

LE MONDE D'ERÈBE

VERSION 2008

Mentions légales

Les illustrations de ce document sont les œuvres de Simon Menet Thibault et Aurore de Bigault de Granrut.

Tous les textes et images de ce document sont strictement réservés à l'usage de l'association Semi Croustillants dans le cadre du jeu de rôles grandeur nature Erèbe.

Les polices utilisées sont issues du site www.dafont.com et sont libres de droits.

SOMMAIRE

Un peu d'histoire	1
Le Fléau	2
Les peuples d'Erèbe	4
Arkhaïs la gelée - le royaume de glace.....	4
Marchev la Presciente - la cité du savoir.....	6
Nyssal l'ondoyante - la cité champignon.....	8
Les Sans-mâtres - le peuple libre	10
Silfinia la clinquante - la cité d'or.....	12
Tamarang la mouvante - la ville nomade	14
Les institutions d'Erèbe	16
L'Oracle, le maître d'Erèbe	16
Le Gardien d'Erèbe, Sénéchal de l'Oracle	16
Le Conseil Blanc	17
Le palais de cristal.....	17
Les Phalanges d'Erèbe, l'armée de l'Oracle	18
La Loi de l'Oracle	18
La marque des bannis	19
Les grandes Guildes commerciales	20
Guilde du Faucon Rouge.....	20
Guilde de la Corne d'Abondance	20
Guilde des Trois Sous.....	21
Guilde de l'Ecrin	21
Guilde des Frères de la Vapeur	21
Guilde des Routes Cachées	21
Guilde du Sentier d'Or	21
Guilde de la Main Noire	22
Les grandes Compagnies d'Erèbe.....	23
Compagnie de l'Eres Caelistis Scutum.....	23
Compagnie des Héraults de Nostre Nouvelle.....	23
Compagnie du Cercle des Chercheurs.....	23
Compagnie du Cirque des Sans-mâtres.....	23
Le Panthéon, les neuf dieux d'Erèbe	24
Ankar	25
Elysium.....	26
Ereÿm	27
Faneï	28
Hiléséris.....	29
Laïcham	30
Mnéma.....	31
Sofranne.....	32
Syeni	33

An peu d'histoire

Il y a plus de trois siècles aujourd'hui que se déclara la pire épidémie que le monde ait jamais connue. Le Fléau, plus contagieux que la peste, plus mortel que la variole, pire que toutes les maladies que les hommes aient jamais connus ravagea le monde et extermina l'enfant chéri des dieux... et l'humanité fut au bord de l'extinction...

Cinq ans après les premiers cas l'homme semblait voué à disparaître d'une fin horrible puis vint l'appel... bien des versions existent sur la façon dont cet appel a été propagé et personne ne peut dire ce qui s'est réellement passé pendant cette époque sombre. Les survivants désespérés du Fléau suivirent l'appel et arrivèrent au pied d'une grande chaîne de montagnes : Erèbe...

Erèbe, un nom qui résonne depuis aujourd'hui 307 ans dans le cœur des hommes, le nom de leur nouveau monde, celui qui les a sauvé du Fléau. Les hommes le nomment leur monde mais en réalité il ne s'agit que d'une immense chaîne de montagnes ou le Fléau est mystérieusement absent.

Dix longues et difficiles années après le début du Fléau, après que des empires millénaires soient tombés en poussières, ceux qui parvinrent à atteindre Erèbe découvrirent l'identité de leur sauveur quand pour la première fois apparut l'Oracle. Nul ne sait ce qu'est l'Oracle, un guide des Dieux ? Une entité bienveillante ? Personne ne saurait le préciser. Néanmoins, depuis maintenant plus de 3 siècles, l'Oracle guide les hommes et leur a rendu ce que le Fléau a pris : l'espoir.

Depuis lors et à deux exceptions près, l'Oracle est apparu tous les ans pour mener les hommes vers un avenir meilleur. Pour gérer l'afflux immense de réfugiés l'Oracle choisit sept hommes parmi eux et créa le Conseil Blanc, c'est désormais lui qui devrait faire appliquer les décisions de l'Oracle sur l'ensemble d'Erèbe. Sept années plus tard, le Conseil Blanc regroupa les Eres sur les plateaux au centre d'Erèbe pour entendre la voie de l'Oracle. Pour assurer la sécurité de ses sujets celui-ci traça au sol d'immenses runes puis d'un mot il transforma toutes les pierres à des centaines de mètres à la ronde en une immense muraille. Derrière celle-ci les hommes qui souhaitaient vivre à l'abri des pillards pourraient s'installer. Tamarang, la première des cinq cités était née.

Vint ensuite le temps de Marchev qui fut fondée sur l'important de gisement de Mélamentite des monts de Sang d'Organ. Un siècle après d'autres mineurs fondaient la cité de Nyssal, suivit quelques décennies plus tard par Silfinia et pour finir la dernière née, Arkhaïs que l'Oracle pensait invivable et qui cent ans plus tard démontre toujours sa résistance.

Pour assurer la pacification du territoire en proie à d'incessantes attaques de pillards refusant la Loi de l'Oracle, celui-ci ordonna en l'an 32 de l'ère d'Erèbe la création d'une armée permanente et professionnelle placée sous les ordres du Conseil Blanc. D'anciens soldats, des maîtres d'armes de tous horizons, des mercenaires sans employeurs se mirent alors au service de la loi, les Phalanges d'Erèbe étaient nées.

Aujourd'hui l'humanité s'est reconstruite et la civilisation a pris un nouvel essor. L'ordre imposé par l'Oracle, l'agriculture de Tamarang, le savoir de Marchev, le commerce de Nyssal, le luxe de Silfinia et l'obstination d'Arkhaïs ont permis aux hommes de survivre et de se développer à nouveau. Mais Erèbe est un monde jeune et le Fléau a fait disparaître une importante part de la mémoire humaine, beaucoup reste à découvrir et à construire...

Le Fléau

Tout ce qui touche au Fléau et à l'histoire d'avant Erèbe est noyé dans le flou des légendes. Le cataclysme qui frappa l'humanité à cette époque et qui ne laissa qu'Erèbe d'épargné provoqua la perte de nombreuses connaissances et les temps troublés des premières années après l'Oracle ne permirent pas la créations d'archives historiques.

On ne sait que très peu de choses sur l'âge des anciens, rares sont les manuscrits les objets et les constructions qui ont survécus au fléau, au chaos, et au temps. Toute sortie d'Erèbe étant impossible, le champ des recherches est restreint, cantonné à une montagne qui était certainement peu peuplé par les anciens. Toutefois, les historiens ont accès à quelques ouvrages hétéroclites datant de cette âge, conservés par des habitants d'Erèbe de générations en générations, ou déterrés au hasard de fouilles. D'après ces documents on estime la durée de l'âge des anciens entre 1800 ans et 2000 ans de civilisation. Les hommes peuplaient alors toute la planète ce qui représente plusieurs millions de fois la surface d'Erèbe. Il possédait un immense savoir scientifique et dominaient totalement leur environnement.

Les historiens connaissent la date du fléau et ces conséquences, par contre les hypothèses furent quand à la nature même du fléau : épidémie ? Punition divine ? Modification du climat du à l'activité humaine ? Déviation de l'axe sismico-lunaire externe ? Bref ils n'en savent rien... La seule chose sur laquelle toutes les légendes s'accordent c'est la forme sous laquelle se manifeste le Fléau. Même si personne aujourd'hui n'a put le voir de ses yeux tous disent que le Fléau se repère par des filaments qui s'accrochent un peu partout formant comme des toiles d'araignées sur le sol et la végétation. Il provoquerait une grave maladie respiratoire qui finirait quasi systématiquement par la mort et refroidirait l'atmosphère des régions ou il se développe...

Dans la plupart des légendes le Fléau serait parti du nord du monde et se serait rapidement étendu frappant les gens sans aucune distinction de santé, de classe sociale... La contamination massive de la population terrestre engendrant une chute quasi simultanée des gouvernements de l'époque, ces derniers étant incapables de gérer une telle catastrophe : la moitié de la population décédée et l'autre moitié condamnée, plus de services gouvernementaux, ni aucune solution pour enrayer la propagation de la maladie...

Le monde tombait rapidement dans l'anarchie, et plus les gens mourraient plus cette situation semblait irréversible. On suppose aujourd'hui qu'après quelques années, la population terrestre avait diminué de plus de 90% l'effet du Fléau accéléré par celui du chaos. Meurtres, vols, viols, en l'absence de société plus personne n'était à l'abri de la folie des hommes, qui étaient devenus aussi dangereux que le mal original. Quelques fous tentèrent de recréer des civilisations vivantes sous la terre, à l'abri des vents mortels, mais ces projets n'aboutirent jamais, faute de main d'œuvre non contaminée et de matériel...

L'Oracle aurait alors fait passé un appel pour attirer les survivants vers Erèbe. Une nouvelle pleine d'espoir parcourue le monde dévasté. La découverte d'une terre promise épargnée par les dieux, ou étaient conviée toutes les personnes non porteuses du mal pour recréer une civilisation. Mais les nouvelles circulaient difficilement en ces temps de désespoirs, et bien nombreux étaient les isolés, qui n'eurent pas vent de la nouvelle. Toujours ait-il que quelques milliers de personnes se présentèrent aux portes des montagnes d'Erèbe. Des gens de toutes les couleurs, venus de tous horizons, parlant des langues différentes. Ils arrivaient sur une terre inexplicablement chaude, et encore plus mystérieusement épargnée par le fléau.

Beaucoup de théories ont été émises sur l'origine de l'immunité qui protège Erèbe mais la plupart sont farfelues ou font intervenir la volonté divine. Toujours est il qu'il est bien rare de trouver deux érudits ayant la même idée sur la question...

Peu après l'arrivée des réfugiés apparut l'Oracle. Cette année fut nommée l'an 0 du nouvel age : l'age de l'Oracle. L'Oracle s'imposa rapidement comme le maître d'Erèbe, il pouvait révéler aux hommes ou creuser puis et mines, il leur enseigna les arts de la magie, inconnus jusqu'alors, et était en mesure de voir l'avenir, pour les conseiller sur les choix à faire. Sous l'impulsion de l'Oracle, les hommes fondirent le Conseil Blanc, construisirent des cités et se développèrent à l'abri du chaos.

Les peuples d'Erèbe

Arkhaïs la gelée - le royaume de glace

Des plaines gelées, des forêts où rôdent des bêtes féroces, des hauts sommets rocheux ; ainsi se présentent les terres situées à l'extrême Ouest d'Erèbe. Un paysage inhospitalier, soumis aux rigueurs d'un climat glacial où l'on ne s'attendrait guère à trouver une quelconque forme de vie civilisée.

Pourtant, siégeant dans le Pic de Sekhey, se trouve l'imprenable citadelle d'Arkhaïs, la Cité Blanche. On y vient de tout Erèbe pour engager ses redoutables mercenaires, acheter du fer et de l'acier ou négocier les fourrures des bêtes les plus improbables.

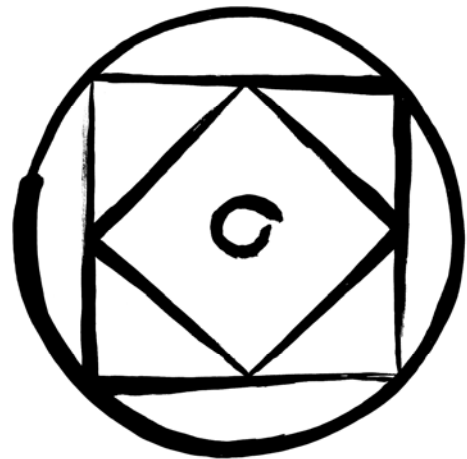
Exception parmi les cinq cités d'Erèbe, on dit que l'Oracle aurait désapprouvé la construction de cette ville dont la famille royale fait remonter ses ascendances à avant le Fléau et l'Oracle. Bien qu'il soit difficile de distinguer le mythe de la réalité, il semblerait qu'Arkhaïs ait été construite après les quatre autres cités par un très grand groupe de Sans-Maîtres. Ils se seraient installés dans les terres glacées entourant le Pic de Sekhey après avoir découvert d'importants gisements de fer. Le climat glacé de la région obligea les habitants à se regrouper autour des sources d'eau bouillante qui sortent de la montagne jusqu'à ce que les mines soient suffisamment grandes pour que les citoyens favorisés puissent s'installer au chaud dans la montagne.

Le Roi des Glaces d'Arkhaïs dirige la plus grande armée d'Erèbe après celle de l'Oracle (les célèbres Phalanges d'Erèbe) mais ce chiffre ne tient pas compte de la grande quantité de mercenaires qui se rassemblent à Arkhaïs. Cette forte militarisation, rendue possible par un service militaire quasi obligatoire pour tous, permet au Roi des Glaces de clamer sa souveraineté sur tout ce qu'il considère comme Ses Terres, soit tout les lieux qu'un messager peut atteindre en une journée à partir des portes du Pic.



Tenues : Les arkhaïstes arborent un style très sobre, leurs vêtements sont essentiellement conçus pour le combat et le travail. Leurs armures de mailles sont souvent surmontées d'épaisses fourrures qui les aident à combattre le froid.

Noms : Noms brefs à consonances dures, la syllabe « zâr » est interdite car réservée à la famille



royale. Forte présence de K et de Z. Exemple : Kaspar, Piotr, Karlan, Zorl...

Traits de caractères : Les gens y semblent froids, durs et d'une franchise parfois blessante, mais sous leurs dehors austères, leur hospitalité, leur courage et leur honneur sont sans faille. La dureté du climat, les difficultés de la vie quotidienne et la méfiance envers ce (et ceux) qu'ils ne connaissent pas leur donne en effet cette rigueur de caractère. Ils font aussi des hommes capables de relativiser les événements et de profiter du moindre plaisir qu'ils peuvent trouver.

Inspirations :

- Le royaume de Kislev à Warhammer (idéologie et climat)
- La Sibérie (pour le climat)
- Viking, Normes, Saxons (pour la mentalité)
- La monarchie absolue (pour le gouvernement)

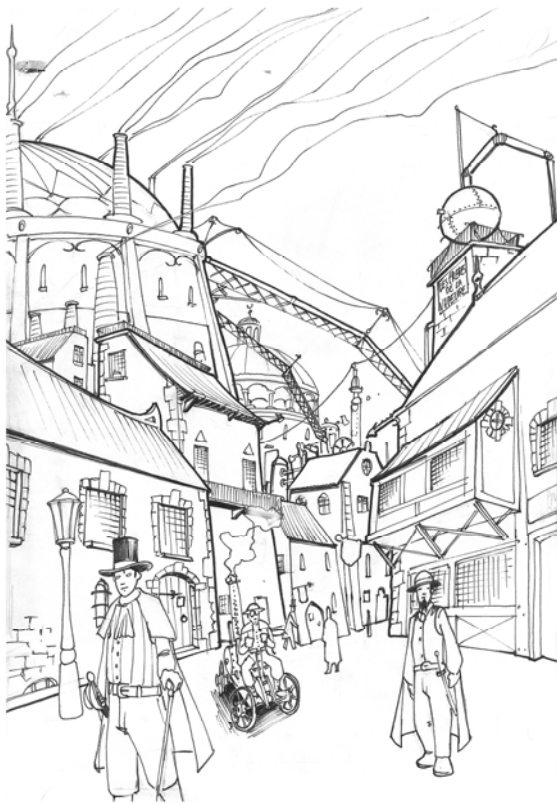
Marchev la Presciente - la cité du savoir

Marchev est la ville du savoir et de la connaissance scientifique. Elle fut fondée dans cet objectif, et est toute entière tournée vers le développement des savoirs. Sa fondation remonte à quelques années après celle de Tamarang, par des scientifiques désireux de se rapprocher des mines de Mélamentite des Monts du Sang d'Organ. La ville s'adosse à ces monts, dont elle tire une bonne part de sa subsistance, notamment grâce au commerce des sciences.

La ville en elle-même répond très bien à la description qu'en a faite Orvil le Boiteux voici un siècle : « une immense araignée de métal, qui crache, souffle et siffle dès qu'elle accomplit le moindre mouvement, comme un vieillard. » En effet les savants ont décidé que les remparts étaient des emplacements tout destinés pour expérimenter toutes leurs nouvelles technologies



et magies de défenses et de fortifications. Ce qui a donné naissance, au fil des ans, à de nombreuses initiatives expérimentales parfois heureuses mais souvent désastreuses. C'est ainsi que l'on trouve des installations de défenses magiques autant que technologiques tout le long des remparts, ce qui donne à la ville son aspect si particulier que nous a décrit Orvil le boiteux.



Mais la ville n'est pas qu'une zone d'expérimentation (quoique certains argueraient du contraire). Il s'y trouve les plus grandes universités d'Erèbe, en tout cas les plus réputés. On dit d'ailleurs d'un érudit venant de Marchev qu'on peut lui faire confiance uniquement dans sa spécialité. Pour le reste, ce serait de l'inconscience. Marchev s'est développée autour de ses universités et autres bibliothèques, ainsi qu'autour de ses industries de magie et de technologies. C'est d'ailleurs là sa source de richesse et surtout de ressources. Car les savants de

tous types n'ont jamais été réputés pour leur pragmatisme, et ne font que ce qu'ils savent faire.

Marchev, du fait des aléas de son histoire, est donc gouvernée par les savants. Ceux-ci ont décrété que le système universitaire était le meilleur système de gouvernement existant. Ils ont donc transformé la ville en une immense bureaucratie. Ainsi les gouvernants de la ville sont, officiellement, les doyens des universités. Mais comme les doyens en question accusent une moyenne d'âge de 72 ans environ, ils sont secondés dans leur tâche par la grande force de Marchev qui permet à celle-ci de ne pas sombrer dans un immobilisme complet : ceux qu'on appelle les Secrétariats. Les méthodes administratives de ceux-ci, résultats de plus de deux siècles de retards administratifs, sont très efficaces, et représentent un exemple à suivre, selon les Secrétaires. Curieusement, personne n'est d'accord avec eux. Vivre à Marchev, c'est vivre dans un immense formulaire.

Tenues : Le vêtement du Marchevite est sobre, et de bonne coupe. Rien d'extravagant, le pouvoir se montre aussi dans la retenue.

Inspirations : Epoque Victorienne anglaise, fin 19^{ème} siècle. Voir aussi les costumes du film *Le Village* de N. Shyamalan (notamment pour les femmes).

Traits de caractères : Lunatiques, carré dans la gestion de chaque chose, très curieux, parfois flegmatique (administration), ou exubérant (scientifiques).

Noms : Assez classiques : Victorien Unitale, Ernest Dutitale, Henry Eringon, Raphaëlle, Dominique, Eric, Mathilde. Pas de consonance allemande en général.

Nyssel l'ondoyante - la cité champignon

Ce n'est qu'après plusieurs jours d'un long périple sur le fleuve Astas que vous arriverez en vue de Nyssel. Cette ville est la maîtresse de la voie fluviale depuis qu'elle a été fondée sur conseil de l'oracle. La première chose que l'on voit est la montagne qui coupe le fleuve en deux. C'est sur cette île qu'a été construit la ville de Nyssel, elle fut érigée sur les conseils de l'Oracle en 117 après le Fléau.

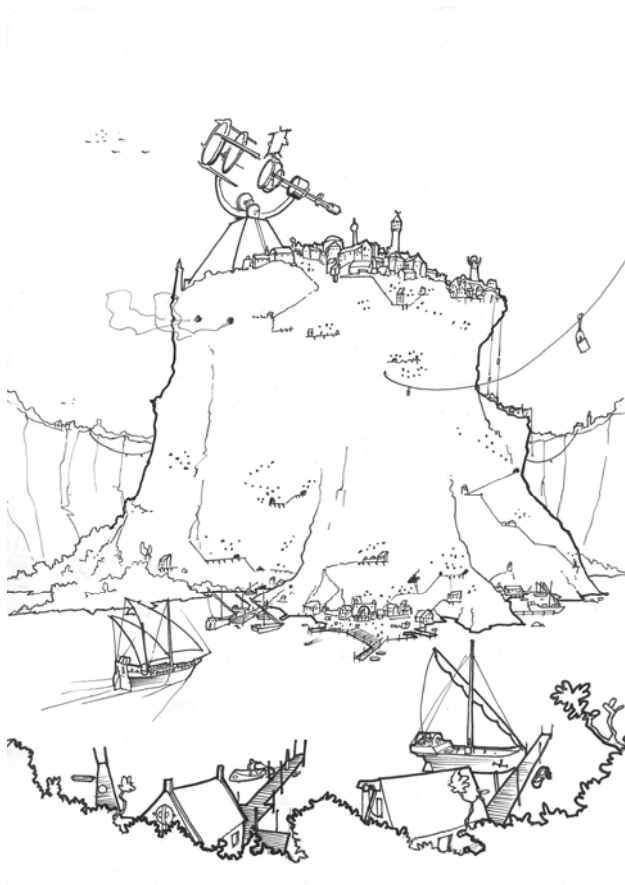
L'arrivée sur la ville est spectaculaire. Le fleuve se sépare en deux pour encercler ce qui de loin ressemble à un gigantesque rocher. C'est sur cette île qu'est bâtie la cité. Tous les espaces y sont exploités : du sommet riche aux docks malfamés en passant par les cavernes des mines, le rocher est entièrement aménagé. La célèbre philosophe mycologue Estanitae avait dit de sa ville natale « Nyssel est une ville champignon qui se consomme



Le symbole de Nyssel

littéralement elle-même à force de promiscuité ». Cette phrase à double sens fait allusion à la fois à la consommation et exploitation banalisée de champignons stupéfiants et au taux de meurtres par empoisonnement (sans compter les sacrifices humains) qui « minent un peu la ville minière » toujours selon les écrits de Estanitae.

En effet la consommation drogue est devenue légale (et même conseillait) depuis que les anciens tunnels miniers ont été transformé en d'immense champignonnière grâce au Système Amplificateur de Lumière et de Chaleur sur pivot de Von Scherpman qui est en faite un immense accumulateur de rayon lumineux qui permet de chauffer l'eau contenue dans l'immense rocher qui habite la ville et ainsi permettre un développement optimale des cultures (chaleur + humidité). Le problème étant que les drogues n'est pas les seuls produits à être cultivé en grande quantité, car Nyssel possède aussi une grande



Nyssel vue du fleuve Astas

majorité des ingrédients nécessaire a la préparation des poisons les plus violents que peuvent produire les alchimistes.

La ville possède et c'est bien naturelle vu la vie que mène c'est habitants la plus grande académie de médecine de tous Erèbe ainsi qu'une des plus prestigieuse école magie.

Nyssal est dirigé par un conseil de prêtresse qui est élues autant pour leur dévotion que pour leurs capacités a éliminé les autres concurrentes.

Traits de caractère : retors, paranoïaque et exubérant.

Tenues : Les Nyssiens portent des toges multicolores faits de tissus très fins dans lequel de nombreuses poches sont cousues afin de pouvoir transporter tous les petits objets indispensables a leur vie quotidienne (drogue, antidote et divers poisons...)

Noms : Issus, Sadi, Mas... de consonances égyptienne principalement.

Inspirations : Pour la mentalité : la Belgeriade de David Eddings. L'Egypte antique pour les costumes.

Les Sans-maîtres - le peuple libre

Sur Erèbe, sont appelés Sans-Maîtres toutes les personnes qui vivent à l'extérieur des cinq cités. Certains ont choisi de vivre libres, sans les contraintes des gouvernements ou des guildes. D'autres ont été exclus de la société à cause des fautes qu'ils ont commises.

Les Sans-Maîtres vivent dans les immenses zones qui s'étendent entre les cités. Bien que venant d'origines diverses et variées, tous ont un objectif commun : survivre dans les rigueurs des montagnes. Certains ont choisi un mode de vie sédentaire, exploitant quelques acres de terres dans une clairière, d'autres ont préféré être nomade, voyageant le long des routes commerciales de cité en cité. D'autres encore sont devenus des brigands de grand chemin, formant des gangs qui attaquent convois et voyageurs. Quelques uns sont d'ailleurs devenus célèbres en s'opposant directement à la noble organisation qu'est le Conseil Blanc. Mais certains Sans-Maîtres ont une bonne réputation même au sein des villes, comme les baladins, et autres bardes, réputés dans tout Erèbe... Les archéopillards, qui fouillent sans vergogne les vestiges de la civilisation pré-Fléau, sont bien souvent mal vus des grandes universités de recherches, mais rapportent de temps à autre des morceaux de technologies oubliées.

Il y a trente-cinq ans, un érudit de Marche, Ramibaldi, étudia les Sans-Maîtres pour rédiger un ouvrage les concernant. Les conclusions de son étude sociologique étaient si absurdes que son ouvrage ne fut jamais publié. Ramibaldi prétendait que, malgré leurs différentes cultures et leurs différents objectifs, les Sans-Maîtres tissaient entre eux un véritable réseau, chaque individu ou groupe dépendant plus ou moins des autres pour vivre. Il les décrivait comme « une société qui, plus que parallèle à la notre, lui est complémentaire ». Ce chercheur est sans doute allé trop loin dans ses déductions, dans une société qui rejette ces bannis et parias. La plupart des Sans-Maîtres ne peuvent plus rentrer dans une des cinq cités, leur présence n'étant pas la bienvenue. Certains d'entre eux portent même la « Marque des Bannis », qui leur interdit tout contact avec le reste de la société d'Erèbe. Mais comme pour tout interdit, certains passent outre en faisant pénétrer dans les cités les « persona non grata » en même temps que des marchandises illégales.

Tenues : Cuir, fourrures et vêtements rapiécés. L'esthétique n'est pas le point fort des Sans-Maîtres, qui recherchent plus le fonctionnel. C'est un savant mélange entre des paysans du Moyen Âge, quelques touches de la Renaissance (tricorn, haut de forme), voire du Far West (grand manteaux en cuir, toque en fourrure, etc.).

Noms : Keja, Pulika, Rupa, Bidshika, Yojo, Nanosh, Vadni Ratsa, Barfko, Zurka, Troka, Yokka, Tshaya

Noms de clans : Lovara, Trokeshti, Kalderasha, tshurara



La marque des bannis, symbole de certains Sans-maîtres

Traits de caractères : Indépendants, rebelles face à toute forme d'autorité, opportunistes, discrets.

Inspirations : Voici quelques films qui pourront vous aider à vous représenter tant l'identité visuelle que l'esprit des Sans-Mâtres :

- Gangs of New York (costumes, gangs)
- Robin des bois (village caché dans les arbres, opposition aux villes)
- Le Pacte des loups (costumes)
- Braveheart (aspect de rébellion)

Silfinia la clinquante - la cité d'or

Silfinia dite la belle, la rutilante ou la clinquante, n'a usurpé aucun de ses surnoms. Cette cité est celle de l'or et des bijoux, des parfums et du commerce de luxe. Mais Silfinia est aussi la ville de la débauche : tripots, tavernes, auberges et bordels se succèdent dans un enchevêtrement urbain anarchique et coloré.

Silfinia est très isolée des autres villes d'Erèbe, et le chemin pour s'y rendre, la Route des Cents Cols est célèbre pour ses précipices, ses passages étroits, ses rocs acérés, son climat capricieux et surtout pour les redoutables brigands qui y sévissent, tant il y a de richesses qui y transitent. Voilà comment les marchands et leurs escortes, avides de détente après un si long périple, ont aidé au développement des commerces du vice autant que celui de l'or.

Dès que l'on passe les murailles ocre de la première enceinte, la musique retentit à chaque coin de rue. Jongleurs, cracheurs de feu et montreurs d'ours pullulent. Les femmes sont belles, les rues colorées, les odeurs d'épices semblent toutes cacher des merveilles. On se laisse aller, on boit, on chante, on joue et on dépense toujours plus...

Lorsque l'on passe la seconde enceinte, les rues et les maisons s'espacent et se structurent. C'est le domaine des joailliers et du commerce de luxe où se pressent les riches marchands. Au centre de ce quartier trône l'immense et somptueux palais du gouverneur, dont les dômes recouverts de gemmes et de métaux rares scintillent même à la lumière de la lune. Ce palais est, dit-on, le plus beau que les hommes aient jamais construit.

La garnison de Silfinia a bien mauvaise réputation : violente et corrompible, c'est dit-on la pire milice d'Erèbe. En terme d'efficacité, par contre, rien à dire. Aucune armée de brigand n'a jamais pu inquiéter les « Brutes de Silfinia » comme on les appelle.

Il faut dire que la plupart des « brutes » ne font pas ce métier par vocation, et cela tient à une méthode de recrutement pour le moins originale. Toute personne qui s'abreuve à une taverne dans la première enceinte est susceptible d'être recruté. Le seul moyen d'y couper est d'acheter immédiatement un « reçu » d'une valeur d'une couronne, ou de présenter un reçu valide.

Le système politique de la ville est un des plus originaux d'Erèbe : chaque année, la ville est jouée au poker, entre les citoyens qui prétendent au poste de gouverneur. Les mises sont astronomiques et il faut un solide trésor pour pouvoir y participer.

Traits de caractère : frivoles, expansifs, parvenus.

Noms : Souvent pompeux et à consonances à la fois italiennes et arabes : Giovanni ben Sassoum, Abu Rakim, Adrim di Verssuzo, Mathilda, Leïla...



Le symbole de Silfinia

Tenues : Toujours la plus somptueuse et voyante possible. Chemises brodés, redingotes aux couleurs vives et chapeaux à plumes pour les hommes, robes chargées de dentelles et coiffes sophistiquées pour les dames. Sans oublier de nombreux bijoux que l'on se doit de porter même si l'on est pauvre. Les classes inférieures arborent des couleurs moins voyantes, mais ne perdent jamais une occasion de rajouter un élément coloré à leur tenue, même si le résultat est parfois ridicule.

Inspirations : Pour la ville : Las Vegas de nos jours, Tao bang de Cassegrain et Vatine.

Pour les costumes : nobles de la Renaissance, De capes et de crocs de Masbou et Ayroles.

Tamarang la mouvante - la ville nomade

Tamarang est la première cité créée par l'Oracle, tout d'abord destinées à recevoir l'afflux des survivants du fléau, elle est devenue aujourd'hui un immense campement constitué d'abris temporaires, tentes plus ou moins grandes, de yourtes, de tipis et de roulottes. Afin de protéger la cité et de fournir la nourriture nécessaire à leurs besoins, les Tamars utilisent la magie runique offerte par l'Oracle. Sur le sol de la vallée, deux runes sont tracées : une rune de protection érigeant un mur d'enceinte et une rune de fertilité permettant à une zone de produire plus de nourriture.

Au cours du temps et de l'arrivée de nouveaux réfugiés, 4 nouveaux emplacements de la cité ont été créés sur le plateau, faisant de Tamarang une cité nomade se déplaçant au gré de la productivité de ses 5 emplacements, et la renommant en "Tamarang la mouvante".

Les Tamars ont une foi inébranlable en l'Oracle qui leur a permis de survivre au fléau et respectent les règles qu'il a édictées. Les Tamars vénèrent les dieux comme partout sur Erèbe avec un petit penchant pour

Laïcham déesse de la paix et de la fertilité, mais, très proches de la nature, ils ont développé un autre culte : celui des Kamis, esprits de la nature vivant en toute chose.

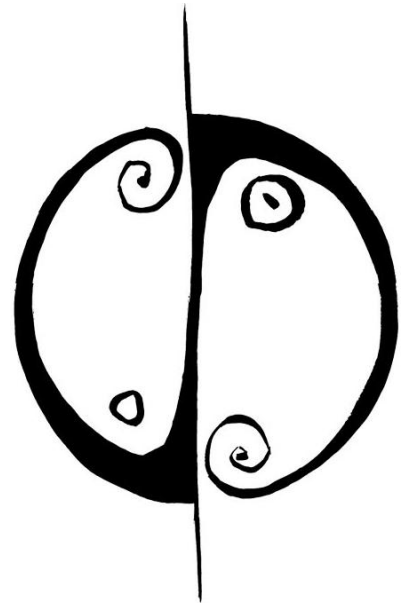
Tamarang est gérée par un conseil composé de représentants des castes Tamars. Les habitants sont organisés en familles nommées "Tamaris" qui ont chacune une spécialité professionnelle mais aussi des activités illicites. Les Tamars restent des hommes semblables à tous les autres Erès : faire de l'argent est donc une de leurs occupations principales. Même s'ils peuvent enfreindre les lois, ils en assument toujours les conséquences lorsqu'ils se font prendre, se soumettant à un idéal sans doute utopique et à un code moral basé sur le respect des autorités supérieures. L'ensemble des affaires courantes est géré sur le terrain par les Tamaris et leurs milices personnelles. Chaque Tamar a appris à se battre, la cité ayant été souvent attaquée par des bandes de pillards.

Les trois castes Tamars :

- Les Paysans et artisans, respectés pour la dureté et l'efficacité de leur travail.
- Les Officiers et Administrateurs qui organisent et gèrent la cité
- Les Mages et érudits qui maîtrisent la magie runique et décident des prochains déplacements de la cité.

Références et inspirations (du moyen orient à l'extrême orient) :

Tenues : Les paysans et artisans sont habillés simplement avec des vêtements pratiques, solides et utiles pour leurs métiers. Les administrateurs, marchands, mages et érudits s'habillent généralement de grandes robes faites d'étoffe rares, qui n'ont d'autre but que de montrer leur statut, ils portent souvent de nombreux bijoux rapportés de leurs voyages dans



Le symbole de Tamarang

d'autres cités. Les officiers, même s'ils sont soldats ne portent pas nécessairement une armure, ils portent des vêtements pratiques et solides pour se mouvoir ou se battre.

Exemples de noms : La majorité des habitants de Tamarang portent un nom à consonance asiatique composés de un a trois mot tels que : Hong, Sun, Fu, Tsé, Ming... De par l'accueil que font les Tamars aux visiteurs il n'est cependant pas rare que ceux-ci restent et finissent par s'installer. Il n'est donc pas surprenant qu'un Tamar porte un nom venu d'une autre cité si sa famille en est originaire quelques générations plus tôt.

Traits de caractères : La psychologie des Tamars est largement inspirée des préceptes de la divinité tutélaire de la ville : Laïcham, déesse de la famille, de l'agriculture, de la fertilité et de la paix. Ereÿm, dieu du courage, de la guerre, du travail, et de la justice a également une grande incidence sur la vie des Tamars qui sont des travailleurs acharnés.

Ambiance : Les Tziganes et Mongoles.

Costumes et protections : Moyen Orient, Inde, Chine, Japon, Indonésie, Mongolie.

Les institutions d'Erèbe

L'Oracle, le maître d'Erèbe

Chose étrange, l'Oracle est à la fois l'entité la plus connue d'Erèbe et la plus méconnue. Tous les érès connaissent son nom, sa loi et son histoire mais nul ne sait d'où il vient ni ce qu'il est réellement. La nature de l'Oracle est l'une des interrogations majeures de tout Erèbe, enfin pour ceux qui ont le loisir de se poser des questions sans réponse.

Depuis des siècles les prêtres interrogent les dieux sur la question mais aucun n'a jamais répondu, pas plus que l'Oracle qui reste sourd à toute question sur sa personne. Tout ce qu'en savent les érès c'est que l'Oracle apparaît une fois par ans en un lieu qu'il choisit seul pour donner des instructions ou prédire l'avenir d'Erèbe. Il fait ainsi depuis plus de trois cents ans et l'histoire ne mentionne qu'une seule année, en 86 de l'ère d'Erèbe, ou l'Oracle n'apparut pas.



Le symbole de l'Oracle

Le Gardien d'Erèbe, Sénéchal de l'Oracle

Le Gardien d'Erèbe est la voix de l'Oracle. Il est son Sénéchal et régit ses terres en son absence. Toujours vêtu d'amples robes blanches, portant à la ceinture une épée dont on dit qu'elle abriterait une terrible puissance magique et un masque intégral en argent, il est impossible de ne pas reconnaître le Gardien. Toutefois ses robes et son masque font qu'il est impossible de voir la moindre parcelle de sa peau. Nul ne sait si le Gardien est immortel ou remplacé à chaque décès du possesseur du masque d'argent. On dit qu'il fut le premier arrivé sur Erèbe et fut immédiatement le plus fervent serviteur de l'Oracle, lui jurant fidélité au travers du premier Serment d'Erèbe qui fut prononcé.

Depuis cette date, le Gardien sert l'Oracle, préside le Conseil Blanc et commande les Phalanges d'Erèbe. Il ne sort du Palais de Cristal qu'une fois l'an pour l'apparition de l'Oracle, et nul ne sait comment il s'y rend.

L'histoire de Tamarang dit qu'avant la fondation de la ville le Gardien ne portait encore ni le masque ni l'épée symbolisant sa fonction. Il aurait guidé les survivants égarés qui deviendrait les Tamars vers le site ou quelques jour après apparut l'Oracle pour donner aux hommes la connaissance des Runes. Puis il se retira sur le futur site du Palais de Cristal, et quand il en revint, il était vêtu des robes blanches et de son masque d'argent qui devait dissimuler dès lors son visage, et portait au coté une épée scintillante.

L'opinion la plus souvent admise au sujet de ces équipements, et qu'il les forgea lui-même durant son absence, sur les instructions de l'Oracle lors de son apparition précédente. Mais Certains ont avancé la théorie invraisemblable que c'est l'Oracle en personne qui lui fit don de ces équipements pour symboliser sa charge dans l'avenir. Cela n'a pas de sens, quand on sait que l'Oracle était déjà venu dans l'année. Certains historiens intrigués font remarquer qu'aucun portrait de l'époque où le Gardien ne portait pas encore de masque n'a jamais pu être trouvé.

Le Conseil Blanc

Le Conseil Blanc est la principale institution d'Erèbe, régissant les relations entre les villes, et jouant le rôle de médiateur, voire quand il y a lieu, de police, entre les villes.

Le Conseil Blanc fait régner sur Erèbe ce que l'on appelle la Loi de l'Oracle, dictée par l'Oracle pour le bien des humains survivants du Fléau, et qui donne une ligne de conduite à l'humanité survivante. Mais comme l'Oracle n'apparaît qu'une fois l'an, il faut bien que quelqu'un interprète ses conseils et prédictions, et les transmettent aux villes. Le Conseil Blanc tient ce rôle, recueillant les paroles de l'Oracle lors de ses apparitions, et jouant son rôle tout au long de l'année depuis le Palais de Cristal du Conseil.

Le Conseil Blanc en lui-même est constitué par les conseillers et le Gardien d'Erèbe qui préside le conseil. Tous les conseillers ne siègent pas en permanence, certains agissent pour le compte du Conseil dans les villes et parfois chez les Sans-Maîtres. Il arrive même que quelques conseillers soient nommés en privé et agissent sans revendiquer leur rang. Bien évidemment les conseillers travaillant directement pour l'Oracle ne sont pas soumis aux lois des hommes. Aucune juridiction n'est autorisée à les juger et aucune force de police autorisée à les interpeller. En cas de conflit seuls les conseillers réunis au Palais de Cristal peuvent priver un des leurs de son immunité, ainsi que l'Oracle évidemment.

Le palais de cristal

Il s'agit de la plus monumentale construction d'Erèbe, et on dit qu'il fut créé par l'Oracle lui-même pour abriter le Conseil Blanc. Dressé sur une colline surplombant la rivière qui mène à Nyssal, il s'adosse aux falaises qui bordent cette partie d'Erèbe. Tout entier dans taillé d'un seul et unique bloc de cristal le plus pur, il reflète la lumière du petit matin dans toutes les vallées alentours. Mais malgré sa pureté, le cristal ne laisse rien transparaître de ce qui se cache en son sein.

Au dernier étage, se trouverait ce que tous appellent le Jardin d'Abondance, et qui permet au palais de survivre en autarcie complète et ininterrompue. On dit que dans ce palais tout pousse ou existe, des petits pois aux porcs, en passant par du fer et de la corde. Nul ne sait comment il peut fonctionner, seul l'Oracle, son créateur, pourrait répondre à cette question, mais le Jardin ne s'est jamais avoué vaincu jusqu'à maintenant.

Autour du Palais sont cantonnés plusieurs Phalanges d'Erèbe sous les ordres directs du Gardien qui le protègent tout au long de l'année.

Les Phalanges d'Erèbe, l'armée de l'Oracle

Les Phalanges d'Erèbe sont l'armée du Conseil Blanc, qui lui sert à aider au développement de la civilisation humaine, et qui fait surtout respecter la Loi de l'Oracle sur les Terres de L'Oracle, donc sur tout Erèbe à l'exclusion des villes des hommes. Cette armée a été constituée pour combattre les bandits qui parsèment Erèbe, assurer la sécurité du Palais de Cristal où siège le Conseil Blanc, et protéger les plus importantes routes commerciales entre les villes.

Les Phalanges d'Erèbe sont constituées de 6 000 soldats environ, répartis sur toutes les Terres de l'Oracle. Une Phalanges est une unité de 200 soldats et son train d'équipage complet. Elle est aux ordres d'un Erèbor et de ses Capitaines. La plus grande majorité de ces troupes est cantonnées dans les Fort de Marche qui parsèment les routes d'Erèbe comme autant de protection contre les attaques. Le reste des Phalanges est répartie dans les villes, où protègent le Palais de Cristal. Chaque ville a une Phalange en garnison chez elle, pour appuyer les troupes propres à la ville en cas d'attaque.

Les Forts de Marches parsèment les routes commerciales d'Erèbe pour les protéger au mieux de leur possibilité. Ces Forts abritent des garnisons fortes de 3 Phalanges complètes, ce qui leur confère une puissance armée considérable, et intimide bien souvent les bandes de pillards qui les évitent. Les Forts sont relativement grands, assez pour accueillir 4 Phalanges et leur train d'équipage au complet. Mais ce sont des Forts, pas des auberges, aussi le confort y est-il limité, et tout est fait pour le rendre imprenable.

La Loi de l'Oracle

Les principales règles que l'Oracle a imposées sur Erèbe sont :

- A parole de l'Oracle nul ne peut s'opposer.
- Nul n'est autorisé à franchir la frontière d'Erèbe pour y entrer.
- Il est interdit de tuer ce qui vit. Que cette vie soit de nature humaine, animale ou végétale, elle ne peut être retirée sans l'accord de l'oracle
- Nul ne sera autorisé à pratiquer le viol, la torture, ou la séquestration sur autrui.
- Tout édifice construit sans l'approbation de l'oracle, sera susceptible d'être détruit sur simple volonté de ce dernier.
- Les villes concédées par l'oracle sont les seuls lieux où les humains ne seront pas soumis à ses lois dans la mesure où leurs actes ne portent pas préjudice aux terres de l'Oracle.
- Une zone franche entourant chaque ville sera déterminée chaque année par l'Oracle. Dans cette zone du bois pourra être coupé, des champs cultivés et des animaux chassés. En cas d'abus cette zone sera réduite l'année suivante
- Une rune ne peut être réalisée que sur un être ou un objet dénué de sentiments
- Nulle porte ne sera ouverte à celui marqué du sceau des bannis

- Seul les phalanges sont habilités à faire respecter la loi de l'oracle en son nom, et seront autorisés à enfreindre ses lois pour mieux les faire appliquer.

La marque des bannis

Le Fléau qui a faillit mettre un terme à l'existence de l'humanité a durablement traumatisé les survivants. Bien que ce traumatisme commence à se résorber la plupart des Erès conçoivent difficilement qu'on ôte volontairement des vies. Bien sur les personnes de peu de moralité sont nombreuses mais cela reste une idée généralement admis que les hommes sont trop peu nombreux pour qu'on puisse recourir régulièrement à la peine de mort.

L'Oracle a donc instauré la « Loi de la Marque » qui fait du bannissement la punition la plus courante pour les crimes graves. Ce bannissement ne peut être prononcé que par l'Oracle, le Gardien ou certains membres du Conseil Blanc. Bien sur les criminels de toutes les villes peuvent être amenés par les forces de l'ordre des cités devant un représentant du Conseil Blanc pour être jugé et condamnés au bannissement.

Les personnes condamnées au bannissement reçoivent la Marque des Bannis. Une marque mystique apposée sur une personne à titre permanent. Cette marque fait apparaître un tatouage bien connu présentant une croix dans un cercle qui a l'étrange propriété de ne pouvoir être supprimé ou altéré d'aucune façon. On a déjà rapporté le cas de brigands s'étant brûlés la peau pour effacer la marque qui auraient vu la marque réapparaître ailleurs sur leur corps.

De plus on dit que certains pratiquants des arts arcaniques peuvent détecter la présence de la marque sans la voir.

Celui qui est marqué est condamné à vivre en paria, rejeté de la société humaine. L'Oracle aurait dit : « Nulle porte ne sera ouvert à celui marqué du sceau des bannis ». L'application que le Conseil Blanc et les Phalanges font de cette loi est simple : il est interdit de porter assistance ou d'avoir quelques relation que ce soit avec les bannis. Ceux qui se font prendre à le faire sont généralement sévèrement punis.

Bon nombre de faction Sans-mâîtres ont par dérision adopté le symbole de la marque des bannis comme emblème pour signifier leur rejet de toute autre forme de loi que la leur. Si cela ne fait pas d'eux des bannis à proprement parler cela leur donne toutefois un crédit très limité.

Les grandes Guildes commerciales

Les guildes commerciales sont des confréries de commerçants qui travaillent ensemble pour maximiser leurs profits. Une guilde a toujours une hiérarchie qui définit les responsabilités et bénéfices de chacun. La raison d'être des guildes est la difficulté de faire du commerce sur Erèbe. Le transport des marchandises est difficile, alors que la répartition des ressources est très inégale. Il faut donc transporter les ressources d'une ville à l'autre pour assurer la prospérité des villes. Les guildes en profitent pour s'enrichir.

Une guilde est un organisme commercial dont le but premier est le profit financier. Les guildes sont les seuls organismes ayant le droit et les moyens d'organiser des convois de marchandises à travers Erèbe et leur escorte armée. Toutes les guildes sont enregistrées auprès du Conseil Blanc qui leur octroie un sceau autorisant la guilde à signer des contrats commerciaux.

La plupart des guildes sont spécialisées dans un domaine de prédilection. Elles peuvent toucher à tout, mais leurs implantations sont généralement très étroitement liées à leur activité principale. Il existe de petites guildes agissant à échelle locale mais elles brassent peu d'argent contrairement aux grandes Guildes ci-dessous :

Guilde du Faucon Rouge



La guilde du Faucon Rouge, nommée ainsi d'après la plume du faucon des cimes dont elle a fait son emblème, est une des forces militaires indépendantes les plus importantes d'Erèbe. Comme on pourrait s'y attendre d'une organisation de ce type elle a sa principale implantation au sein du Pic d'Arkhaïs, être membre de la guilde est d'ailleurs un des rares moyens pour qui n'est pas citoyen du royaume de résider sous la montagne. De par ses clients multiples la guilde dispose aussi d'un comptoir dans chacune des quatre autres cités et aussi selon certaines rumeurs auprès des plus importants groupes de sans maîtres.

La guilde n'est pas forcément bien vue de tous mais son utilité et le danger qu'il y aurait à lui déclarer la guerre font qu'elle est tolérée en tout point d'Erèbe. Ses troupes armées sont en revanche rarement acceptées dans les cités autres qu'Arkhaïs aussi les hommes campent-ils souvent au pied des murs en attendant que leurs officiers leur trouvent un contrat.

Les hommes de la guilde portent toujours sur eux une plume rouge, souvent une vraie plume de faucon des cimes, parfois simplement un symbole peint sur leur armure. A cela s'ajoute souvent un uniforme lié à l'employeur et à l'activité pour lesquels les hommes sont payés.

Guilde de la Corne d'Abondance

La corne d'abondance est une des plus grosses guildes d'Erèbe, mais pas des plus appréciées. Originaires de Tamarang, la Guilde de la Corne d'Abondance a un contrôle majoritaire sur les ressources en nourriture d'Erèbe et en joue trop souvent pour faire évoluer le marché selon ses désirs.



Guilde des Trois Sous



La Guilde des Trois Sous est une confrérie regroupant des mages opposés à la mainmise de Marche sur ce domaine. Bien qu'elle ne soit pas et de loin la plus importante des guildes commerciales elle est toutefois bien implantée sur Erèbe à l'exception de Marche avec qui la guilde entretient des relations tendues. Selon la légende son nom viendrait du prix à payer pour devenir actionnaire lors de la fondation de la guilde.

Guilde de l'Ecrin



L'histoire veut que la guilde de l'écrin ait hérité son nom d'une citation de son créateur Giorgio Monnesti, alors qu'il expliquait son projet de guilde commerciale à ces futurs collaborateurs. Il comparait Silfinia à un joyau brut et sans écrin, donc difficile à vendre. Cette métaphore reflète bien l'absence totale d'infrastructure commerciale des débuts de Silfinia avant la création de la guilde. La guilde de l'écrin est donc très bien implantée à Silfinia, et même si les Silfinites nourrissent parfois quelques rancœur à son égard ils savent tous ce qu'ils lui doivent.

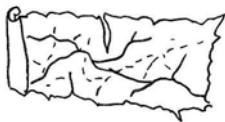
Cette guilde exploite de nombreuses mines d'or et de pierres précieuses autour de Silfinia ainsi que les meilleurs ateliers de joaillerie de la ville. Mais elle a également de nombreuses ramifications dans des secteurs commerciaux très divers. La grande force de la guilde de l'Ecrin, est sa parfaite connaissance des innombrables embûches de la route des cents cols, la seule route commerciale en direction de Silfinia.

Guilde des Frères de la Vapeur

Il s'agit là de la guilde technologique d'Erèbe de par sa situation géographique et surtout politique. Les frères de la Vapeur ont en effet un ancien accord sur toutes les nouvelles trouvailles technologiques de Marche. Ils font commerce de la technologie principalement, et d'autres denrées plus triviales quand l'occasion s'en présente.



Guilde des Routes Cachées



La guilde des routes cachées est une guilde somme toute banale, qui commerce toutes les denrées qui peuvent lui rapporter de l'argent. Elle est particulière en cela que, selon toutes les rumeurs, elle possède des cartes de routes cachées qui expliqueraient son efficacité à tenir des délais très courts sans problème. Elle est basée à Marche, mais commerce dans tout Erèbe indifféremment.

Guilde du Sentier d'Or

La Guilde du Sentier d'Or est une organisation qui promeut le développement économique dans tout Erèbe. Ils investissent dans toutes les cités dans des secteurs encore peu développés afin de permettre à tous de profiter du progrès et de répandre la culture et la civilisation. Des paris audacieux sur des marchés apparemment peu porteurs qui se révélèrent juteux à long terme lui ont permis de se développer un peu partout et de disposer d'une trésorerie confortable.



Guilde de la Main Noire



La Guilde de la Main Noire est nommée ainsi en hommage au fondateur de la guilde qui, d'après la légende, aurait tenté une expérience d'alchimie qui tourna mal et lui brûla la main droite. C'est une guilde qui commerce principalement des produits issue d'expérience magique mais aussi depuis peu du matériel technologique. Cette guilde a connu une croissance rapide ces dernières années en dépit de guildes déjà fermement implantées dans ces secteurs fortement concurrentiels. En 302, la guilde a décidée de s'implanter dans le marché de la technologie au détriment de la Guilde des Frères de la Vapeur qui en possédait jusque là le monopole. Cette prise de contrôle d'une fraction des parts de marché des Frères de la Vapeur n'a pas été sans mal et des rumeurs ont courues sur l'utilisation de méthodes louches dans le but de les obtenir. Une guerre commerciale a éclatée entre les deux guildes et le Conseil Blancs fut forcé d'intervenir par crainte d'une rupture d'approvisionnement des cités en matériels technologiques. Depuis les relations se sont normalisées mais des rumeurs persistantes font état de rivalités extrêmement prononcées entre les deux organisations bien qu'aucun dérapage malencontreux n'ait été rapporté depuis l'intervention du Conseil Blanc. Le siège social de la guilde est situé dans la ville de Nyssal bien qu'elle soit également implantée fermement dans les quatre autres cités.

Les grandes Compagnies d'Erèbe

Il existe sur Erèbe de puissantes organisations aux buts très divers. Les plus connues sont les suivantes. Bien évidemment il doit exister un grand nombre d'organisations secrètes au moins aussi puissantes....

Compagnie de l'Eres Caelistis Scutum

L'Eres Caelistis Scutum ou dans la langue commune d'Erèbe La Compagnie du Bouclier Céleste d'Erèbe est une organisation vouée à la défense des cultes. L'Ordre regroupe des prêtres et des hommes d'armes fervents qui ont jurés de consacrer leur vie aux divinités qui ont créées le monde. Les paladins affichent ouvertement leur allégeance mais on ne connaît pas grand-chose de leur organisation ou de leurs objectifs réels.

Compagnie des Héraults de Nostre Nouvelle

L'information est la principale ressource de cette guilde. En effet, celle ci est composée de nombreux voyageurs, colporteurs, informateurs et autres bardes qui se chargent de récolter les nouvelles et histoires à travers Erèbe afin d'alimenter la bibliothèque du siège de la guilde, situé à Nyssal. Mais pour les Héraults, l'information doit avant tout être répandue à travers Erèbe, afin que nuls ne reste dans l'obscurantisme. Afin d'accentuer les processus de divulgation des information, les héraults de Nostre Nouvelle ont créés leur propre journal, diffusé sur tout Erèbe par les différents voyageurs qui la compose. Les Héraults vendent aussi leurs informations aux différents organismes de presse, là ou ils sont tolérés. Pour eux, toutes les informations doivent être diffusées au plus grand nombre et pas gardés entre les mains d'une élite. Cela leur a valu et leur vaut encore de nombreux procès dans différentes villes.

Compagnie du Cercle des Chercheurs

Le cercle des chercheurs est une compagnie dédié à la recherche du savoir sur tout Erèbe, et a son développement. Les personnes qui le composent sont des scientifiques issue des universités, mais qui n'y sont plus rattaché. Ces scientifiques travaillant seuls ont toutefois déterminé par quelques pages d'équation, qu'a plusieurs ont travaillé mieux. D'où le cercle des chercheurs, réunion informelle (au sens administratif de MarcheV), organisée fréquemment pour réunir une poignée de scientifique indépendant et les pousser a partager leurs idées.

Compagnie du Cirque des Sans-mâîtres

Le Cirque va de cité en cité depuis plus d'une dizaine d'année, et nombreux sont ceux qui ont entendu parler de ces légendaires spectacles. Nombreux sont ceux qui furent déçus par l'inégalité de ses représentations, ou surpris par les comportements de ces artistes... Le cirque semble évoluer, et rares sont les années ou ses membres ne changes pas. Le cirque apparaît aux yeux des Eres comme un élément incontrôlable, dont l'ambiance festive est saluée par tous !

Le Panthéon, les neuf dieux d'Erèbe

Les érès vénèrent un panthéon composé de neuf dieux (chacun étant assisté d'une cohorte de serviteurs divers et variés) qui résident ensembles dans un palais céleste. Selon les rares érudits à disposer d'informations sur les cultures d'avant le Fléau ces neuf dieux auraient déjà été vénérés dans tous les pays de l'ancien monde.

Les dieux sont les créateurs du monde et sont tout puissants, cependant ils n'interviennent jamais directement dans les affaires des mortels mais accordent à leurs prêtres fidèles une partie de leur pouvoir magique. Un grand débat théologique existe entre les prêtres des différents cultes pour savoir pourquoi les dieux ont envoyés le Fléau mais les dieux ne répondent pas souvent aux questions des fidèles et c'est dans leur foi que ceux-ci doivent chercher les réponses.

Les érès vénèrent généralement l'ensemble du panthéon, adressant leurs prières au dieu le plus apte à les aider dans une situation donnée puis à un autre un peu plus tard. Seul les prêtres se vouent particulièrement à l'un des neuf dieux qu'ils se chargent de représenter sur Erèbe (et encore il arrive souvent qu'un prêtre puisse adresser une prière à un autre dieu que celui qu'il sert). L'un des neuf, Elysium, est cependant interdit de culte sur Erèbe par le Conseil Blanc car il a tendance à causer trop de chaos.

Ankar

Ankar est le dieu de la fureur et de la vengeance, du mécontentement et de la révolte. Par extension il est aussi considéré comme l'un des plus puissant dieu de la guerre, dans tout ce qu'elle a de plus horrible. On l'associe aussi beaucoup au meurtre, à la peur et à la violence. Ankar est un dieu craint et on ne le prie pas en publique, si ce n'est pour le supplier de nous épargner (ce qui est plus considéré comme un signe de désespoir qu'une prière) ou dans des circonstances très rares et particulière (révolution, génocide).

Apparence et symbole

Ankar est représenté comme un homme dépassant de plus de deux têtes le plus grand des Eres. Il porte toujours une barbe broussailleuse qui couvre entièrement ses joues laissant à peine entrevoir sa peau couleur de braise.



Il porte une lourde armure d'un métal noir comme la nuit qui ne se trouve qu'au royaume des dieux et qui laisse apercevoir une musculature imposante. Il est toujours armé de son énorme marteau de guerre fait du même métal que son armure et couvert de runes d'or fin. C'est d'ailleurs ce marteau qui symbolise son culte.

Vénération

Le culte d'Ankar est très mal vu par la plupart des Eres mais les hommes n'ont pas à s'opposer aux dieux et à interdire un culte si les dieux eux-mêmes ne l'ont pas décidé (ce qui est le cas pour Elysium qui est le paria du panthéon). Il n'existe pas de grand temple officiel d'Ankar mais des autels en son nom sont parfois dressés, notamment dans les campements militaires et chez les sans maîtres. Prier publiquement Ankar ailleurs que sur un champ de bataille attire généralement l'œil vigilant des forces de l'ordre.

Jurons et expressions

- « Jurer par Ankar » : promesse de vengeance et de mort violente.
- « Si tu n'est pas sage Ankar viendra te chercher » : mythe classique utilisé pour calmer les enfants turbulents, Ankar dispose d'une image si négative que c'est souvent efficace.

Relations au sein du panthéon

Ankar est avec Elysium le paria du panthéon. Les dieux le considèrent comme leur chien de guerre plus que comme leur égale. Même Laïcham qui aime tout le monde passe peu de temps avec lui. Il passe généralement son temps hors des limites du royaume des dieux à traquer ses ennemis.

Elysium

Elysium est le dieu de la folie sous toutes ces formes, qu'elle soit légère ou démente, amoureuse, héroïque, éthylique ou simplement pathologique. C'est un dieu qui fait peur. On lui attribue au moins autant de meurtres qu'à Ankar. La folie d'Elysium est considérée comme dangereuse et contagieuse, c'est pour cela qu'il est interdit de le prier (cette interdiction est l'un des premiers décrets pris par le Conseil Blanc après sa création).

Les seuls qui bravent l'interdit sont les personnes ivres et heureuses de l'être, qui chantent plus qu'ils prient à la gloire d'Elysium, mais ce comportement n'est pas toléré partout. Il arrive aussi que des bandits jurent par Elysium pour impressionner et effrayer leurs victimes.

Apparence et symbole

Il n'y a pas de représentation « officielle » d'Elysium car son culte est interdit. De plus lorsque les milices découvrent des temples cachés voués à Elysium il est rare que l'éventuelle idole ressemble à quelque chose de sensé. Pour les mêmes raisons il n'y a pas de symbole du culte d'Elysium

Vénération

Il est interdit de culte dans les cinq cités et rares sont les sans maître à le vénérer. La folie n'est pas une chose que les hommes devraient vénérer s'ils veulent survivre ; sans compter le fait qu'être saint d'esprit est plus simple pour développer une civilisation.

C'est pour cela que les croyants en Elysium sont rares et ils sont d'autant plus fanatiques qu'Elysium prend souvent soin d'eux et les écoute.

L'héroïsme qu'il inspire parfois est la seule part d'Elysium qui est acceptée dans les cités, mais de manière très limitée. Il n'est pas comparable au courage prôné par les prêtres de Erÿm, il est bien trop teinté de folie et de suicide pour cela. D'où une acceptation très limitée, et une interdiction du culte.

Jurons et expressions

- « Il se prend pour Elysium » : se dit d'un homme complètement fou et irrécupérable.
- « La maison d'Elysium » : asile ou hospice pour vieillards séniles.
- « Il a croisé Elysium » : se dit d'un homme qui a eut un coup de folie passagère.

Relations au sein du panthéon

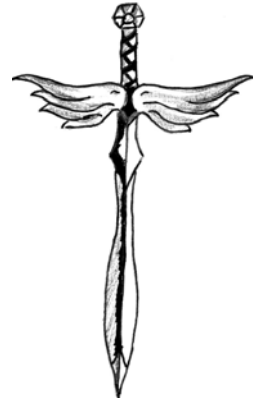
Elysium est le paria du panthéon, beaucoup de dieux le chassent à coup de pieds, mais peu osent lui tourner le dos. En tout cas aucun dieu n'aime passer du temps seul avec lui. Les dieux qui le fréquentent trop peuvent être momentanément atteints par sa folie, qui affecte chaque dieu de manière différente.

Ereÿm

Ereÿm est le dieu du courage et de l'héroïsme de la détermination et de l'entêtement. Il est un puissant dieu de la guerre dans tout ce qu'elle a de plus noble : héroïsme, honneur et refus de la peur. Mais Ereÿm n'est pas prié que pour la guerre et la bataille, on trouve beaucoup de ses dévots dans les milieux scientifiques et arcaniques car c'est un dieu du travail acharné. Ereÿm est un dieu extrêmement puissant, il reçoit de nombreuses prières.

Apparence et symbole

Ereÿm est un homme dont la taille est gigantesque et qui impose le respect par son regard sévère et déterminé. Il est toujours représenté portant une lourde armure et une épée, symbole de justice. L'épée de justice est d'ailleurs le symbole de son culte.



Vénération

Ereÿm est fortement priés par les hommes d'armes, les officiers de justice mais aussi souvent par les scientifiques et les mages car c'est le dieu du travail acharné. Prier publiquement Ereÿm est très bien vu et les Erès abusent de ces prières qu'ils pratiquent à toutes les sauces...

Les prêtres d'Ereÿm sont souvent des juges ou des officiers, ils sont dévoués à leur tâche et la remplissent du mieux qu'ils peuvent.

Les arkhâistes étant un peuple guerrier qui se bat tous les jours contre des conditions de vie difficiles c'est tout naturellement que le plus grand temple de la ville lui a été consacré. En réalité le temple n'est pas beaucoup plus grand que les autres mais il se situe un étage en dessous du quartier des temples ce qui est un traitement de faveur indéniable.

Jurons et expressions

- « Jurer sur l'épée d'Ereÿm » : serment très fort engageant la vérité de ce qui va être dit.
- « Qu'Ereÿm t'accompagne » : se dit à quelqu'un qui va avoir besoin de beaucoup de courage pour accomplir ses projets.

Relations au sein du panthéon

Ereÿm est considéré comme un des meneurs au sein du panthéon, il sait amener les autres dieux là où il veut. On dit que c'est lui qui rend la justice dans le panthéon.

Faneï

Faneï est la déesse de la beauté, de la gloire et de l'admiration, mais aussi de l'arrogance et du mensonge. Faneï est très prié par les élites de tous milieux, on dit qu'elle apporte la beauté aux femmes et la gloire aux hommes pour soi et sa descendance. La prestance et l'aura sont des notions très importantes pour les fidèles dévots de Faneï. S'il est courant de prier Faneï dans les hautes sphères, rares sont ceux qui peuvent se permettre de le faire en public, car dans une assemblée cela est interprété comme un sentiment de supériorité. Faneï n'est pas très bien considéré par le bas peuple. Ce nom peu même avoir une consonance péjorative. Elle aime à montrer sa supériorité en toutes circonstance, même si cela est parfois déplacé.

Apparence et symbole

Faneï est vu comme une déesse d'une beauté infinie, toujours coiffée d'un casque d'or à panache, recouverte des plus belle parure et de bijoux somptueux. Son visage, lisse et blanc comme du marbre, affiche constamment une mine hautaine et satisfaite.



Vénération

Faneï est très populaire à Silfinia dont les marchands sont souvent aussi arrogants que la déesse. Les gouverneurs de Silfinia sont souvent ses plus fervents adeptes, ils poussent à l'extrême son goût pour le faste et la débauche de luxe.

L'abondance de couleur qui caractérise la ville a été directement inspirée par les nombreux prêtres de Faneï qui se sont installés en ville lors de sa création et ont grandement influencé son développement initial.

Jurons et expressions

- « Elle (il) se prend pour Faneï » : se dit d'une personne qui a une très haute estime d'elle-même sans la mériter.
- « On dirait que tu a vu Faneï » : se dit à une personne qui reste le regard dans le vide comme s'il avait vu quelque chose d'extraordinaire.

Relations au sein du panthéon

La beauté sans pareil de Faneï ne pourrait pas laisser Sofranne indifférent aussi celui-ci lui fait il continuellement la cour ce qui provoque la vive jalousie de Mnéma qui brûle d'envie de posséder la belle déesse.

Ankar et Ereÿm ne l'apprécient pas car ils la voient comme une déesse futile la ou tout deux sont des guerriers.

Faneï entretient avec le reste du panthéon des relations relativement bonnes, les déesses l'envie souvent mais ce n'est généralement pas méchant.

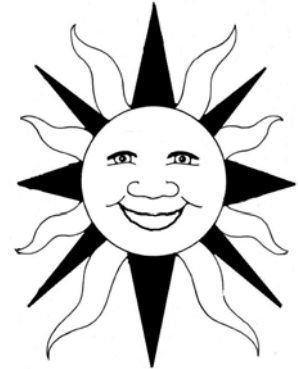
Hiléséris

Hiléséris est le dieu de la joie de vivre, de l'humour et des jeux. Par extension il est devenu le dieu du cirque et du spectacle Il partage l'ivresse et l'alcool avec Elysium. Il est aussi considéré comme une divinité de l'enfance. Hiléséris est bien évidemment prié par les gens du spectacle. Mais aussi par les bon vivant. Les parents recommandent aussi souvent à leurs enfants d'accorder une prière à Hiléséris pour que leurs jeux du lendemain soient amusants.

Apparence et symbole

Hiléséris est représenté par un gros bonhomme à la mine hilare. Il plaisante sur tout même sur ce qui est dramatique. Ce qui à parfois tendance à le rendre agaçant.

Le symbole du culte d'Hiléséris est un soleil souriant représentant la lumière et la joie qu'il apporte dans toute existence.



Vénération

Hiléséris est prié par ceux qui veulent s'amuser ou qui souhaitent une vie heureuse à leurs proches. Même les arkhastes qui passent pourtant rarement pour des comiques le respectent car ils aiment pouvoir se détendre de temps en temps.

Les prêtres d'Hiléséris sont généralement considérés comme moins puissants que les prêtres des autres divinités mais ils auraient plus de facilité à communiquer avec leur maître bien que personne n'ait jamais put démontrer cela scientifiquement.

Jurons et expressions

« Il est béni par Hiléséris » : se dit de quelqu'un qui est exceptionnellement drôle, pour un comédien c'est un compliment mais pour une personne sérieuse cela signifie qu'il est ridicule.

Relations au sein du panthéon

Il a peu d'ennemis ci ce n'est Ankar, qu'il n'hésite pas à tourner en ridicule avec quelques piques bien placées. C'est le jeune enfant du panthéon, les autres dieux se vexent parfois de ses pitreries mais cela ne dure jamais longtemps. Laïcham l'adore et le considère comme son enfant adoré.

Laïcham

Laïcham est la déesse de l'amour et de l'affection, de la pitié et du pardon. Elle est le dieu du couple, de la famille et de la fécondité, c'est aussi une déesse de paix universelle. Laïcham est énormément priée par les jeunes gens célibataires ou en couples. C'est également à elle que l'on adresse des prières lorsque la fécondité fait défaut. Il est bien connu qu'il n'y a pas de paix dans les ménages sans prières à Laïcham. Mais l'amour de Laïcham va bien au delà du cercle familial et s'étend à toute l'humanité, même si ces valeurs sont beaucoup moins respectées que les précédentes. Laïcham est une divinité populaire sur toute la surface d'Erèbe, mais rare sont ceux qui étendent son message au delà de leurs proches.

Apparence et symbole

Dans l'imagerie populaire Laïcham est représenté par une belle femme aux longs cheveux blonds, enceinte, et vêtue d'une grande robe de soie immaculée. Elle est toujours souriante et ses yeux pétillent d'amour.

Le symbole de Laïcham est une colombe tenant quelques épis de blé dans son bec.



Vénération

Laïcham est appréciée par tous les Eres doté d'un minimum d'honnêteté. Les pires bandits se moquent d'elle car ils ne s'inquiètent pas des moissons ou de leur famille mais ce sont des cas exceptionnels.

Chacune des cinq cités dispose d'un temple en son honneur car toutes les villes souhaitent s'attirer ses bienfaits afin d'avoir une population heureuse et nombreuse. Le plus grand temple de Laïcham de tout Erèbe se trouve à Tamarang, il s'agit d'un complexe assemblage de roulottes avec des auvents de toile qui donnent naissance lorsqu'il est déployé à un gigantesque bâtiment.

Les prêtres de Laïcham sont souvent des agriculteurs ou des médecins, honorant ainsi doublement leur maîtresse.

Jurons et expressions

- « Laïcham nous a tourné le dos » : les récoltes ont été mauvaises.
- « Etre maudit par Laïcham » : être stérile.

Relations au sein du panthéon

Elle n'a pas d'ennemis dans le panthéon et ne rejette personne, pas même Elysium, ce qui lui a valu de nombreux problèmes de folie contagieuse.

Mnéma

Mnéma est le dieu de la curiosité, de l'exploration et du savoir, mais il est aussi celui de la convoitise et du complot. La curiosité de Mnéma a fait de lui la principale divinité des scientifiques avec Ereÿm. Mnéma est toujours désireux de savoir plus, de conquérir des domaines inexplorés. Cependant, Mnéma ne convoite pas que le savoir, mais aussi ce qui ne lui appartient pas. C'est un dieu jaloux, avare et parfois voleur.

Apparence et symbole

Dans le panthéon, Mnéma est représenté par un vieil homme mince et voûté. Il possède une barbe pointue qui se courbe vers l'avant et des yeux perçants. Il est souvent représenté portant une fiole à la main et assis sur un coffre volumineux fermé par une grosse serrure.

Vénération

Il est de bon ton de prier Mnéma dans les milieux scientifique, ainsi que chez les explorateurs. Par contre il est très mal vu de le prier pour autre chose : On dit de quelqu'un à Marchev qu'il « prie Mnéma après le travail » lorsque il trompe sa femme. Un politicien qui serait surpris à prier Mnéma serait aussitôt pris pour un comploter, et s'il s'agit d'un mendiant il y a des endroits où il serait immédiatement arrêté et accusé de vol

Le temple de Mnéma à Marchev est le plus grand de tout Erèbe, beaucoup de chercheurs acharnés viennent y chercher l'inspiration.

Les prêtres de Mnéma sont libres de circuler sur Erèbe car ce sont souvent eux qui propagent le progrès scientifique et magique. En revanche rares sont les éres qui seraient prêts à leur ouvrir grand leurs portes car la kleptomanie est une chose courante chez eux.

Jurons et expressions

- « Prier Mnéma après le travail » : expression marcheuite signifiant qu'un homme trompe sa femme (ou l'inverse).
- « Il courtise Mnéma » : Se dit d'une personne qui cherche trop souvent à acquérir ce qui ne lui appartient pas.
- « Etre guidé par Mnéma » : se dit d'une personne qui agit poussé par sa curiosité.

Relations au sein du panthéon

Mnéma s'entend à merveille avec Sofranne car tout deux passent de longues heures ensemble à discuter sur la meilleur façon d'acquérir ce qui ne leur appartient pas toujours (que ce soit la bourse ou la femme de son voisin).

Sofranne

Sofranne est le dieu du sexe, des drogues et de la séduction. Il est aussi associé à l'envie, à la frustration et au plaisir immédiat. On considère parfois Sofranne comme un dieu de l'amour, mais contrairement à Laïcham seul le plaisir, le fantasme et la séduction l'intéresse. Sofranne est aussi un dieu de la richesse, ce qui lui vaut d'être très priée par les commerçants sans aucun complexe. Hormis les marchands, les dealers et les pervers, Sofranne est beaucoup prié en secret par les séducteurs et les frustrés de toutes sorte.

Apparence et symbole

La représentation que ses fidèles font de Sofranne est toujours parfaite, ses proportions sont idéales et son corps ne présente pas le moindre défaut. Il est souvent représenté dans des scènes orgiaques entourées de ses plus fidèles prêtresses.

Le symbole de Sofranne est l'antique Yin et Yang, un symbole de perfection issu d'une antique civilisation datant de bien avant le Fléau.



Vénération

Ses fidèles sont des gens qui aiment une chose, quelle qu'elle soit, ou la désire intensément. Ils ont souvent peu le sens de la mesure, surtout quand ils sont convaincus comme le sont les fanatiques, et se lancent dans des actes invraisemblables pour peu de choses.

Malgré cette tendance à l'impétuosité, ils sont capables de faire preuve de patience et de subtilité pour obtenir ce qu'ils veulent.

Sofranne est particulièrement prié dans la cité de Nyssal dont il est le dieu protecteur. Contrairement au reste d'Erèbe, sa prêtrise y est réservée aux femmes car le dogme local veut que les prêtresses soient ses épouses et soient destinées à passer l'éternité à ses côtés dans l'au delà. Comme elles sont les épouses divines les prêtresses de Sofranne nyssaliennes restent toujours célibataires mais elles ne se privent pas de profiter de leur féminité, il serait dommage qu'elles soient inexpérimentées et inapte à satisfaire leur maître.

Il est accepté dans les autres cités et est souvent utilisé comme excuse par les voleurs et autres pillards prit sur le fait, qui invoque la mission divine quand ils ont un bon bagout.

Jurons et expressions

- « Libère Sofranne » : Ne laisse pas ta raison dominer tes sentiments.
- « Par les bourses de Sofranne » : Serment qui engage la virilité (utilisé par le petit peuple).

Relations au sein du panthéon

C'est le petit démon du panthéon, beaucoup de déesse le désire mais rares sont celles à qui il s'offre. Et même lorsque c'est le cas, il y'a souvent un prix à payer. Il n'aime pas Laïcham (trop pure selon lui) mais s'entend à merveille avec Mnéma et Faneï.

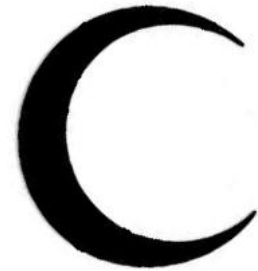
Syeni

La Dame Noire est la maîtresse du royaume souterrain, le lieu où vivent les âmes. Ce n'est pas de gaîté de cœur qu'elle vient porter la mort mais elle ne peut déroger à sa mission bien que certains de ses prêtres puissent la convaincre parfois de retarder un peu l'inévitable. Syeni veille donc sur les défunts et ses serviteurs sont chargés d'accompagner les âmes jusqu'à leur dernière demeure.

Apparence et symbole

Syeni est représentée comme une jeune femme à l'air triste pleurant sur tous les morts de l'humanité. Elle est toujours vêtue de noir et porte une capuche qui cache en partie ses longs cheveux blonds.

Le symbole de Syeni est un croissant de Lune noir qui symbolise le renouveau et la tristesse de la nuit.



Vénération

Syeni est vénérée par tous les Eres, c'est la déesse de la tristesse et elle accompagne les hommes dans leurs malheurs. Elle préside également au voyage des morts vers l'au delà et ce sont ses prêtres qui officient lors des enterrements. On dit qu'un mort qui ne reçoit pas les prières et les rites funéraires des prêtres de la mort ne peut pas atteindre le paradis et est condamné à errer éternellement sous la forme d'un fantôme.

Des temples lui sont consacrés dans toutes les citées et dans les lieux de rencontre des sans maîtres, il est très rares que ses temples soient ennuyés car même les pires bandits sont conscients de leur mortalité et ne souhaitent pas passer l'éternité comme des âmes en peines. Les temples de Syeni sont des endroits sombres éclairés seulement par quelques bougies. Ils sont généralement entourés par un cimetière où repose ceux qui ont quittés cette vie.

Les prêtres de Syeni sont souvent des prêtres errants qui accompagnent ceux qui souffrent et guident les morts vers leur dernière demeure. Les rituels connus des seuls prêtres de Syeni permettent aux agonisants de mourir dans la paix et de rejoindre rapidement l'autre monde. Ce rituel apporte la paix aux mourants mais il apaise bien peu le chagrin des amis du défunt et l'empire même parfois.

Jurons et expressions

- « Syeni est venue le voir » : Se dit de quelqu'un qui éprouve une vive tristesse.
- « La dame noire l'a emporté » : Il est mort.
- « Je te présenterais Syeni » : Je vais te faire souffrir.

Relations au sein du panthéon

Syeni est une déesse solitaire, elle est bien trop accablée par le chagrin pour s'intéresser réellement à ses semblables et préfère s'occuper des âmes dont elle a la garde.