne maîtrise pas !
L'énumération de ces mythes n'est pas
l'objet de cette petite introduction : vous
ne les connaissez que trop bien, véhiculés
sous différentes formes par les arts et
les médias, du cinéma à la littérature en
passant par la musique. Les ténèbres n'ont
heureusement pas échappé aux jeux de
rôle qui proposent, à travers différents
univers, d'interpréter de multiples agents
de l'obscurité.

Jouer un enfant des ténèbres n'avait donc
rien de novateur. Nombreux sont les jeux
qui permettent d'incarner un large panel
de créatures de la nuit. En développant
Shade, notre credo n'était pas d'offrir la
possibilité d'interpréter un nouveau
type de créature, mais de reconsidérer
les ténèbres en les dépouillant de leurs
oripeaux manichéens, avec un regard
plus naïf et plus enfantin. *Shade* puise
ainsi ses origines auprès de deux héros
injustement boudés des rôlistes : Peter
Pan et Lucky Luke. Souvenez-vous de
Peter Pan, poursuivant son ombre fugace
pour la recoudre à ses chaussures. Et qui
ne connaît pas Lucky Luke, le cow-boy qui
tire plus vite que son ombre ?

Et si, au lieu de se concentrer sur le héros,
on se concentrait sur son ombre ? Telle
fut l'idée initiale qui nous poussa à écrire
ce jeu.

Ténèbres et Ténèbres

Dès lors un univers étrange germa de
ce concept farfelu. Notre décor de jeu
serait un monde dans lequel les ténèbres
deviendraient les détentrices de secrets,
recourant à un voile opaque de mensonges
et d'illusions, que la lumière chercherait à
percer de ses rayons inquisiteurs.

Restait à concevoir ces fameux secrets
et définir les facultés magiques de leurs
gardiennes.

Ainsi naquit Stélénia, univers mêlant
renaissance italienne (période qui nous
était chère) à des touches plus insolites
et plus exotiques. En ces contrées
imaginaires, chaque chose créée, chaque
individu qui vient à la vie se voit doté
d'une ombre. Du grand empereur à la
soucoupe de théière, chaque chose est
accompagnée par un double ténébreux.
Or il arrive quelquefois, par le plus grand

des mystères, que ce double s'éveille. Voilà
pourquoi certaines choses perdent (ou se
débarrassent) de leur ombre et qu'il est
parfois possible de faire la conversation
avec l'ombre d'une charrette à l'accent
bourru...

La majeure partie des ombres n'ont pas
conscience de leur existence. Ces ombres,
que l'on nomme « ombres vulgaires », n'ont
d'autre choix que de gesticuler en imitant
les mouvements de l'« hôte » auquel elles
sont attachées. Mais il existe une minorité,
plus sournoise, bien consciente et qui
supporte mal de devoir marcher dans les
pas de quelqu'un. Ces créatures magiques
sont dites « ombres primordiales », car
elles incarnent l'essence élémentaire des
ténèbres. Elles n'ont de cesse de négocier
des miettes de liberté contre quelques
tours de sorcellerie.

Les Fils des ténèbres

Il existe ainsi des mortels capables de parler à leur ombre, de l'utiliser afin de lui faire pratiquer de la magie ou encore de l'envoyer espionner. Ce sont les terribles Ténébrosi, enfants du Maelström

(la mère originelle de toutes les ombres), à la fois craints et recherchés par ceux qui désirent bénéficier de leur magie. Ce sont précisément ces Ténébrosi que *Shade* vous propose d'incarner.



Shade se range dans la grande famille des jeux de rôle à secrets. Cette catégorie propose aux joueurs de percer les mystères du jeu au fil de leurs aventures. Mais le pari de *Shade* repose sur plusieurs aspects inédits : premièrement, le MJ dispose de tous les tenants et aboutissants des complots et ne découvrira pas les mystères au fil des parutions. *Shade : Rivelazioni* le livre qui lui est réservé, lui révélera l'intégralité des secrets du jeu. D'où la précaution de ne pas consulter cet ouvrage si vous pensez ne pas devenir

MJ à votre tour, sous peine de perdre tout le plaisir d'un jeu dont l'intérêt premier réside dans la découverte, la surprise et les rebondissements... Ensuite, les personnages sont de glorieux héros, appelés à devenir des agents actifs dans l'obscurification et la protection des secrets qu'ils auront glanés au cours de leurs pérégrinations. Ces secrets dépassent largement l'entendement du commun des mortels et, qui sait, les feront peut-être entrer un jour dans le cercle très fermé des puissances de Stélénia.

Le mot de la fin...

Il est impossible de parler de *Shade* sans remercier tous ceux qui, par leurs conseils, leur patience, leurs relectures, leurs critiques... ont contribué à enrichir l'univers, épurer le système de jeu pour en améliorer la jouabilité.

Espérons que leurs efforts n'ont pas été vains et que vous prendrez autant de plaisir à arpenter les chemins poussiéreux de Stélénia que nous en avons pris à les tracer...

Buona lettura, arrivederci...

Les deux tomes de *Shade*

Shade : la danza delle ombre

Le livre que vous tenez est le premier des deux ouvrages de *Shade*. Il se consacre aux joueurs, rassemblant l'ensemble des informations nécessaires pour créer et jouer des Ténébrosi. Il offre une vision de Stélénia et de ses mythes telle que ses habitants les perçoivent. Ce qui signifie... que ses secrets ne figurent pas dans *la Danza Delle Ombre* car il existe des ombres plus puissantes que celles qui accompagnent les Ténébrosi.

Shade : Rivelazioni

Ce second ouvrage est réservé aux meneurs de jeu. Ce recueil développe l'intégralité des secrets du jeu. Il détaille les principaux adversaires des ténèbres que sont les anges et les dieux mutilés du Clair-obscur en dévoilant leurs desseins les plus secrets, leurs pouvoirs et bien d'autres choses encore. *Shade Rivelazioni* dévoile également les secrets les mieux gardés des ténèbres. Les meneurs de jeu y trouveront également tout le matériel pour développer des aventures pour *Shade* ainsi que plusieurs scénarios pour leur permettre de jouer rapidement et des heures durant.

« Pour bien juger de la qualité des États dont je viens de parler, il faut faire encore une autre réflexion : savoir si un Prince a assez de pays pour se soutenir lui-même en cas de nécessité, ou s'il a besoin du secours d'autrui. »

Machiavel, *Le Prince*, chapitre dixième

Les Malheurs du vieux Pantalone

Marcello était plus à l'aise derrière un comptoir, à compter des rouelles, que pour négocier dans une chambre d'auberge miteuse avec deux sinistres malandrins. La femme qu'il n'avait jamais vraiment considérée, était un brin de brune sans charme comme on en croisait des centaines dans l'anonymat des ruelles de Trévoletta. Et puis... ce n'était qu'une femme. Plus inquiétant était son ami lombrien, un bellâtre au pourpoint de cuir et aux manches bouffantes fendues de couleurs criardes. Avec ses rubans et sa rapière bien en vue. Le profil même d'un mignon de la pire espèce, prêt à en découdre pour un regard de travers. Les deux acolytes ne lui avaient pas tout dit. Le gentilhomme devait sortir de sa réserve : après tout, à défaut de leur avoir versé la solde, ne demeurerait-il pas leur patron ?

« Tu es sûre que c'est tout ce que tu as à me raconter ?... »

Marcello empruntait une intonation ferme, comme pour se persuader qu'il était maître du jeu. Mais tout cela sonnait faux et il devinait cruellement à quel point il devait leur sembler ridicule.

« Je t'ai tout dit ragazzo, susurra la femme. Voilà qu'en réponse à sa posture, la brune devenait familière !

— Si tu crois que je ne t'ai pas tout dit, c'est que tu es convaincu que les choses vont plus loin, n'est-ce pas ? »

Le terrain devenait glissant. Si elle jouait avec lui, Marcello sortirait perdant. La tireuse de cartes qu'il avait consultée la semaine dernière sur le marché de la place Santa Candélia l'avait bien mis en garde :

« Valet de pique ! » s'était-elle exclamée en retournant la dernière des cartes « une rencontre dangereuse, mais une rencontre décisive pour vos affaires. Jouez gros et le gain en vaudra la chandelle. »

Le gentilhomme détestait perdre le contrôle d'une négociation, un principe contraire à sa profession. Ne sachant que faire, il préféra admirer les nervures du bois de la table pour ne pas avoir à croiser les regards du duo. Cette femme, il ignorait son nom... Il l'appelait « signorina », par convenance. Jusqu'à aujourd'hui, il ne l'avait jamais vraiment dévisagée. Et pourtant, depuis qu'il ne la considérait plus comme sa servante, voilà qu'elle prenait une surprenante profondeur. Son regard incisif, ses lèvres légèrement narquoises... Mais surtout l'ombre qui creusait son visage en dansant au rythme lancinant du chandelier insinuant qu'elle n'était plus tout à fait humaine. Quelque chose en elle qui l'attirait et le repoussait tout à la fois. Il était impensable qu'un homme de la trempe de Marcello perde ses moyens devant une poignée d'escogriffes.

« Ne te jouerais-tu pas de moi, signorina ? »

Il plaqua délicatement sa main sur la table pour se donner plus de contenance.

« Mais pas du tout mon bon ragazzo ! Bene ! Mon ami et moi sommes fatigués. Nous avons couru la nuit pour toi, alors donne-nous l'argent et souhaitons-nous le bonsoir. »

Enfin la phrase que le bourgeois attendait pour se délivrer de cette rencontre malsaine. Sa main moite lança une bourse de jute grossière qui heurta le bois d'un son métallique mat.

« Compte si tu veux, tout y est !

— Pas de problèmes, ragazzo, je te crois. »

Le mignon, qu'elle avait appelé Luciano au début leur entretien, quitta sa place pour ouvrir rapidement la porte de la chambre d'auberge. Marcello aurait juré voir quelque chose de sombre se glisser dans l'ombre. Sans quitter des yeux les convives attablés, Luciano attendit quelques secondes, dos à la porte béante.

« C'est bon, la voie est libre ! » lança-t-il soudainement d'une voie sourde, sans avoir regardé une seule fois le corridor obscur. La femme empocha la bourse et allait sortir lorsqu'elle marqua une pause sur le seuil. Un classique du marchandage. Marcello se félicita d'avoir vu juste, même si la signorina se jouait encore de lui ! Plus de doutes, il devait connaître ce qu'elle lui cachait, quel qu'en soit le prix !

« D'accord ! Combien veux-tu ? » lança le bourgeois rougeaud, un soupçon de colère dans la voix, comme pour masquer son anxiété grandissante. Était-ce le prix à payer ou bien ce qu'elle allait lui révéler qui le mettait dans cet état ? Il ne savait le dire...

La brunette daigna se rasseoir pendant que son compagnon verrouilla la porte et tira les rideaux. La modeste chambre baignée dans les rayons orangés du soir fut drapée d'une pénombre lugubre. Le rideau s'ouvrait sur le second acte. En un instant, le signore Marcello se retrouva enfoncé dans sa chaise sous la menace d'une rapière ! D'une caresse d'acier froid sur sa gorge, Luciano lui fit comprendre qu'il serait malvenu de se faire remarquer. De grosses gouttes lui dévalèrent les épaules pour coller le lin de sa chemise à son cou trempé. Il n'aurait jamais dû recourir aux services de « Ténébroso » ! La femme, toujours elle, prit son inspiration :

« On t'a tout dit sur ta tendre épouse ! Oui, tu es cocu ! Et oui, son amant est un homme charmant ! Je dirais même... puissant. Ou influent ! Elle le rencontre dans son palais privé quand tu es occupé à ton échoppe. Et je conclurais sur le fait que ce n'est pas une amourette de passage, puisque leur petit jeu dure depuis plus d'un an... Mais ton cocufiage n'est pas le premier de tes soucis, n'est-ce pas ? Tu n'avais pas besoin de louer nos talents pour découvrir tout cela parce que tu le savais déjà. PAS VRAI ? »

La voix devenue terrifiante n'avait plus rien de narquoise. La glotte titillée par une lame, il ne put qu'acquiescer.

« Quand tu nous as dit de la suivre, même dans les recoins les plus intimes du palais de son amant, tu espérais bien que nous te ferions des révélations ! À la différence de toi, nous nous sommes renseignés. Nous te connaissons bien, cher signore Marcello Da Rocha, petit usurier de la guilde des prêteurs. L'amant de ta femme, le Sire Von Reigel, est un de vos mauvais payeurs, tes chefs aimeraient bien le coïncer. Seulement voilà, la puissante corporation des usuriers de cette belle cité ne peut s'attaquer impunément au petit neveu du Grand Duc d'Ostrie ! »

Diantre ! Comment trois faquins recrutés dans un bouge des rues basses de Santa Regina, avaient-ils pu déduire tout ça ? Et en quoi cela les concernaient-ils ? C'en était fait du pauvre cocu : ses pairs allaient le massacrer !

« Je devine à ton teint blême que tu crèves d'en savoir plus !

Pour la première fois, l'homme à la rapière prenait la parole.

« La curiosité, pas vrai... »

— On va être gentil, on te fait cadeau de tout ce que tu veux savoir, alors ouvre grand tes « esgourdes » ! Ta femme est plus que l'amante de ce cher Van Reigel. Il rêve de te faire la peau pour l'épouser dès la fin de son veuvage.

— Et crois-moi l'ami ! Après ce que j'ai vu dans leur chambre, j'peux te dire que le veuvage sera court ! »

Marcello tressaillit. La voix, cette voix !!! C'était un troisième interlocuteur, or il ne voyait que deux malfrats. Ce n'est que lorsque le mignon enrubanné se retourna vers l'être imaginaire en lui intimant « de la fermer » qu'il la vit, là contre le mur : une ombre aux mêmes rubans qui rengaina l'ombre de sa lame pour croiser les bras de résignation. C'était la première fois que le gentilhomme voyait une ombre primordiale de ses propres yeux ! Une ombre capable d'agir, de parler et de penser indépendamment de son hôte. Il n'aurait pas dû s'en étonner, puisque les dirigeants de son instance lui avaient bien recommandé de n'engager que des Ténébrosi, ces mortels qui manipulent leur ombre. Mais ce genre de rencontre restait toujours étrange la première fois...

Luciano reprit :

« Donc si je résume, il veut te tuer, il a ta femme, tes maîtres veulent récupérer leur argent. Alors nous, on va tout te dire et on va même t'aider !

— La gentillesse nous perdra ! » reprit l'ombre aux bras croisés.

Marcello vit la signora hocher du chef pour que son ombre, à son tour, pivote et assène une gifflance silencieuse au bavard. S'ensuivit un étrange spectacle digne d'un théâtre d'ombres dans lequel les deux silhouettes éthérées agitaient leurs mains dans une dispute chuchotée.

« Fais donc enlever ton épouse », lui chuchota Luciano qui le tenait toujours en joue de la pointe de sa rapière.

« Par nous, par exemple », reprit la petite brune.

« Ton épouse sera protégée en lieu sûr », renchérit Luciano. « Pour l'argent, tu ne nous devras rien. Disons que nous nous sommes déjà arrangés avec tes maîtres. » Le lombrien arborait un sourire satisfait. « Tout ce que tu as à faire, c'est jouer les maris éplorés.

— « Nous, si tu es toujours d'accord... », renchérit la femme.

« Non mais là je crois qu'il sera d'accord ! » coupa l'ombre de Luciano qui venait de mettre une trêve à sa dispute.

« Bref, je disais ! » reprit le concerné sans se laisser décontenancer, « Nous réclamons une rançon à ce bel ostrien qui te cocufie. Et voilà que ta guilde récupère ses rouelles !

— Mais c'est impossible... » balbutia Marcello entre deux gouttes de sueur. « Il n'a plus les moyens, sinon il aurait déjà remboursé ses dettes. Où va-t-il trouver cet argent ?

— Eh, il est moins stupide que ce que tu ne le penses, bella dona », lança l'ombre du duelliste qui reçut une nouvelle gifflance « ténébreuse » de l'ombre aux formes féminines.

« Ton ombre est une plaie Luciano ! », trancha sa propriétaire sans se retourner. « Tu devrais être plus bavard. J'ai l'impression qu'au moins tu lui parles, au plus elle a besoin de nous souler de paroles ! »

Luciano, le rabroué, ne pipa mot.

« Tu as raison ma belle, la vie avec lui est d'un ennui ! Je vis avec une carpe amoureuse de rapières et qui... »

Le lombrien fit volte-face. L'ombre coupa net ses paroles, et s'esquiva en relançant sur-le-champ sa dispute avec l'ombre de la belle. Marcello restait pétrifié.

« Bon les enfants... », laissa traîner la signora agacée, « Pouvons-nous reprendre ? Votre remarque sur les finances de l'amant de votre épouse est juste. Mais vous avez vos amis. Et nous avons les nôtres. Van Reigel sera grassement payé, très prochainement, pour trahir son oncle qui s'est entiché d'entrer en guerre contre les petits seigneurs du Coléonne. Voilà d'où viendra votre argent. Bien entendu, s'il reste des miettes, nous pourrions envisager un partage du butin à l'amiable, n'est-ce pas ?

— Hem, » racla Marcello de sa gorge sèche. « Ai-je franchement le choix ?

— Enfin monsieur, » reprit la belle, « mais pour qui nous prenez-vous ? Tout le monde a le choix ! Le choix de sa mort est un droit que je juge fondamental voyez-vous ! »

Elle esquissa un sourire.

« Malheureusement ce n'est pas tant à vous que revient ce choix, mais plutôt à vos amis prêteurs ».

Luciano retira sa rapière et lui tendit un mouchoir de dentelles pour s'éponger le front.

« Vous voyez Marcello, nous serons tous acteurs dans la grande commedia dell'arte ! Vous n'avez qu'à jouer le vieux cocu Pantalone, votre femme sera la belle Léandre, son amant le naïf Octave. Et nous deux, votre serviteur Arlequin ! C'est aussi simple que cela. Vous aurez très bientôt de nos nouvelles. En attendant, bouche cousue accompagne la bonne fortune ! »

Il se signa de sa lame et exécuta une courbette ridicule pendant que sa compagne quittait les lieux.

Le silence retomba brutalement dans la chambre vide. Marcello tremblait sur sa chaise, les yeux exorbités, fixés sur le chambranle de la porte ouverte. Son cerveau bouillonnait d'hypothèses aux fils des souvenirs, qu'il ressassait pour mesurer l'inconfort de sa situation. Les grands maîtres de sa guilde s'étaient bien joués de lui ! Marcello devait offrir

des preuves concrètes d'adultère pour répudier devant un tribunal religieux sa jeune épouse qui ne pouvait lui offrir la chose qui comptait le plus pour lui : un héritier. C'est même en personne qu'il lui avait présenté le plus séduisant de ses clients, le baron Van Reigel. Et les amants étaient tombés dans

le panneau plus vite qu'il ne l'avait escompté. Ah ! Il aimait tant manipuler les gens ! Une « déformation professionnelle », comme il aimait en rire avec ses confrères. Un des maîtres lui avait recommandé les services de ce couple de Ténébrosi. Qui d'autre de plus compétent pourrait suivre une épouse adultère dans les secrets supposés que renfermait l'hôtel particulier du Baron ? Marcello, brûlant de curiosité, avait bien sermonné ses larbins sur la question.

« Je veux tout savoir, tout entendre, tout découvrir. Même les choses n'ayant pas trait à ma femme ! »

Voilà comment il s'était fait avoir ! De la façon la plus grotesque qui soit. Et le voilà, lui le respectable signore Da Rocha, emporté comme un fétu de paille dans une danse tourbillonnante dont les intérêts le dépassaient largement. Il s'épongeait de la dentelle imprégnée de l'âcre sueur de ses pensées fiévreuses.


« Mais que vais-je faire de mon épouse ? » articula-t-il à voix haute, les yeux écarquillés, pour se persuader qu'il existait vraiment.

Une voix familière déchira le linceul silencieux de la chambre :

« Ben là, moi j'ai bien un avis mais ne croyez pas que les ombres se mêlent d'affaires privées ! L'intimité d'autrui ne nous regarde pas. Mais alors pas du tout ! » répondit l'ombre goguenarde du duelliste en se découpant imperceptiblement sous l'ombre des grands rideaux où elle s'était dissimulée...


L. STÉLÉNJA



A black and white photograph of a village scene. In the foreground, there are several stone buildings with dark roofs. A tall, slender tree stands on the left side, and another tree is on the right. The background shows a hazy, mountainous landscape under a cloudy sky.

Tout le mal de ce monde vient de ce qu'on n'est pas assez bon ou pas assez mauvais »

Nicolas Machiavel.



L’homme s’invente des légendes pour se faire peur et
des religions pour se rassurer. »

Dicton populaire.

Chapitre 1

Ainsi parlent les légendes



À la fois déesse et contrée, Stélénia existe depuis toujours, aussi vrai que le lait est blanc. La vérité est que personne, pas même le plus illustre historien et archiviste, ne peut formellement dire ce qu'était cette terre avant l'arrivée de ceux que nous nommons aujourd'hui « les anciens dieux » car en ces temps immémoriaux, les sydarims en étaient les maîtres incontestés. La déesse-mère, en avait fait ses élus. Elle avait peuplé sa chevelure boisée de gibiers et s'était drapée de fleurs...

La venue des céléziens

(vers -1000 avant le serment des déesses)

Les céléziens apparurent comme par magie, surgis d'au-delà de l'azur en déployant leurs ailes majestueuses de lumière pour se présenter aux petits rois sydarims et à leurs esclaves. Une apparition subite qui devait bouleverser à jamais la quiétude de Stélénia. En échange de dévotion, les anges céléziens leur offraient la puissante magie de l'astre solaire. Nombreux furent ceux qui se détournèrent de la déesse mère pour prier les nouveaux dieux devant tant d'éblouissement. Des céléziens, ils apprirent à forger le métal, à frapper la monnaie pour fonder le commerce, à lire et écrire les lois, à bâtir des sanctuaires fortifiés. Ainsi furent fondées Thémée et Irizios, les deux premières cités. Cette sédentarisation eut des conséquences terribles : les nomades les plus faibles, devenus fous, dépérèrent. Les plus forts devinrent des mérérides, une race monstrueuse qui n'hésitait pas à violer la déesse par ses charmes, pour en piller les fruits. Les sydarims restés fidèles à Stélénia marchèrent sur les cités pour la protéger !

L'affrontement entre sydarims des villes et sydarims des bois fut lourd de pertes. La déesse ne cessait de reculer, ses forces

Elle leur avait légué son sang séculaire, la magie chamanique, afin que ses enfants bénis puissent communiquer avec elle par l'entremise des esprits de la forêt. Mais par-dessus tout, Stélénia leur avait offert une race d'esclaves serviles qui allégeaient leur labeur quotidien : l'humanité.

Fiers nomades, les clans sydarims sillonnaient les rondeurs de leur mère pour en récolter l'abondance. Ainsi tournait la roue immuable des siècles...

magiques rongées par la guerre fratricide. Mais à utiliser la magie sans parcimonie, les dieux angéliques réveillèrent une puissance jusqu'alors inconnue : le Maelström.

Lové au plus profond des abysses terrestres, un cœur palpitant d'une noirceur insondable libéra les ombres primordiales, élémentaires de ténèbres animés d'une vie propre.

Ces ombres rampèrent jusqu'à la surface. La plupart se substituèrent aux ombres anodines de certains mortels. Ces individus dotés d'une ombre divine furent nommés « Ténébrosi ».

D'autres, plus rares mais plus puissantes, furent baptisées « ombres fugitives » car elles pouvaient vivre seules, sans s'attacher aux pas d'un hôte. D'une nature diamétralement opposée aux céléziens, les noires créatures murmuraient à leurs Ténébrosi des rêves fous de liberté et d'individualisme. Là où la lumière imposait le totalitarisme d'une pensée unique et communautaire, des noyaux révolutionnaires se constituèrent dans la pénombre des blanches cathédrales édifiées à la gloire de dieux de lumière.

Les ruines d'Irizios, la cité céleste, ont conservé leur voile mystérieux.

Une source d'inspiration inépuisable pour les artistes, comme en témoigne cette toile de Guliano

Verchezzi qui orne la salle du conseil des Doges de Clémence.

Une étrange culture

La civilisation ancestrale des sydarims conserve toujours sa part de mystère.

Peuple nomade et de traditions exclusivement orales, les sydarims ignoraient tout des arts, des lettres et du travail du métal. De ce fait, les témoignages restent rares et se limitent, pour la plupart, à de simples monticules de pierres baptisés cairns. Ces empilements plus ou moins importants balisaient les itinéraires que les clans déterminaient en fonction de la position de la lune dans la voûte céleste. Cette pratique curieuse, mais ingénieuse, permettait aux tribus de croiser leurs routes pour troquer leurs biens et marier leurs enfants.

Les clans perdurent encore de nos jours, confinés dans des forêts isolées ou des territoires sauvages qui n'intéressent pas les hommes. Pour le stélénién, le sydarim n'est qu'un barbare primitif avide de sang qui vient piller ses greniers et enlever ses enfants... Un dangereux parasite qu'il faut éliminer !

Les sydarims s'apparentent aux elfes de la plupart des jeux de rôle médiévaux-fantastiques : une silhouette sylphide légèrement plus grande que celle d'un humain, un visage fin aux yeux en amandes, de longues oreilles en pointes... Certes, ce peuple vénère la nature mais la comparaison s'arrête là. Les elfes de *Shade* sont des barbares pillards primitifs plus proches des orks d'autres univers que des vénérables elfes de Tolkien...

Inspiration : les Huns, les indiens des plaines, Conan le barbare de Howard.

Les clans sydarims restés sauvages ne représentaient qu'une menace relative face aux puissantes murailles des cités. Le vrai danger s'avérait être les milliers d'humains : aussi bien les esclaves errants qui s'étaient retrouvés privés de leurs maîtres que les révoltés qui se regroupaient secrètement dans les cités.

Au rang de ces affranchis figuraient de terribles hordes barbares qui refusaient la protection des anges tout en perpétuant les coutumes nomades de leurs anciens maîtres. On les nommait Urochs, « fils du taureau » en ladriel (voir marge pages suivantes).

Ces barbares, menés par leur chef, le sombre Acheron, ne vivaient que du pillage des greniers. Sombre, car Acheron fut la première des ombres primordiales à faire parler d'elle.

Plus que de simples pillards, Acheron, aidé de ses Ténébrosi, avait insufflé aux Urochs les vertus farouches de l'indépendance ainsi qu'un culte solide de la liberté.

L'ombre prônait une société égalitaire dans laquelle chaque individu pourrait pleinement s'exprimer sans subir l'oppression d'une caste angélique.

L'idée peut nous paraître élémentaire mais en ces temps anciens les humains, n'avaient jamais eu d'autres choix qu'être esclaves des clans sydarims ou « citoyens », et donc esclaves, des dieux lumineux.

Les Urochs étant d'infatigables voyageurs, Acheron répandit ses idées aux quatre vents et devint populaire, ralliant à lui d'autres Ténébrosi et d'autres ombres œuvrant discrètement pour l'émancipation de l'humanité.



La première croisade

(de -620 à environ -500 avant le serment des déesses)

Les anges de lumière ne tolérèrent pas que des barbares et leurs « dieux ténébreux » puissent perturber l'hégémonie de leur règne. Ils réagirent pour stopper les Urochs, mais bien trop tard !

Avant que les anges n'aient réagi, l'humanité opprimée avait renversé plusieurs seigneurs sydarims. Les forteresses bordant les jungles de Thalie (voir chapitre 3), les plus éloignées géographiquement de Thémée, rendirent les armes sans combattre, se rangeant sans état d'âme sous la tutelle des dieux sombres.

Les armées de la lumière engagèrent la première croisade afin d'éradiquer des contrées la noire semence du Maelström. L'ennemi changeait de visage : la menace était bien plus insidieuse que les hordes nomades. « Mais l'ombre ne peut exister sans lumière, et la lumière ne peut qu'engendrer l'ombre » : le conflit était par avance insoluble.

La croisade dura tout de même un siècle avant que les céléziens ne reconnaissent les ombres comme leur négatif. Ce fut le début d'une période de paix, connue sous le nom de « Papillon d'Or » qui vit la reconnaissance et l'apogée des ténébres.

Le Papillon d'Or

(-450 à -150 avant le serment des déesses).

Les ombres furent officiellement élevées au rang de divinités par le descendant des Urochs qui fondèrent la plus flamboyante des civilisations de l'antiquité : les tarques.

Les dieux sombres enseignèrent à leurs fidèles la subtilité des arts, favorisant la liberté de pensée et d'action et offrirent à l'humanité un précieux cadeau : le don de rêver pendant leur sommeil...

Cette période prospère vit pulluler les divinités au sein de panthéons toujours plus complexes.

Dieux et déesses des orages, des fleurs, du soleil levant, du métal pour les céléziens...

Dieux et déesses des murmures, des abysses, de la philosophie, de la nuit pour les ombres primordiales...

Face à la profusion de dieux, chaque peuplade, chaque ville et parfois même chaque village disposait de ses divinités protectrices. Tarques et mérérides prêchaient pour leurs panthéons, si bien qu'il n'était pas rare que dieux des ténèbres et dieux angéliques se partagent pacifiquement les ouailles d'un même territoire, aux frontières de leurs empires.

La disparition de Luna

(vers -178 avant le serment des déesses)

Les rois des hommes, pleinement satisfaits de leur puissance, désiraient toujours plus de terres. Ils ébranlèrent leurs fantastiques armées pour étendre leurs empires et répandre le sang des sydarims jusqu'à la dernière goutte et se venger des êtres qui les avaient réduits à l'esclavage des siècles durant. Tarques et mérérides orchestrèrent chacun de leur côté le plus terrible des génocides à l'encontre des enfants bénis de Stélénia.

Conscientes que la mort des sydarims, et par là même celle de Stélénia, ne serait profitable à personne, l'ombre et la lumière ne parvinrent pourtant pas à faire entendre raison aux hordes conquérantes. Les dieux furent dépassés par l'ampleur du carnage alors que la déesse-mère, pillée, souillée, pleurait une fois encore le massacre de ses fils.

Cette période trouble de l'histoire devint le creuset de nombreuses légendes et la source d'inspiration de moult chansons de geste fort connues des ménestrels. Mais la plus célèbre, la plus tragique et la plus mystérieuse d'entre toutes fut sans conteste la mort de Luna.

Mécènes, artistes et penseurs d'aujourd'hui idéalisent et redécouvrent après plus de mille ans d'oubli l'âge du Papillon d'Or, période glorieuse de l'art classique et du raffinement qui vit hommes et dieux avancer côte à côte sur les chemins du progrès. Une redécouverte équivalente à l'émerveillement des grands esprits de la Renaissance, sur notre bonne vieille terre, lorsqu'ils se réapproprièrent le paganisme antique, privés qu'ils avaient été par l'Église durant le Moyen-Âge.

Le regard des érudits, voilé d'une douce nostalgie, ne doit pourtant pas nous faire oublier que l'antiquité ne fut pas aussi calme qu'on le prétend.

Le Papillon d'Or vit cohabiter deux civilisations que tout opposait. Si les habitants de Néolim surent en tirer le meilleur parti, le mélange culturel s'opéra souvent dans la douleur. Les rares chroniques qui ont survécu ne mentionnent pas de conflits majeurs, mais tout laisse supposer qu'accrochages frontaliers, assassinats et conspirations rythmaient la vie des anciens. Des dizaines d'ouvrages ne suffiraient pas à conter les exploits des dieux et de leurs héros. Tarques et mérérides, ombres et anges, se partageaient alors Néolim.

Luna était une petite déesse ronde, vénérée par les ombres comme le symbole des ténèbres des cieux. Elle trônait depuis l'aube des temps, dansant le long de la voûte céleste.

Luna se coucha un beau soir d'été... pour ne plus jamais réapparaître. La lune de Stélénia avait disparu !

La légende raconte comment le clan du corbeau, puissante tribu sydarim, confectionna un sable magique qu'elle lança à la face de la petite déesse. Le sable crevassa le visage lisse de la pauvre qui partit cacher son infirmité par-delà la grande mer.

Les humains jurèrent de la venger. Les massacres qui en résultèrent sont d'ailleurs un fait attesté, qui n'a rien de légendaire. Hommes et sydarims, déboussolés par la perte subite de l'astre, se muèrent en monstres ivres de rage, sous le regard impuissant de leurs dieux.

Personne ne sait à ce jour ce qu'il advint de Luna mais la réponse est sans doute à chercher dans la folie des anciens dieux...

Les Anges

Les Céléziens forment une race d'anges proches de ceux que présentent nos grandes religions monothéistes : de majestueux êtres de lumière aux puissantes ailes d'une blancheur immaculée. Répliques parfaites d'hommes ou de femmes, leurs traits sont délicats et leur taille légèrement supérieure à celle des sydarims et des humains. Leur peau d'albâtre, leurs cheveux et leur regard clair semblent irradier la lumière. Une remarque de taille : les Céléziens n'ont jamais d'ombre.

Le terme *Célézien* est le nom véritable de ces êtres. *Ange* est une désignation plus populaire. *Archange* désigne les anges supérieurs dans leur hiérarchie. *Horadrim* désigne les dirigeants les plus puissants, littéralement « ceux qui sont au-dessus des archanges ».

Les langues stéliennes

Il existe deux grands groupes linguistiques.

La première langue, du point de vue chronologique, est le Ladril, la langue des sydarims. Ce langage est de loin le plus raffiné ! Les sydarims disposent d'une quantité de mots pour désigner un habitant de la forêt, une couleur ou une émotion. Le Ladril a été traduit et écrit par les Tarques.

L'horadrique, la langue des Céléziens, est une langue sans fioritures, comme les anges savent bien le faire. Les artistes qui ont réussi à la rendre un tant soit peu poétique méritent l'admiration de tous. L'horadrique s'est développé avec l'hégémonie des rois humains durant le papillon d'or.

Aujourd'hui, le Ladril est la langue populaire, enseignée par le clergé ténébreux.

Il forme un tronc linguistique de base, commun à tous les patois provinciaux qui ont germé au fil du temps. L'aspect pratique est que l'on peut se faire comprendre à peu près partout en parlant ladril. Le reste n'est qu'une question d'expressions argotiques et d'accents...

L'horadrique revêt un caractère bien plus formel. Elle est la langue des juristes, des scientifiques et des banquiers.

Afin d'avoir une approche plus « terrienne » de ces langues, signalons que les sonorités du Ladril font penser aux langues latines, et tout spécialement à l'italien. L'horadrique serait plutôt un mélange exotique de latin et d'allemand : une langue tranchée, gutturale et cérémonielle.

Shaïtar ou la mort des anciens dieux

Les légendes racontent comment une poignée d'anges et d'ombres se rendirent au plus profond des forêts pour y rencontrer Stélénia agonisante. Conscients d'être responsables des dangers incontrôlables que faisaient planer les empires humains, une poignée de dieux acceptèrent de se sacrifier dans une union contre-nature d'ombre et de lumière pour enfanter, selon les prophéties, le seul être capable de stopper la furie des hommes. En échange de leur sacrifice, Stélénia s'engagea à éduquer l'enfant jusqu'à ce que sa force lui permette d'accomplir sa destinée. Elle apprit les secrets du soleil et du Maelström pour faire venir à elle de nouveaux guides de l'humanité, plus pacifiques, lorsque les anciens auraient été détruits.

Ainsi naquit Shaïtar (l'adversaire en ladril), le prophète du Clair-Obscur. Shaïtar attendit son heure, bercé par les gémissements de Stélénia. Parvenu à la maturité de son pouvoir, l'enfant devenu dieu saisit sa grande faux et s'en alla moissonner le sang des dieux

pour étancher sa haine. Tous les dieux, anges ou ombres, qui croisaient sa route furent mutilés par leur élément opposé, transformés en serviteurs invulnérables du Clair-Obscur. Les adeptes de la nouvelle religion shaïtanique ne cessaient de croître dans le sillage sanguinolent du porteur de la faux. Non contents de priver les mortels de leurs divins protecteurs en les convertissant à la horde impitoyable, les shaïtanistes mettaient un point d'honneur à éliminer implacablement toute trace de civilisation humaine. Un violent Armageddon ébranla la terre, ne devant prendre fin qu'avec l'anéantissement total des anciens dieux. La déesse Stélénia rappela son fils adoptif. D'une coupe d'hydromel, elle l'endormit contre son sein, mettant un terme à l'Apocalypse. Mais était-ce un terme ou une trêve ?

Stélénia s'apprête aujourd'hui à changer de millénaire. Partout, prophètes et fous clament déjà le réveil de Shaïtar et la destruction du monde. Mais revenons aux saintes écritures.



La naissance des flammes et de la Muette

(l'an 0 du calendrier actuel)

Stéléna s'acquitta de sa promesse dès la fin de la guerre. Jugeant le sexe masculin plus violent que le sexe féminin, aussi bien chez les dieux que chez leurs adorateurs, Stéléna fit venir à elle des déesses.

Du soleil, elle appela trois jeunes déesses, aujourd'hui nommées les trois flammes : Thémésia, Candélia et Ohmédia, incarnant chacune des aspects symboliques de la lumière.

Du Maelström elle appela ensuite trois jeunes déesses. Mais seule Sélène répondit à son appel.

Mécontente, la déesse-mère lui demanda d'aller chercher deux autres de ses sœurs : mais Sélène était aveugle. Elle lui demanda alors de les appeler : mais Sélène était muette.

La déesse-mère, excédée, décida que les choses en resteraient là ! Les ténèbres seraient « sous-représentées » dans le nouveau panthéon mais ne pourraient s'en prendre qu'à elles-mêmes.

Stéléna fit ensuite prêter aux quatre jeunes divinités un serment de paix et d'harmonie qu'elles devraient respecter tout au long du sacerdoce qui serait le leur pour guider l'humanité en veillant spirituellement et moralement sur elle. Les flammes pourraient enfanter des anges pour les servir, à la condition qu'ils ne soient pas reconnus comme des dieux et ne puissent disposer d'un culte. Il en irait de même pour les ombres primordiales. Sélène pourrait enfanter une ombre par ange créé. Les déesses veilleraient aussi à s'entourer d'un clergé exclusivement féminin et pacifique. Stéléna jugeait les hommes trop violents et incapables de subvenir au bien-être spirituel des communautés.

Pour finir, les déesses s'engagèrent à ce que l'humanité ne transgresse plus jamais les derniers sanctuaires forestiers des sydarims.

Ainsi fut prononcé le serment des déesses, point originel des saintes écritures...

Mais Sélène, la Muette, se contenta d'acquiescer sans pouvoir jurer !

Voilà pourquoi les ombres sont ambivalentes. Elles peuvent changer d'apparence, se libérer de leurs hôtes pour abuser les mortels, évoluer à leur guise et gagner en puissance et en expérience pour se transformer en avatar, forme incarnée de leur déesse, alors que les Céléziens restent à jamais prisonniers de leur chair angélique.

Près de mille ans se sont écoulés depuis que le serment des déesses a été prononcé. Les nations florissantes d'aujourd'hui se sont relevées des cendres pour la plus grande gloire des clergés lumineux et ténébreux.

La reconstruction de la civilisation ne se fit pas sans verser de sang, mais la stabilité qu'offre près de 200 ans de paix relative a engendré la décadence et la démesure.

La culture et les savoirs de la plupart des nations de Néolim correspondent à peu près à ce que fut notre période de la Renaissance en Europe.

La guerre a permis la découverte de la poudre à canon, mais la paix récolte les fruits d'une prospérité nouvelle placée sous le signe des arts et du raffinement, largement favorisée par l'ascension de la bourgeoisie marchande.

La « classe des parvenus », comme on la surnomme péjorativement, est bien décidée à détourner le pouvoir des mains d'un reliquat de noblesse décrépie, usée par les anciennes croisades.

Malgré la paix, anges et ombres se livrent toujours une guerre larvée, pour le contrôle des royaumes et des fidèles, en prenant bien garde à ne pas éveiller les mutilés du Clair-Obscur qui rôdent à l'affût de châtiments.

Les sydarims, reclus dans leurs sanctuaires, n'ont plus de contact avec la civilisation, si ce n'est sous forme de raids sporadiques...

Mais qui peut dire combien de temps durera cette période bénie ?

Car l'an mil approche.

Prédicateurs, prophètes et fous scandent d'horribles augures. De funestes rumeurs annoncent le réveil imminent de Shaïtar qui consumera le monde dans un brasier que même le sang ne pourra étouffer !

En Stéléna comme ailleurs, la paix est un papillon coloré aux ailes éphémères...

Le shaïtanisme

Cette religion impie soulève la terreur et le dégoût chez les dieux comme chez leurs fidèles. Le shaïtanisme, ou « Clair-Obscur », est une religion initiatique, cachée sous le couvert d'un ésotérisme très hermétique.

Ses mystères consistent en la fusion de l'ombre et de la lumière par mutilation. D'où le surnom de « mutilés », octroyé à ses cultistes.

Bien que personne ne connaisse les réels pouvoirs des mutilés, les déesses en personne craignent ceux qui se terrent aux limites du jour et de la nuit et qui furent autrefois les anciens dieux.

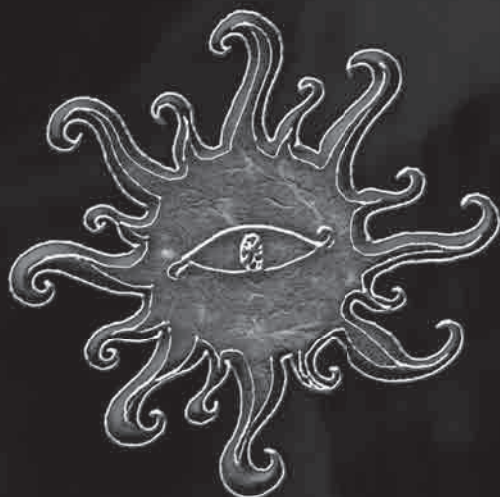
Le shaïtanisme entretient la terreur. Ombres et Anges disparaissent quelquefois, sans laisser aucune trace...

Certes, il est un excellent alibi pour les criminels et les maraudeurs les plus sanguinaires qui camouflent leurs forfaits par de macabres mises en scène.

Le shaïtanisme n'a aucune existence formelle : pas de temples, pas de chapelles, pas de prêtres. Seulement de vieilles divinités monstrueuses priées par quelques esprits fous ou trop visionnaires. On ignore tout de son organisation, mais lorsqu'il frappe, le Clair-Obscur ne laisse aucune chance à ses opposants. Être suspecté de shaïtanisme est une des pires accusations. Car même si certaines prêtresses deviennent les sentiments ou les mensonges, toutes redoutent que l'âme du suspect soit protégée par la magie de Shaïtar. Le malheureux suspect finit généralement au bûcher. C'est le seul cas avéré de crémation des corps : les Shaïtanistes ne méritent pas de sépultures dans les nécrosanctum.

Les Trois Flammes

Tel est le nom que porte la trinité des déesses de la lumière. À l'instar des anciens dieux, les trois déesses apparaissent sous forme d'anges d'une irréalité dont on murmure que la simple vue peut rendre fou ou aveugle. Les déesses se mêlent rarement à la grande marche du monde, léguant cette tâche à leurs anges et leur clergé. La descente d'une déesse parmi la foule des fidèles est un événement rare.



Sélène

Sélène est la déesse suprême des ténèbres. Elle apparaît tantôt sous les traits d'une adolescente, d'une femme ou d'une vieille. Son étrange beauté est à la fois attirante et repoussante : la déesse brune est toujours représentée la bouche cousue et les yeux crevés et arbore généralement des cornes de souffrance lui déchirant le dos (voir marge page précédente), à la manière de ses grandes prêtresses.

À la différence des Trois Flammes, et malgré quelques témoignages d'apparitions à des fidèles isolés, Sélène n'est jamais venue se mêler aux mortels, préférant se terrer dans l'obscurité protectrice du Maelström, quelque part dans les profondeurs de Stélénia.

Le culte des ténèbres est très répandu parmi les classes populaires. Les prêtresses de la « Muette » dispensent soins et repas aux miséreux (d'où la rivalité notoire entre Sélène et Candélia). Si les puissants affichent volontiers leur foi en la lumière, cela ne les empêche nullement de confier leurs secrets aux noires prêtresses. Car comme le dit l'adage populaire : « Celle qui est aveugle voit tout, entend tout et celle qui est muette sait se taire ». Les filles de Sélène, gardiennes des secrets les mieux gardés passent pour être d'exemplaires conseillères et de fines politiciennes pour qui n'a pas peur de dévoiler son âme...

Le culte est dirigé par la grande papesse qui habite la cathédrale d'Ishmer, dans l'empire du Roi-Lune. Si le culte ne compte que quelques cathédrales dans les grandes cités, il n'est guère de hameau ou de quartier qui n'ait pas une chapelle votive ou un petit temple dédié à la déesse des ténèbres.

Cela fait plus de 80 ans que Thémésia ne s'est pas montrée dans les cieux de Néolim.

Thémésia serait la seule des trois sœurs à habiter Néolim. La déesse vivrait recluse dans la plus haute des majestueuses tours ivoirines du palais des Reines Veuves de Thémée lorsqu'elle ne logerait pas au creux du soleil, paradis céleste d'où viendraient les anges.



Ohmédia

Ohmédia est l'aînée de la trinité. Elle est la flamme de justice et de vérité, encore appelée « le dernier rempart », gardienne des savoirs et de la civilisation. Le livre ouvert est son symbole. Son culte est le plus influent des cultes lumineux car Ohmédia est vénérée par la noblesse comme par la bourgeoisie, pour son savoir et sa bénédiction dans les affaires.

Ses prêtresses sont des érudites et des sages, aux conseils avisés, inculquant les connaissances, la rigueur et la moralité. Capables de lire en l'âme humaine pour déceler la fourberie et le mensonge, leur fonction est d'administrer la justice divine. Ce qui explique sans doute le regain de dévotion de ses fidèles...

Le culte d'Ohmédia n'est présent que dans les plus grandes cités de Néolim. Une province ne compte généralement qu'une seule cathédrale, à l'exception de grandes cités comme Clémence ou Lisselberg. Les cathédrales ohmédiques sont de gigantesques complexes labyrinthiques servant de lieu de culte majestueux, mais accueillent également anges, prêtresses, universitaires, comptoirs des arts majeurs, diplomates... Dômes somptueux et voûtes élancées ne sont que les parties visibles de ces énormes constructions qui peuvent s'étendre sur des hectares.

L'abeille, animal sacré d'Ohmédia, illustre parfaitement la doctrine de son culte qui prône l'unicité d'une société de caste, fortement soudée, dans laquelle chaque individu est un maillon qui ne saurait exister sans les autres.



Thémésia

Thémésia est la plus turbulente des flammes de la trinité. Déesse du feu vengeur et purificateur, elle se délecte d'actions éclatantes et se repaît des fracas du combat. On la surnomme « la flamme jamais vacillante » tant ses prêtresses et ses anges redoublent de zèle et de témérité. Thémésia est la seule déesse à avoir délibérément violé le serment, en rompant ses vœux de pacifisme pour s'opposer à Sélène.

Chacune de ses prêtresses est une guerrière entraînée au combat, toute disposée à répandre la sainte parole par la force si besoin est. Son clergé militarisé et discipliné a lui-même inspiré la formation des armées contemporaines de Néolim.

Le culte de Thémésia compte à ce titre bien plus d'hommes que de femmes dans les rangs de ses fidèles car, bien que la prêtrise demeure féminine, l'ordre guerrier est celui des trois qui offre le plus de responsabilités aux dévots masculins désireux de s'engager dans leur foi en la lumière. Le culte de Thémésia est populaire chez les petites gens et les soldats, à défaut d'être le plus influent.

Le culte est dirigé par la Reine Veuve de Thémée, messagère de la déesse parmi les mortels lorsque celle-ci regagne les cieux. Chaque ville, même modeste, dispose de son Église thémésienne, compromis architectural entre cathédrale et place forte. On y forge en son sein les saintes cuirasses et les lames bénies qui arment ses prêtresses guerrières et leurs dévots. Thémésia voue une haine à peine dissimulée aux ténèbres. Voilà pourquoi ses disciples figurent au rang des adversaires des Ténébrosi.



Candélia

Candélia est la plus jeune et la plus discrète des flammes. Là où ses sœurs font étalage de leur puissance et leur souveraineté, Candélia préfère l'humilité pour se consacrer à chaque mortel, et le guider par l'harmonie et la compassion dans sa foi en la lumière. Cette petite déesse est familièrement appelée « la petite sœur », déesse de la flamme intérieure.

Candélia prône elle aussi une société soudée et hiérarchisée qui ne connaît pas d'exclus. Chaque individu a un rôle à y jouer, et Candélia estime n'être là que pour l'accompagner pour assumer ses fonctions...

Candélia est associée au renouveau et au printemps. Dans les contrées les plus rurales, son culte revêt encore les symboliques des cultes agraires antiques et des cultes de la fécondité. Ses statuettes sont souvent vêtues de fleurs ou dotées d'une gerbe de blé.

Les prêtresses de Candélia soignent les malheureux en offrant leur charité. Elles soulagent les maux et apaisent les maladies de l'âme, dispensant conseils et réconfort. Candélia est la déesse qui porte la lumière au cœur de la nuit. Mais sa pitié et son humilité sont loin d'être du goût de tout le monde.

Le temple de Sélène l'accuse d'imiter et pervertir la doctrine des ténèbres. Candélia dérange aussi ses propres sœurs qui n'entendent pas renoncer à leur magnificence pour les prétendues vertus du dénuement de la foi.

Le culte de Candélia est le culte le moins répandu en terme d'effectifs (si l'on excepte le Clair-Obscur dont on ignore tout). Mais il demeure le culte lumineux le plus influent dans les couches populaires, soit les deux tiers des néolins. Il s'organise depuis des abbayes et des couvents dirigés par différents ordres de nonnes. Ses églises ne sont considérées que comme des lieux de cérémonie et non comme des centres décisionnels.



*Autrefois on cherchait des armées pour les mener combattre dans un pays.
À présent on cherche des pays pour y mener combattre des armées ».*

Montesquieu

Chapitre 2

Les Empires de Néolim

L'histoire des nations de Néolim résonne encore du fracas des armes et de la fureur des combats. Retracer les innombrables batailles qui couronnèrent les rois ou les bannirent prendrait plusieurs vies d'un fastidieux travail de chroniqueur. Ce chapitre se propose de vous relater les événements les plus marquants, les véritables jalons d'une histoire mouvementée écrite dans le sang et qui a morcelé l'immense échiquier

La théocratie méréénide

Les céléziens fondèrent à Néolim la première des « civilisations » de Stélénia. À condition que, comme eux, l'on fasse abstraction des rares traces de la culture des sydarims. Les méréénides furent les enfants providentiels du soleil, héritiers de la sainte lumière qui les sortit de l'âge de pierre et de la barbarie. Si l'on souhaite établir des parallèles avec les civilisations de notre bonne vieille terre, l'on pourrait rapprocher les méréénides des égyptiens de l'antiquité : un peuple de cultivateurs témoignant d'une dévotion totale aux cultes solaires et dont la grandeur s'exprimait avant tout par la démesure des temples. Mais les méréénides étaient aussi de redoutables combattants qui régnaient sans partage sur un empire toujours plus grand à chaque lever de soleil. Leur ferveur était sans limite car les dieux de lumière marchaient à leurs côtés et partageaient leur quotidien.

Le royaume méréénide s'étendit du désert des veuves pour gagner l'intérieur des terres. Son extension fulgurante, en moins de 400 ans, provoqua d'innombrables massacres plus connus sous le nom de guerres sydariques ou guerres des clans (entre -1000 et -600). Ces guerres reposaient, certes, sur un besoin fondamental de terres à défricher et à cultiver pour nourrir

qu'est devenu Néolim. Artistes et érudits redécouvrent les temps antiques à la recherche des clés de leur histoire, clés qui leur furent longtemps confisquées par l'obscurantisme des clergés en reconstruction. L'histoire offre tout l'éclairage pour comprendre les alliances et les rancunes qui perdurent entre vieux empires et jeunes royaumes, entre monarques et cités franches, entre culte lumineux et culte ténébreux...

(vers -1000)

les bouches citadines. Mais un tel besoin n'explique pas l'ampleur des massacres. Chaque horadrim avait en effet instauré son propre culte, sa propre cité et levait ses propres garnisons. Seules les deux grandes cités du royaume méréénide, Thémée et Irizios, toutes deux fondées dès l'an -1000, étaient gouvernées par une oligarchie angélique.

Ailleurs, chaque ange revendiquait les moindres arpents de terre pour établir sa cité, et développer ainsi son pouvoir. Les conquérants étaient en proie à une véritable frénésie : le pouvoir appartenait à ceux qui avaient le plus de fidèles...

Bien que les dieux angéliques embrassassent le même dogme, ils étaient loin d'être égaux. Seuls les puissants régentaient les cités. Les plus faibles s'exilaient, toujours plus loin, pour fonder les avant-postes de la civilisation, espérant que leur bourgeois citadin éclairait un jour. Les plus lâches acceptaient les miettes de pouvoir laissées par les horadrim. Les clans nomades ne pouvaient résolument pas contenir un ennemi les débordant sur tous les fronts.

Les premières cités furent de grandes théocraties que les dieux angéliques confiaient aux seigneurs sydarims convertis. Les citoyens humains

Les batailles antiques sont des sources inépuisables d'inspiration pour nombre d'artistes. Ici, Alessandro Rocca dépeint la guerre du Lagoverde qui opposa les légions méréénides aux cohortes du 6ème Roi-Lune à la fin de la première croisade. La piété de maître Rocca (ou sa crainte du Clair-Obscur) l'empêcha de peindre les anges qui participèrent à l'affrontement. Mais la magnificence de la lumière transparaît à travers le soleil transperçant de ses rayons le voile obscur de la nuit.