

Introduction

Ce livre s'adresse à un maître du jeu et à ses joueurs. Il n'est pas évident de créer un univers et un système de jeu dans de courts délais. Ce guide s'est voulu simple et facile à lire. Il donne des pistes d'histoires au maître du jeu. L'absence de campagnes ou d'histoires complètement rédigées s'explique par la volonté de ne pas brimer l'imagination du maître du jeu. Celui-ci trouvera dans ce guide un univers de base, avec de conflits politiques et des problèmes de société qui peuvent alimenter son histoire personnelle.

D'autre part, le maître du jeu ou les joueurs ne sont pas obligés de s'en tenir aux descriptions données dans ce livre. Les descriptions ne sont pas exhaustives et ce n'était pas le but de cet ouvrage. L'auteur a préféré insister sur les points de tension d'une société et ses grandes caractéristiques. Les points qui n'ont pas été développés (comme le commerce) sont envisagés sous différents angles à l'intérieur des autres parties. Détailler les activités commerciales de Verdenskrieg, par exemple, n'aurait pas été pertinent dans l'optique de l'auteur puisque le commerce ne constitue pas un domaine problématique.

En espérant que le travail fourni sera utile aux maîtres du jeu et qu'il donnera lieu à de nombreuses heures d'aventures,

Alexandre Concheri.

Sommaire

Partie I : Guide pour les joueurs

Chapitre I : Les races

1. Les races jouables
 - A- Les humains
 - C- Les nains
 - C- Les androïdes
2. Les races non jouables
 - A- Les Reptiliens
 - B- Les Fées
 - C- Les Atlantes

Chapitre II : Géographie

1. Géographie physique
2. Géographie humaine
3. Géopolitique

III Histoire

1. Interprétation traditionnelle de l'histoire
 - A- Le monde chaotique
 - B- Age de pierre
 - C- Age de bronze
 - D- Age de fer
2. Interprétations en marge
 - A- L'âge de pierre était un âge d'or
 - B- Cinq éléments et cercle
 - C- Tendances historiographiques qui veulent ne se contenter que des faits
 - D- Refus stricte de l'histoire, n'étant pas une science exacte, elle n'a pas le droit de cité dans une société qui encense la technologie et la science.
3. Histoire contemporaine et grands événements récents.
 - A- Politique et guerres
 - B- Catastrophes naturelles
 - C- Culture et vie sociale

IV Science et Magie

1. Définitions
 - A- Science
 - B- Magie
 - C- Les différents utilisateurs et pourcentages

2. Science et Magie au quotidien

- A- État d'esprit
- B- Comment devenir un mage ou un scientifique ?
- C- Réversibilité
- D- Risques
- E- Statut social et responsabilités
- F- Relations conflictuelles

V La vie en société

1. Hiérarchie sociale

- A. dans la société humaine
- B. dans la société naine
- C. Statut de la société mixte

2. Médias et communication

- A. Le langage
- B. Le rôle de l'écriture
- C. Le rôle des journalistes et de l'information
- D. L'échange d'informations dans la sphère privée

3. Politique

- A. Politique naine
- B. Politique humaine
- C. le Conseil de Middaneard

4. Morale, éthique et loi sociale

- A. Les règles implicites de la société
- B. Respect de la morale ?
- C. Le rôle de l'éducation

VI Religion et rites sociaux

1. La religion humaine

- A- Doctrine
- B- Cérémonies et vie religieuse
- C- Qui est croyant ?

2. Les rites des Nains

- A- La vénération des ancêtres
- B- Une vision organisée du monde
- C- La relation entre la nature et la technologie

3. Les sectes extrémistes

- A- Les sectes de sciences
- B- Les sectes de magie
- C- Les sectes pour la libération des androïdes
- D- Les manifestations de xénophobie

4. Les autres doctrines

- A- La position utopiste
- B- La théorie du monde-théâtre

5. La culture

- A- Culture populaire
- B. Arts

Partie II : Guide pour le maître du jeu

Chapitre I : Compléments d'information sur l'univers

Chapitre II : Création de personnages

1. Bases
2. Caractéristiques
3. Compétences
 - A- Dextérité
 - B- Force
 - C- Agilité
 - D- Constitution
 - E- Intelligence
 - F- Charisme
4. Dons et faiblesses
5. La magie et la science
6. Différences selon la race
7. Répartition des points de caractéristique
8. Amélioration du personnage

Chapitre III : Règles du jeu

1. Jet de dé
 - A- Tests simples
 - B- Tests en opposition
2. L'équipement et les combats
3. Les actions
 - A- Les actions simples
 - B- Les actions multiples
 - C- Les actions prolongées
 - D- Les actions en concertation
 - E- Les actions gratuites
4. Les dégâts

Chapitre IV : Modèles

- 1- Introduction
- 2- Aktionne Riple, scientifique
- 3- Aubie Ouane, mage
- 4- Eric Doigt dorés, guerrier
- 5- Kaiser Sauzet, assassin

Partie I

Chapitre I : Les races

I . 1 : Les races jouables

I . 1 . A : Les Humains

Les humains constituent la race la plus représentée aussi bien en termes de population que de territoire colonisé. Les femmes sont aussi nombreuses que les hommes. Elles sont considérées comme leurs égales par la société. Les femmes mesurent en moyenne 1m65 et pèsent 60kg tandis que les hommes mesurent en moyenne 1m75 et pèsent 75kg. L'espérance de vie d'un humain est de 85 ans. Donner une apparence physique commune aux humains serait une chose malaisée. Même si pour les nains, tous les humains se ressemblent, ils sont extrêmement variés en terme de pilosité, couleur de peau, taille, poids et autres signes distinctifs. La société humaine est hiérarchisée de manière tacite par l'argent. Les riches ont tendance à ne côtoyer que des riches, même si officiellement aucun humain n'est supérieur à un autre depuis l'abolition globale de l'esclavage, seuls certains hommes politiques et quelques hommes du Sol sont considérés comme étant « au dessus » des autres, et encore, pas par tout le monde. Les humains vivent aussi bien dans des grandes villes que dans de plus petits villages. Une seule constante reste, la vie en société. Il y a certes des marginaux qui vivent en marge de la société, mais 99% des humains vivent parmi leurs semblables, ou avec des nains.

I . 1 . B : Les Nains

Les nains vivent principalement dans leurs mines dans et sous les montagnes. Certains vivent sur les flancs de montagne ou dans des villes humaines proche des montagnes. Une exception à cette règle est la massive population naine de Middaneard car il s'agit d'une gigantesque ville-île artificielle construite au milieu d'un océan et que les nains représentent 50% de la population. Les nains sont un peu plus nombreux que les naines (60%) Ce sont généralement eux qui travaillent dans les mines. Un nain moyen mesure environ 1m25 et pèse 65kg. Les naines ont le même gabarit que les nains. Leur espérance de vie est de 110 ans. La plupart des nains possèdent une longue barbe touffue ainsi que des tatouage claniques, sinon, il existe autant de nains différent que d'humains. La société naine est organisée en castes. L'épouse intègre la caste de son mari au mariage. Il n'y a pas vraiment de hiérarchie entre les différentes castes, car même si un nain est très attaché à sa caste, il sait que la société a besoin de l'ensemble pour fonctionner. Les nains sont dirigés par un roi mais ce n'est pas forcément sa descendance qui accède au trône, lors de la mort du roi, n'importe qui peut

briguer son trône face au fils du roi. C'est alors a une assemble constituer de nains élus de chaque classe de débattre pour élire le nouveau roi, ce système garanti une certaine intégrité du gouvernement. Les nains ne croient pas en aucune espèce de Dieu mais révèrent leurs ancêtres.

I . 1 . C : Les Androïdes

Les androïdes sont une race artificielle créée dans un premier temps par les nains, sous le nom de golems, puis les humains ont à leur tour créé des androïdes. Les androïdes présentent de très nombreuses caractéristiques différentes, principalement entre ceux des nains ou des humains. Les golems sont globalement plus petits et larges que les androïdes. Les golems sont relativement similaires entre eux, la plupart sont des humanoïdes lourds et imposants. Au contraire, les androïdes présentent des différences plus marquées entre eux. Même si la majorité ressemble a des hommes, certains possèdent des roues, ou encore des membres supplémentaires ou adaptés à leur tâche. De manière générale, contrairement aux nains, les humains ont décidé de faire passer la fonctionnalité de leur androïdes avant leur esthétique. Évidement les androïdes ne sont pas sexués, même si les androïdes humains présentent des caractéristiques sexuées. Leur seul moyen de reproduction consiste à être créés. De plus, seulement très peu d'androïdes ont une volonté propre. La quasi-totalité doivent obéir aux ordres de leur maitres. Selon leur programmation les androïdes peuvent, ou non éprouver des sentiments. Certaines légendes décrivent des tribus nomade d'androïdes libre, mais personne n'en a jamais vu. Les androïdes ne sont donc pas organisés en groupe, mais servent plutôt de serviteurs dociles à leurs maitres nains ou humains.

I . 2 : Les races non jouables

I . 2 . A : Les Reptiliens

Les Reptiliens forment un peuple primitif et tribal qui vit dans les marais, les déserts, les lacs ou les forêts. On a aussi vu des Reptiliens vivant dans les montagnes. Selon leur habitats, les Reptiliens présentent une morphologie complètement différente. Seule constante, ce sont des humanoïdes à la peau écailleuse et à tête de lézard. Ils possèdent aussi une queue. Par exemple, les Reptiliens vivant dans les lacs ont développé des branchies et ont une queue très développée. Au contraire, ceux qui vivent dans les déserts ont vu leur queue dégénérer petit à petit pour ne pas consommer d'eau inutilement. Les différents clans de Reptiliens n'ont que peu de relations entre eux. Ces relations se limitent avec les clans voisins. Les Reptiliens n'hésitent pas à se faire la guerre entre eux. Ils ne se préoccupent pas de la marche du monde, de leurs relations avec leurs voisins ni de l'expansion de la race, sauf celle de leur propre clan. Ainsi, la plupart des Reptiliens attaqueront quiconque pénétrera leur territoire. Seule une poignée de clan accepte de faire du commerce avec leur voisins, Reptiliens ou d'une autre race. La hiérarchie du clan est barbare, les forts commandent et les faibles obéissent, n'importe qui peut défier le chef dans un duel à mort pour prendre sa place, la mort d'un chef en dehors d'un duel donne généralement lieu à un bain de sang jusqu'à ce qu'un nouveau chef prenne possession du trône. On a déjà vu des clans perdre 95% de leur effectif lors de tels événements. Ils n'ont apparemment pas de religion, ni ne pratiquent de rites païens. Ils laissent leurs morts pourrir à l'écart du village, le chef ne déroge pas à cette règle.

I . 2 . B : Les Færies

Les færies sont un peuple mythique. Il est supposé vivre dans les îles inhabitées du nord de Verdenskrieg, et même au delà. La seule présence aujourd'hui des Færies se trouve dans des anciens ouvrages du Sol décrivant les origines du monde. Les Færies sont présentés comme un peuple pacifique, sage et immortel possédant deux paires d'ailes dans leur dos leur permettant de voler sur de courtes distances. Les hommes et les femmes sont semblables, mesurant en moyenne 1m45 pour 45kg. Ils vivent en petites tribus aux relations amicales entre elles, organisées autour d'un sage, gardien du savoir de leur peuple. Il transmet son savoir à un apprenti qui prendra sa place une fois que celui-ci sera mort. Le même principe s'applique pour chaque profession.

I . 2 . C : Les Atlantes

Les Atlantes sont un peuple ancien et aujourd'hui disparu qui s'étendait sur tout Verdenskrieg il y a des éons de cela. Nul ne connaît leur véritable apparence mais l'Église raconte qu'il s'agit des humains des temps anciens, même si aucune preuve ne vient étayer leur théorie. Ce que l'on sait de certains sur les Atlantes est qu'ils étaient un peuple incroyablement avancé qui avait réussi à maîtriser les arcanes de la science et de la magie pour les plier à leur volonté. Ils ont disparus de la surface du globe il y a bien longtemps pour une raison inconnue. Néanmoins, l'Église aime raconter que c'est la technologie qui les a perdus, tandis que certains groupes d'extrémistes de la science décrivent une chute orchestrée par la magie. Aujourd'hui les seules preuves de l'existence passée des Atlantes prend la forme de ruines de leur civilisation que l'on peut trouver un peu partout sur le globe.

Chapitre II : La géographie

II . 1 : Géographie physique

II . 1 . A : Les continents

II . 1 . A . a : Le continent Originel

Le continent situe a l'ouest de Verdenskrieg est appelé le continent Originel par les humains. Il est constitué de deux royaumes humains, Myrskog au nord et Vanligma au centre, ainsi que d'un royaume nain, Silgheim au sud. Il est soumis a trois climats différents dus à sa grande superficie, il s'agit du deuxième continent de Verdenskrieg en terme de superficie, le climat tempéré, subarctique et aride. Il est caractérisé par une chaine montagneuse gelée au sud ainsi que par un lac gigantesque, le lac de l'Éternité, qui le traverse du nord au sud sur sa partie ouest.

II . 1 . A . b : Le continent de l'Espoir

Le continent situé à l'est de Verdenskrieg est appelé continent de l'Espoir par les humains. Tout comme le continent Originel il est constitué de deux royaumes humains, Dvergtett au Nord-Ouest du continent et Roligtyyni au Sud du continent, ainsi que d'un royaume nain, Syvyysheim situe au Nord-Est. Il s'agit du plus grand continent de Verdenskrieg et il subit trois climats différents, le climat tempère, subarctique et subtropical. Le royaume nain constitue la plus grande formation montagneuse de Verdenskrieg et il est bordé par un désert au sud et un lac à l'ouest. Il contient également le seul lac gelé de Verdenskrieg.

II . 1 . A . c : Middaneard

Situé entre les continents de l'Espoir et Originel, Middaneard est une île artificielle créée par les Atlantes à leur apogée à partir de morceaux de terrain arrachés au continent de l'Espoir et au continent Originel. Elle est entièrement occupée par une ville humaine et naine bâtie sur les ruines d'une ville Atlante.

II . 1 . A . d : Le continent Tertiaire

Ce continent situé au nord de Verdenskrieg est appelé continent Tertiaire par les humains. C'est le plus petit des trois continents. Il est entièrement occupé par un royaume humain et la capitale de ce royaume constitue l'un des seuls endroits habitable du continent. Sa petite taille ne l'empêche pas d'être balayé par deux climats, le climat aride et subtropical. Un lac sépare le continent en son milieu.

II . 1 . A . e : Les îles nordiques

Au Nord du continent tertiaire se trouvent quatre îles de tailles réduites inexploitées par les hommes ou les nains. Celle qui se situe le plus à l'ouest est recouverte par une forêt de conifères, celle à l'est par des montagnes, celle le plus au nord est balayée par des vents violents et la dernière abrite un volcan en activité.

II . 1 . B : Les climats

Le monde de Verdenskrieg peut être divisé en quatre grandes zones climatiques distinctes, le Centre, qui comprend Middaneard, la partie ouest de Dvergtett, la capitale Rantasauna et ses alentours ainsi que Helmi Satama et ses environs, le Sud, qui comprend Silgheim, le sud de Roligttyyni ainsi que le sud-est de Vanligmaa, le Nord-Est, qui comprend Syvyysheim, l'est de Severnarise, le nord de Dvergtett ainsi que l'est de Roligttyyni et enfin le Nord-Ouest, comprenant l'ouest de Severnarise, L'ensemble de Myrskog ainsi que la partie ouest de Vanligmaa.

II . 1 . B . a : Le climat tempéré

Le centre de Verdenskrieg jouit d'un climat tempéré clément. Les températures en été ne sont pas très chaudes, 16 à 18 degrés en moyenne, et il pleut peu. Les hivers sont relativement doux, la température descendant rarement en dessous de 0 degrés. Les pluies sont en revanche plus présentes car il pleut en moyenne un jour sur trois.

II . 1 . B . b : Le climat subarctique

La partie sud de Verdenskrieg et soumise a un rude climat subarctique. L'été y est court, un à deux mois, et frais, 13 degrés en moyenne. A contrario, l'hiver est très rude et long, -20 degrés de moyenne, et les chutes de neiges sont quasiment journalières.

II . 1 . B . c : Le climat aride

La partie Ouest, Nord-Ouest de Verdenskrieg et soumise a un climat aride, sauf dans les hauteurs des monts Syvyysheim, soumis à un climat montagnard, très sec. Les températures descendent rarement en dessous de 20 degrés, et les précipitations sont rares. L'ensemble de ce territoire est recouvert de déserts.

II . 1 . B . d : Le climat subtropical

Contrairement a la partie Nord-Ouest, la partie Nord-Est de Verdenskrieg est soumise à un climat subtropical humide, les étés sont relativement chauds, 24 degrés en moyenne, et extrêmement pluvieux. Les hivers sont frais, 0 degrés en moyenne, et secs, la pluie est rare. Il se caractérise par de grandes forêts, bayous et marais.

II . 2 : Géographie humaine

II . 2 . A : Middaneard

Middaneard est la plus grande ville située sur la surface ainsi que la plus développée. Véritable centre névralgique des avancées technologiques, c'est à Middaneard que l'ont trouve les plus grandes universités et l'origine des derniers brevets. La ville est à la fois considérée comme appartenant à l'Empire humain ainsi qu'au territoire nain car elle est gouvernée par un conseil composé de nains et d'humains.

II . 2 . B : L'empire humain

L'Empire humain est divisé en 6 royaumes, incluant Middaneard.

II . 2 . B . a : Myrskog

Situé sur la partie nord du continent Originel Myrskog est le royaume humain le plus ancien. Jokibyen, sa capitale fut longtemps la capitale de l'Empire, avant que Middaneard ne lui ravisse la place. Jokibyen est situé sur les rives du lac de l'Éternité, plus précisément sur la cote est. Au nord de Jokibyen se trouve une grande forêt qui fournit en bois tout le continent Originel et le continent Tertiaire. De l'autre côté du lac de l'Éternité se trouve un bayou immense qui, bien que d'après les cartes officielles est une partie de Myrskog, est infesté de Reptiliens. Le gouvernement a abandonné l'idée de les déloger.

II . 2 . B . b : Vanligmaa

Occupant la partie sud du continent Originel, à l'exception des montagnes au sud, Vanligmaa est le royaume humain le plus peuplé, du fait de son climat clément et de la présence d'un royaume nain au sud. Le Duc de Vanligmaa avait même réussi le tour de force de conclure avec les tribus de Reptiliens qui vivent sur son territoire un pacte de non-agression. Ce pacte a été brisé récemment.

II . 2 . B . c : Roligtyyni

Roligtyyni occupe la partie sud du continent de l'Espoir. Il est réputé pour être un continent difficile à vivre au delà des faubourg de la capitale Rantasauna car le nord du royaume est soumis à un climat aride. Au contraire, le sud est soumis à un climat subarctique. Néanmoins de nombreux villages se situent dans la partie sud du royaume et sa principale ressource provient de la pêche issue du lac gelé où les poissons sont soi-disant plus goûteux que n'importe quels autres. Roligtyyni fournit également le continent de l'Espoir en bois.

II . 2 . B . d : Dvergtett

Situé au Nord-Est du continent de l'Espoir, Dvergtett fut le premier royaume humain à entrer en contact avec les nains, en voulant étendre son territoire dans les montagnes à l'Est. Sa capitale, Sleibhe, et d'ailleurs la première ville où l'on a pu croiser des nains et Dvergtett est le premier royaume humain à avoir adopté la technologie naine ainsi que leur sens du commerce, ce qui fait de Sleibhe la ville la plus riche des humains. Puisqu'un lac occupe sa partie nord, Dvergtett est, avec Severnarise, un des royaumes les plus petits.

II . 2 . B . e : Severnarise

Occupant la totalité du continent Tertiaire, Severnarise ne possède pourtant pas une grande zone habitable. En effet, le continent Tertiaire est déjà petit en lui-même. Il est occupé à l'Ouest par un marais, à l'Est par un désert et au centre par un grand lac. Il n'y a guère que la capitale Dampbyen et ses environs qui sont occupés par l'homme. L'Église considère Severnarise comme une colonie plus qu'un royaume à part entière car la technologie prend une place plus importante que dans le reste du monde, laissant l'Église à la porte du royaume.

II . 2 . C : Les royaumes nains

Les nains possèdent deux royaumes qui s'entendent sous le monde de Verdenskrieg, parfois à plusieurs centaines de mètres sous la surface, dont les deux royaumes étaient autrefois reliés par des tunnels. Malheureusement les royaumes nains, des joyaux de construction et de technologie dans le passé, sont désormais bien moins vastes. Les nains ont dû boucher des galeries entières lorsqu'ils sont tombés nez à nez avec des Reptiliens dégénérés dans les profondeurs du monde, isolant ainsi les deux royaumes. Depuis ce jour, ils sont en lutte permanente. Le conflit semble tourner en leur défaveur.

II . 2 . C . a : Syvyysheim

Le royaume nain de Syvyysheim s'étend sous l'ensemble du continent de l'Espoir ainsi que dans les montagnes de la chaîne de Syvyys.

II . 2 . C . b : Silgheim

Le royaume nain de Silgheim s'étend sous l'ensemble du continent Originel ainsi que dans les montagnes de la chaîne de Silg.

II . 3 : Géopolitique

II . 3 . A : Géopolitique inter-humaine

Les cinq royaumes humains affichent une apparence de paix et de solidarité face aux reptiliens. Tous les royaumes sont placés sous l'autorité de Middaneard à qui incombe la lourde tâche de tempérer les différents conflits qui peuvent survenir entre les différents royaumes. Severnarise et Myrskog, bien que frontaliers, ont notamment des divergences extrêmes en ce qui concerne la magie, la science ainsi que les androïdes. En effet, Myrskog est encore largement contrôlé par le Sol, tandis que Severnarise est un continent plus moderne. Le royaume de Dvergtett, qui n'est pas vraiment concerné par le problème Reptilien voit d'un mauvais œil les impôts incessants levés par Middaneard pour protéger les autres royaumes.

II . 3 . B : Géopolitique inter-naine

Les deux royaumes nains, bien que dorénavant séparés à cause de la guerre contre les Reptiliens, sont en excellent termes. Les deux royaumes sont d'autant plus liés que le roi de Silgheim actuel est le cousin du roi de Syvyysheim. Les nains qui siègent à Middaneard sont des ambassadeurs élus par les nains et répondent de leurs royaumes respectifs.

II . 3 . C : Géopolitique interr raciale

Les hommes et les nains vivent en paix, sauf quelques tensions du royaume de Myrskog car le Sol y est profondément implanté. Ils forment une coalition qui a pour but de repousser les Reptiliens de la surface et de la sous-face du monde.

Chapitre III : Histoire

Ce que les nains et les humains appellent les Factus correspondent à notre vision de l'histoire, à ceci près qu'il existe une version officielle de l'histoire, qui contribue à l'idéologie contemporaine. Toutes les autres interprétations de l'histoire sont écartées et les historiens qui émettent des hypothèses surprenantes sont persuadés de se taire. Ils ne peuvent pas non plus s'intéresser particulièrement à l'histoire contemporaine, puisque les thèses sur cette période sont celles les plus contrôlées.

Il faut maintenant expliquer la façon de mesurer le temps des peuples de Verdenskrieg. Ils comptent toutes les nuits. 10 nuits forment un seculus. 10 seculus forment 1 seculi. 10 seculi forment un seculo. La notion du temps ne dépasse pas ces quelques unités. Les notions du passé sont donc très vagues. Les historiens découpent le temps en périodes dont la durée n'est pas précisée. Le temps est relatif. Un récit historique commencera donc par "il y a très longtemps", et se poursuivra par "il y a moins longtemps." Une autre façon d'aborder le temps dans la vie de tous les jours consiste à faire référence "au temps de ton arrière-grand-père".

III . 1 : Interprétation traditionnelle de l'histoire

L'interprétation officielle de l'histoire est la même depuis plusieurs générations. Elle interprète l'histoire des races comme une progression, une amélioration. Les Factus traduisent donc selon eux une évolution positive des deux races majeures, Humain et Nain. En effet, les Reptiliens sont considérés comme des êtres inférieurs, une sorte de maladie qu'il n'est pas encore possible d'éradiquer. Les Atlantes sont très peu pris en compte. Si cette race a disparu, elle est forcément inférieure. De même, les Færies sont un peuple très peu étudié car ils ne sont présent que dans les contes et autres récits oraux. Le problème des androïdes ne se pose pas dans la discipline de l'histoire puisque les Androïdes libres existent depuis très peu de temps.

L'histoire repose plus sur une interprétation des faits et des légendes que sur une véritable analyse avec des exigences scientifiques. En effet, les historiens ne disposent pas de dates précises. Ils présupposent donc des explications à certaines traces trouvées sur les continents. L'archéologie est un méthode très utilisée. Ces traces, une fois relevées ne sont pas conservées, qu'elles semblent confirmer la théorie actuelle ou au contraire, qu'elles soulèvent des problèmes.

La délimitation du temps en quatre périodes, un monde et trois âges est donc purement arbitraire et relève d'une volonté de poser une grille de lecture sur la réalité.

III . 1 . A : Le monde chaotique

Cette période est séparé du reste de l'histoire. Les historiens considèrent qu'elle constitue une entité en elle-même. C'est la création du monde, donc cette période ne fait pas partie de l'histoire de Verdenskrieg. À partir de rares vestiges, les historiens supposent qu'une race nommée les Atlantes s'est développée. Cette civilisation a chuté pour une raison inconnue. Les historiens ont trouvé des preuves selon lesquelles Middaneard est une île artificielle et que les Atlantes y avaient basé leur plus importante cité. Les Atlantes semblaient donc maîtriser la technologie. Des manuscrits retrouvés font également mention de l'usage de la magie.

III . 1 . B : Age de pierre

La première période, l'âge de pierre voit la naissance de toutes les races et de toutes choses qui existent à l'heure actuelle. Selon l'interprétation traditionnelle, les races sont créées et tentent de survivre. C'est un âge difficile où les êtres sont confrontés à la nature cruelle. Ils ne possèdent pas de technologie, donc doivent utiliser des moyens rudimentaires pour vivre. D'où le nom d'âge de pierre. Peu à peu l'usage de la magie se répand, puisqu'il est le seul moyen de se défendre.

Les races évoluent différemment. Les Færies décident de vivre en harmonie avec la nature. Leurs pouvoirs découlent de cette profonde union avec leur milieu de vie. Les Reptiles construisent leur modèle sociétal basé sur la violence et la hiérarchie. Les humains sont représentés comme une race hésitant entre tous les modèles proposés. Les historiens pensent que différents groupes d'humains ont choisi des voies opposées. En effet, les nains, au contraire des Færies refusent ce qu'ils appellent "l'abandon face à la nature." Ils refusent de tirer profit de la nature et créent la technologie.

Les historiens se concentrent sur quelques événements emblématiques à leurs yeux de toute la période.

III . 1 . B . a : L'ensevelissement de Emarik

Pour symboliser la lutte des races contre une nature hostile, les historiens se fondent sur la découverte d'une cité dans le désert de l'ouest. Ils ont nommé cette ville Emarik. La destruction de cette cité en construction par des tempêtes de sable emblématise l'effort de la vie. Des contes populaires racontent la destruction d'une ville par le sable, qui s'est petit à petit infiltré par tous les orifices d'une ville qui semblait être pourtant protégée par d'immenses murs. Ces contes se concentrent sur le destin tragique de la fille du chef de la ville qui, du haut de la plus haute tour, a vu la cité périr à petit feu. Les historiens font donc l'association

entre ce conte et les ruines qu'ils ont retrouvés.

III . 1 . B . b : Prospérité du continent Tertiaire et disparition soudaine

Le second épisode majeur de cet âge d'un point de vue historique concerne les Færies. Les historiens affirment que ce peuple, qui vivait sur le continent Tertiaire, était une civilisation prospère. Ils admettent même qu'elle était plus en avance que les autres races. Ils s'appuient sur les textes religieux de l'âge de bronze qui décrivent une société idéale et sur des vestiges (comme de la poterie, ou des bijoux) retrouvés à Dampbyen lors de la construction des nouveaux bâtiments.

Cependant, les historiens n'ont pas encore réussi à expliquer la soudaine disparition de cette civilisation. Aucun vestige ne laisse penser à une catastrophe naturelle. L'hypothèse de la guerre a été exclue, car les Færies sont décrits comme un peuple pacifique. Malgré cette absence d'explication, les historiens affirment que cette race n'était pas "élue" puisqu'elle ne fait pas partie de l'Alliance de l'âge de fer.

III . 1 . B . c : La légende de Galaad

Il existe un conte sur l'apparition de la magie. Un petit garçon, Galaad, gagne un concours mystérieux qui consiste à être le plus gentil et le plus pur des enfants. On lui décerne une coupe. Une nuit, des voleurs, surpris sur le fait, tuent son père. Sa mère se précipite dans la chambre de son fils qui, lorsqu'il voit sa mère en danger glace les voleurs d'un regard. Le conte décrit la coupe briller dans l'obscurité de la nuit.

Les historiens pensent que ce conte symbolise une évolution physique. La magie vient d'une évolution physique puisque des témoignages écrits montrent qu'à un moment donné, seules les jeunes générations pouvaient l'utiliser.

III . 1 . C : Age de bronze

Les premières technologies naines, correspondant avec la disparition des Færies marquent le changement d'âge, qui est perçu comme une évolution du monde. Les nains développent la technologie et adoptent définitivement un mode de vie dans les sous-sols du monde. Ils vivent à l'écart des autres races.

Les humains sont en conflit permanent. La majorité des hommes utilise la magie, force qu'ils trouvent en eux, mais ne respectent pas particulièrement leur environnement. Les Reptiliens semblent de pas avoir changer de mode de vie. Les historiens remarquent simplement que certains groupes émigrent dans les forêts et les déserts, du fait de l'accroissement des populations. Les hommes sont en lutte constante avec les Reptiliens.

Les nains comme les humains créent des règles sociales plus évoluées. Les principes fondamentaux des

nains ne changent pas de l'âge de bronze à l'âge de fer. (cf religion et rites sociaux). Au contraire, l'âge de bronze est un âge de religion pour les hommes, tandis que à l'âge de fer, la religion perd de l'importance.

III . 1 . C . a : Les guerres du désert

Les humains ne sont pas idéalisés dans le passé. Au contraire, les historiens insistent sur le caractère imparfait pour montrer les progrès de la race humaine. L'âge de pierre s'oppose donc à l'âge de fer : les hommes se sont perfectionnés pour atteindre un niveau indépassable à l'âge de fer. L'âge de bronze constitue une étape dans l'évolution.

Les hommes forment donc dans l'âge de pierre un ensemble de groupes aux intérêts et aux idéologies différentes. Ces groupes, lorsqu'un même objet (comme un territoire) est convoité, mènent des combats sanglants.

L'exemple le plus marquant pour les historiens est celui des guerres du désert. Ce terme enveloppe une série de conflits dans le désert de l'ouest entre 3 tribus. Cette période est particulièrement longue et meurtrière. Les historiens ne précisent pas l'objet du conflit, même si certains soulignent qu'il serait question d'une femme enlevée et d'un mari jaloux. Ils insistent plutôt sur les défauts des hommes, comme la cupidité ou la paresse.

Malgré tout, les hommes parviennent à un accord commun à la fin de la guerre et les trois tribus reprennent une vie de paix. Donc, malgré leur caractère imparfait, la nature des hommes est admirable.

III . 1 . C . b : Massacre d'un groupe d'humain près du Lac de l'Éternité

Les hommes savent s'unir dans des situations de grands dangers. Ainsi, des humains vivaient sur la rive sud du Lac de l'Éternité. Ils ont été attaqués par des Reptiliens qui venaient de l'ouest. Une scène sanglante du massacre d'un village entier par une nuit claire est un exemple particulièrement apprécié des historiens. Les humains de toutes les tribus vivant à l'est se sont réunies pour vaincre les Reptiliens qui envahissaient leur territoire.

Cet événement est cité en exemple par les historiens, qui s'intéressent à sa valeur symbolique. Les hommes doivent lutter pour survivre ; non plus contre la nature, comme à l'âge de pierre mais contre des races inférieures.

III . 1 . C . c : La religion humaine

La religion humaine est appelée Humanitas. Elle se développe à partir du plus ancien des royaumes humains Myrskog. Elle est d'abord méprisée. Très peu d'hommes sont croyants. Les premiers religieux étaient des magiciens qui se proclamaient des envoyés de Dieu. Du fait de leur apparente toute puissance, ils ont

rapidement placé l'ensemble des magiciens sous leur contrôle. Ils accueillent ceux qui se soumettent à leur parole et massacrent les opposants. Du fait de leur rapide expansion, les mages ont enrôlés des humains sans pouvoir pour étendre leur pouvoir et contrôler les masses. Au bout d'un certain temps il s'est effectué un changement de pouvoir puisque les prêtres, qui constituent 90% des membres du Sol, ont renversé les mages pour placer le pouvoir dans les mains d'humain « normaux » (selon leurs dires) et ont placé les magiciens sous leurs tutelles pour qu'ils n'utilisent pas leur pouvoir sans leur contrôle. Ils ont créé une faction de guerrier qui avaient pour but de surveiller et traquer les mages qui échappaient à leur contrôle. A la fin de l'âge de bronze, ne pas être croyant est une faute passible des pires châtiments.

III . 1 . D : Age de fer

La dernière des trois époques, qui va voir l'accomplissement des races majeures, est l'âge de fer. Elle débute lorsque les nains ont partagés leurs connaissances technologiques avec les humains. C'est la réconciliation des deux races élues. Les autres races sont considérées comme inférieures ou inintéressantes. Cette période est marquée par un recul de l'influence du Sol dans les sociétés humaines.

III . 2. Interprétations en marge

III . 2 . A : L'âge de pierre était un âge d'or

Il existe une école historique qui n'est pas reconnue par les Autorités du Savoir qui interprète l'histoire de façon opposée à l'école officielle. En effet, cette école distingue trois âges, qui recourent les mêmes périodes. Les faits reconnus sont à peu près les mêmes. Ce qui diffère est l'interprétation. En effet, l'âge de pierre est appelé âge d'or. C'est une époque de bonheur car les êtres sont encore en communion avec la nature. Dans cette vision du monde, la technologie a corrompu le cœur de l'homme et des autres races. L'évolution des races suit donc une dégénérescence qui doit mener à un anéantissement de la vie naturelle par la création mécanique.

Cette vision de l'histoire n'est presque pas connue de l'ensemble de la population, malgré les importants efforts des historiens pour faire connaître leurs théories. Ils sont très proches des sectes extrémistes qui souhaitent un retour à la nature et une destruction de toute forme de technologie avancée.

III . 2 . B : Circularité de l'histoire

Parallèlement à cette critique d'interprétation, un nouveau système historique est créé qui repose sur la circularité de l'histoire. Le temps serait divisible en cinq périodes aux mêmes caractéristiques qui se suivraient tout le temps. Les caractéristiques pourraient être assimilées à celles d'un des cinq éléments. Les historiens affirment que le monde a déjà connu deux périodes : la terre et le feu, et entre dans un troisième : l'air. La terre correspond à l'enfance des races qui survivaient. Le feu symbolise l'importance croissante de la technologie. L'air ferait référence à la libération de la technologie. Les historiens pensent donc que les androïdes constituent une nouvelle race qui attend de prendre conscience d'elle et de se libérer.

Dans cette conception de l'histoire, le monde est encore à ses débuts. Dans ce monde qui vient juste de naître, les races hésitent encore entre plusieurs modes de vie. Ils interprètent ainsi l'existence de la science à côté de la magie. Le temps ne fait que commencer. L'histoire en est à son premier cercle.

III . 2 . C : L'histoire comme une science

Il a été mentionné plus haut la faible précision de l'histoire, qui non seulement ne donne pas de date exacte, mais aussi s'intéresse plus au symbolisme qu'au événements eux-mêmes. Une tendance historiographique lutte contre ce qu'ils pensent être "une paresse de l'esprit". L'histoire doit s'appuyer sur des critères de scientificité. A ce titre, elle doit utiliser des outils précis comme des dates, des courbes. L'histoire doit être traitée de la même façon qu'un objet scientifique.

Dans la même veine que cette école, se crée une réaction à toute forme d'histoire. A partir du constat de manque de rigueur et de scientificité de l'histoire, une partie de la population pense que le Factus n'a pas le droit de cité, dans une société qui encense la technologie et les sciences. L'histoire ne peut pas être scientifique et ni raisonnable, elle doit donc être supprimée de tout enseignement.

III . 3 : Histoire contemporaine et grands événements récents.

L'histoire contemporaine est très peu étudiée par les historiens, principalement car le conseil de Middaneard souhaite idéaliser cette période. Néanmoins, les citoyens de Verdenskrieg ont un aperçu des événements majeurs des dernières années, malgré leur manque de recul. Cette partie a donc pour but d'envisager quelques faits majeurs des 30 derniers seculo.

III . 3 . A : Politique et guerre

III . 3 . A . a : Guerre clandestine entre Myrskog et Severnarise

Ainsi, les conflits entre Myrskog et Severnarise sont cachés par les politiques. Ils ne prennent pas la forme de combats, mais plutôt de tentatives permanentes de faire vaciller le gouvernement du royaume ennemi. Certains espions créent ainsi des conflits internes dans le gouvernement, tentent de créer une compétition entre ses membres, ou détruisent les dossiers importants. Ces actions ne sont pas officielles. Ces faits sont malgré tout assez connus grâce au bouche à oreille et aux caricatures.

III . 3 . A . b : Guerre contre les Reptiliens

Le combat contre les Reptiliens se généralise. Alors que les politiques promettent sans cesse des améliorations, les combats font rage dans presque tous les royaumes. Seul Dvergtett n'est pas affecté par le problème. Les recrutements sont de plus en plus nombreux et la population souffre de restriction, lorsque les denrées ne se trouvent pas dans le royaume.

- guerre dans les sous-sols

Récemment, les nains ont découvert que les Reptiliens infestaient désormais les sous-sols. Leur morphologie s'est adaptée à cet environnement et ils sont de dangereux adversaires grâce à leurs écailles. Les nains doivent donc se battre à la fois à l'extérieur, aux limites de leurs royaumes, et sous terre contre des ennemis qui semblent être de plus en plus nombreux. Ils ont dû abandonner certaines de leurs villes souterraines aux Reptiliens.

Les nains ont même pris une mesure de précaution. Ils ont coupé les passages reliant les deux royaumes. Ainsi, si l'un des deux royaumes nains tombe aux mains des reptiliens, il n'entraînera pas le second dans sa chute.

- Perte d'un morceau de territoire de Vanglimaa.

Dans les royaumes humains, les pertes d'hommes sont nombreuses. Les tentatives pour garder intact le royaume sont parfois désespérées. Mais l'avancée des Reptiliens semble inexorable. La perte de territoire la plus importante concerne le royaume de Vanglimaa. La partie nord de la forêt de Vanglimaa est désormais aux mains des Reptiliens qui menacent presque la ville de Helmi Satama.

III . 3 . A . c : La vie de Cour

La vie des cours de tous les royaumes est soumise à des règles et des cérémonies strictes. Les relations entre les membres de la famille royale sont sujettes à de nombreuses discussions, puisque l'équilibre d'un royaume repose notamment sur la hiérarchie entre les membres de la famille royale, les membres du gouvernement, et le peuple. La famille royale représente le pays, dans l'imaginaire populaire.

La mise au jour de la relation entre le prince et Dvergtett et la fille d'un ministre de Roligtyyni a alors provoqué un scandale et une vague de révolte dans ses deux royaumes. L'affaire a été résolue pacifiquement par le conseil de Middaneard qui a proposé un mariage des deux jeunes gens et de les mettre à l'écart de la vie politique. Les peuples des deux royaumes se sont contentés de cette solution, mais c'est encore à l'heure actuelle un sujet de discussion brûlant.

À part cet événement marquant, aucune alliance ou aucun mariage n'est survenu depuis 30 seculo. Les rois et reines sont généralement respectés et leurs ordres obéis.

III . 3 . A . d : Mort d'un des membres du conseil

On peut tout de fois noter une modification importante au conseil. La mort d'un de ses membres humains a créé une brève tension entre les royaumes qui voulaient reprendre leur indépendance, comme Myrskog et ceux qui étaient restés fidèles au conseil de Middaneard. L'élection d'un nouveau membre a tout de suite fait taire les discordes.

III . 3 . B : Catastrophes naturelles

Outre la politique, ces derniers temps ont été marqués par un dérèglement du climat.

III . 3 . B . a : séisme à Severnarise

Severnarise a connu un séisme il y a 2 seculo. La ville principale, Dampbyen, n'a pas été fortement touchée. Au contraire, les villes de second rangs, qui n'étaient pas préparées à cette catastrophe naturelle ont été détruite, parfois complètement. La population s'organise comme elle peut, avec l'aide des autres royaumes. Pourtant la reconstruction semble longue et difficile.

Le gouvernement de Severnarise est donc constamment confronté à un dilemme : doit-il privilégier la reconstruction ou le renforcement des troupes armées pour maintenir les frontières ? Cette question politique est souvent au cœur des débats, même dans les autres royaumes qui craignent d'être confrontés au même problème.

III . 3 . B . b : inondation dans la région nord de Dvergtett

La deuxième catastrophe naturelle n'a pas l'ampleur de la première. Il s'agit d'inondations répétées dans la région nord de Dvergtett. Le gouvernement consacre la majeure partie de son budget à tenter de trouver des solutions à longs termes pour le problème. Pour l'instant, la population a été délocalisée. Même les Reptiliens ne semblent pas vouloir occuper ce territoire.

III . 3 . B . a : début d'une sécheresse à Middaneard

Il est annoncé par les scientifiques et par les paysans une sécheresse pour Middaneard. Celle-ci a déjà commencé depuis quelques dizaines de seculi et va s'accroître. Le gouvernement se prépare donc en dessalant de grandes quantités d'eau et en faisant beaucoup de réserves. La population est prévenue des risques et des mesures à prendre.

III . 3 . C : Culture et vie sociale

L'histoire contemporaine passe aussi par les grands évènements de la vie sociale, qui recoupent parfois les évènements artistiques.

III . 3 . C . a : Exposition universelle à Middaneard

Il y a un seculo, Middaneard a été le lieu d'une grande manifestation ayant pour but de montrer les richesses des différents royaumes et leurs particularités. Dans un grand bâtiment en verre construit au centre de la ville, chaque royaume a rassemblé ses productions dont il était le plus fier. On pouvait donc trouver de l'art, mais aussi des objets techniques ou encore des expériences scientifiques. De nombreuses personnalités participaient à l'évènement qui est encore en place. Les tickets s'achètent, mais seuls les plus aisés ont les moyens de déboursier une telle somme. Malgré tout, les familles plus modestes se baladent autour de ce monument qui est impressionnant en lui-même.

III . 3 . C . b : mort du poète nain Bardamu

Le poète nain Bardamu est mort il y a 60 seculus. Des hommages nationaux ont été menés par les deux royaumes nains pour ce défenseur de la paix entre toutes les races. Il a même rêvé d'une alliance entre les nains, les hommes et les Reptiliens, rêve qui lui a valu le surnom de "Visionnaire". Sa mort a créée une crise morale dans les milieux les plus aisés, pour qui il était une guide.

III . 3 . C . c : Manifestations répétées d'une secte pour la libération des androïdes à Sleibhe

La vie paisible a aussi été troublée par des manifestations répétées d'une secte pour la libération des androïdes. Elles ont eu lieu un peu partout dans Verdenskrieg, mais se sont particulièrement concentrées à Sleibhe qui semble être le siège de l'organisation.

III . 3 . C . d : Crise du logement à Middaneard

Enfin, dernier évènement majeur, Middaneard subit une crise du logement. Les loyers et les prix des maisons deviennent exorbitants. La population doit en effet se répartir sur une petite superficie. Les autorités, dépassées par le problème, ont décidé de ne pas s'en occuper et de laisser la situation se résoudre d'elle-même d'ici quelques seculi.

Chapitre IV : Science et Magie

Il existe à) Verdenskrieg deux pouvoirs aux effets et aux fonctionnements différents : la science et la magie

IV . 1 : Définitions

IV . 1 . A : Science

La science est l'un des deux pouvoirs. Elle consiste à activer un implant présent dans le cerveau. Quand le lanceur active son implant, celui-ci libère une ou plusieurs charge(s) électrique(s) qui vont modifier la structure électrique du cerveau en court-circuitant certains neurones et en excitant d'autres pour que le corps du scientifique produise différents phénomènes. La science fonctionne par modification du monde, de ce qui existe. Par exemple, la science permet d'utiliser l'électricité. Elle peut aussi avoir des effets curatifs si le scientifique sait manipuler les cellules. Dans une optique de combat, le scientifique peut contrôler à distance des engins mécaniques. Les actions provoquées par la science sont infinies et dépendent de l'imagination du scientifique qui doit apprendre à maîtriser son environnement.

IV . 1 . B : Magie

La magie est l'autre pouvoir de Verdenskrieg. Elle consiste à canaliser l'énergie magique présente dans chaque individu et dans chaque chose. Quand il veut utiliser la magie, le magicien canalise son énergie magique, généralement dans ses mains, pour ensuite la plier à sa volonté et accomplir divers phénomènes. Contrairement à la science, la magie fonctionne par création, c'est-à-dire qu'un mage peut créer une identité qui n'existait pas dans le monde auparavant. Il peut ainsi faire apparaître du feu, sans source, sans combustible. Comme autre exemple, il est possible de prendre celui de l'invocation. Les mages ont la capacité de faire se matérialiser un produit de leur imagination (comme un dragon).

IV . 1 . C Les différents utilisateurs et pourcentage

Les nains et les androïdes sont incapables de pratiquer la magie, ce qui fait des humains les seuls utilisateurs de la magie. On estime que 5% des humains pratiquent la magie. Contrairement à la magie les androïdes et les nains peuvent pratiquer la science, à l'instar des humains. On estime que 5% des humains, 15% des nains et 80% des androïdes pratiquent la science.

IV . 2 : Science et Magie au quotidien

IV . 2 . A : État d'esprit

La différence de source des pouvoirs entraîne des comportements différents face à la nature et au soin du corps. Les mages sont en général plus enclins à respecter la nature, d'où ils tirent leur puissance. Puisqu'ils plient les éléments à leur volonté, ils leur rendent hommage après certaines actions difficiles qu'ils ont réussis. Les mages considèrent aussi leur corps avec attention. Leur santé physique et mentale influe sur la qualité de leurs sorts. Ils font donc attention à être reposé et bien nourris. L'école de magie leur a aussi appris à entrer dans un état de transe qui permet de calmer l'esprit, appelé kelno'reem.

Au contraire, les scientifiques envisagent plutôt leur corps comme un obstacle qui les empêche de maîtriser pleinement la puissance. Les androïdes scientifiques n'ont pas ce problème. En général, les scientifiques sont donc plus impulsifs que les mages. Les scientifiques se moquent éperdument de la nature qui est perçue comme un état primitif et méprisable.

IV . 2 . B : Comment devenir mage ou scientifique

N'importe qui peut devenir scientifique, il suffit de pour cela de se faire greffer un implant au niveau du cerveau, ou une modification du processeur pour les androïdes. Le principal souci de ces implants est leur prix exorbitant. Un scientifique ne change que très rarement d'implant au cours de sa vie. De même, améliorer un implant déjà existant n'est accessible qu'aux plus riches de Verdenskrieg.

Contrairement au scientifique, l'art de pratiquer la magie ne peut pas s'acheter, c'est un don. Seuls quelques rares humains naissent avec le don de magie qui se manifeste vers l'âge de 5 ans. Dès qu'un enfant montre des signes de magie, il doit suivre une éducation stricte dans l'école de magie la plus proche. L'apprentissage de la magie dure 16 ans. Pendant ces années, l'élève vit dans l'école, sans pouvoir sortir.

IV . 2 . C : Réversibilité

Une fois que l'on possède un implant, celui-ci fusionne en partie avec le cerveau du porteur, ce qui rend son extraction impossible.

Les mages peuvent être privés de leur lien à la magie par un rituel complexe opéré par le Sol. Cette pratique est néanmoins très rarement utilisée car cela revient à priver un homme de l'un de ses sens. Les mages qui ont été privés de leurs pouvoirs ont majoritairement été punis d'un crime grave. C'est le cas de certains hommes du Sol qui avaient massacrés des villages entiers.

IV . 2 . D : Risques

Les risques posés par un implant ont été grandement réduits au fil des années. Même si dans les premiers temps, le risque d'un dysfonctionnement de l'implant était de l'ordre de 25%, aujourd'hui le risque qu'un implant se détériore est inférieur à 0,1%.

Dans les deux cas il y a un risque, bien que minime, que le personnage devienne dépendant à la magie ou à la science et essaye en permanence de s'en servir. Si cela ne pose pas de soucis de santé pour un scientifique, quand son implant est déchargé, il ne se passe plus rien, cela est plus dangereux pour un mage. En effet, s'il tente de lancer des sorts tout en ayant vidé ses réserves de magie, il risque de mourir.

IV . 2 . E : Statut social et responsabilité

Les scientifiques n'ont pas de statut particulier parmi les sociétés naines ou humaines, même si les membres du conseil s'arrangent pour compter au moins deux ou trois scientifiques dans leurs rangs.

Les mages sont craints par certaines personnes en raison de leur passé au sein du Sol, mais la majorité des gens ne leurs prête aucune attention particulière, ce qui leur convient parfaitement.

IV . 2 . F : Relations conflictuelles

Les scientifiques et les mages ont un passé chargé de rivalité. Le conflit a été initié par les mages qui ont vus dans l'émergence des scientifiques une menace pour leur main-mise sur la puissance. Les premières décennies ont vu naître de nombreux conflits opposant les mages aux scientifiques faisant de nombreux dommages collatéraux, ce qui leur a valu une haine farouche des humains sans pouvoirs. Aujourd'hui il n'y plus de conflits ouverts entre mages et scientifiques, à part quelques rares exceptions, et un statu quo semble être établi entre les deux camps.

Chapitre 5 : La vie en société

V. 1 : Hiérarchie sociale

Toutes les races fonctionnent sur une hiérarchie. L'égalité est un modèle idéal dont la société naine se rapproche le plus. Malgré tout les individus ne sont pas tous perçus de la même façon, en fonction de leur métier, par exemple.

V. 1 . A : Hiérarchie dans la société humaine

V. 1 . A . a : les trois grandes classes sociales

Les Humains se divisent en trois grands groupes : la famille royale, les membres du gouvernement et autres fonctions importantes dans la société, le peuple. Ces distinctions sont de l'ordre de l'implicite. On notera aussi qu'il existe une hiérarchie dans le peuple. Globalement, ce qui engendre les distinctions sociales est l'argent. La richesse permet aux Humains de bénéficier d'un enseignement complet et plus approfondi que dans les écoles publiques. Ils occupent donc les métiers les plus enviés ou ceux qui permettent une visibilité sociale. L'argent est donc étroitement lié à la réussite sociale.

V. 1 . A . b : les métiers

La position dans l'échelle sociale implicite est donc très visible. Il suffit de connaître le métier de quelqu'un pour connaître son rang social. Les métiers les plus méprisés sont ceux qui demandent une tâche répétitive, qu'elle soit physique ou intellectuelle. Ensuite, viennent les métiers manuels ne demandant pas de création et les métiers de l'artisanat. Les métiers les plus enviés, après les fonctions publiques, sont les métiers intellectuels et les métiers d'art. Cette classification connaît des exceptions. Des exceptions sont faites pour les maîtres dans leur domaine. Par exemple, le chef cuisinier sera plus estimé que le professeur de campagne.

V. 1 . A . c : changer de classe sociale

Changer de classe sociale n'est pas impossible pour un Humain. Souvent, c'est le cas par un mariage ou grâce à des études différentes de celles suivies dans la famille. De plus, il faut remarquer que les Humains ne parlent pas de changement de classe sociale, puisque cette notion de hiérarchie est ancrée dans les esprits, mais jamais exprimée. La seule exception concernent les membres de la famille royale, qui ne peuvent changer leur statut privilégié. Quelques princes et princesses considèrent ce "privilège" (selon l'expression du peuple) comme un fardeau.

V. 1 . B : Hiérarchie dans la société naine

La Hiérarchie naine est beaucoup moins implicite, et en même temps, beaucoup moins source de conflits entre la population. En fait, il serait plus juste de parler de catégories dans la population naine plutôt que d'une hiérarchie.

V. 1 . B . a : les castes

La population naine est divisée en caste. Une caste regroupe tous les nains qui exercent le même métier. Il existe dix castes : les nobles, les forgerons, les tailleurs, les marchands, les scientifiques, les serviteurs, les guerriers, les artisans de l'alimentaire, les intellectuels, les ouvriers (dont une majorité de mineurs). On note aussi l'existence d'une non-caste qui regroupe les parias et les marginaux.

Il n'existe pas vraiment de hiérarchie entre les classes. En effet, les nains ressentent un fort sentiment d'attachement à leur caste, qui leur a été transmis dès leur plus jeune âge. Mais, la plupart des nains sont conscient que chaque corps de métier est nécessaire au fonctionnement de toute la société. C'est pourquoi les marques de mépris sont très rares par rapport à l'occupation, dans la société naine. Une des caractéristiques de la société naine est l'entre-aide qui règne à l'intérieur de chaque caste. Les membres d'une même caste sont soudés. Par exemple, un nain aidera volontiers un membre de sa caste, même s'il ne le connaît pas. Cette bonne entente est aussi présente entre différentes castes, mais elle est moins exacerbée.

Ainsi, les parias et les marginaux ne forment pas une caste mais plutôt un groupe qui n'est pas uni. La société naine ne rejette que très peu de personnes. Même les criminels rejoignent leur caste d'origine après leur punition. Ce groupe de parias est donc constitué de traîtres au Royaumes Nains et de nains qui refusent délibérément l'appartenance à une caste.

V . 1 . B . b : la caste noble

Il faut tout particulièrement s'attarder sur les activités et le statut de la caste noble. Les nobles ne travaillent pas. Ils vivent de leurs rentes. Vivant dans de riches demeures, ils exercent souvent des fonctions politiques. Certains d'entre eux se consacrent à l'art. La caste noble est respectée. Pourtant, ils ne bénéficient d'aucun traitement de faveur.

Ainsi, par rapport aux Humains, l'argent ne régit pas le fonctionnement de la société. L'argent reste un outil commercial important pour les nains, sans qu'il soit l'objet d'une glorification comme chez les Humains. Ceci n'empêche pas certains nains d'être avares ou cupides.

V . 1 . B . c : changer de caste sociale

Malgré leur attachement à leur caste, les nains peuvent changer de caste. La majorité des cas recoupe les mariages. En effet, l'épouse rejoint la caste du mari dans la tradition naine. On trouve parfois des exemples de transfert dans l'autre sens : certains maris décident de rejoindre la caste de leur femme. Outre cette majorité, il faut noter la présence de quelques excentriques qui se sentent prédestinés à un autre métier que celui de leurs parents. Selon les familles, la décision de changer de caste provoque ou non une crise émotionnelle pour toutes les personnes impliquées.

V . 1 . C : Statut de la société mixte

Les endroits où la population est à la fois humaine et naine connaissent la création d'un nouveau modèle de société.

V . 1 . C . a : une société plus égalitaire

Ces villes s'inspirent de la société naine pour créer une égalité entre les citoyens. La fréquentation au quotidien de personnes très différentes a ancré une culture de la tolérance dans ces villes où Humains, Nains et Androïdes vivent en harmonie. Il existe certes quelques tensions raciales lors d'évènements politiques importants, si les buts ne sont pas les mêmes, mais l'équilibre au quotidien est assez bien maintenu. Sans en faire des cités idéales, la vie paraît plus simple puisqu'il n'existe pas de préjugés par rapport au statut social. Ainsi, ces villes sont fortement peuplées et connaissent une immigration de plus en plus importante.

V. 1 . C . b : mais régulée par l'argent

Malgré les valeurs de respect et de tolérance auxquels sont attachés les habitants de ces villes, l'argent reste le moteur de cette société bigarrée. En effet, le niveau de vie de ces endroits est plus élevé qu'ailleurs, les personnes cherchent à "réussir", c'est-à-dire à s'enrichir le plus possible. Une partie de la population est dite "éphémère" car elle n'habite en ville que 2/3 du temps, pendant lequel elle ne fait que travailler. Ainsi, certaines familles restent à l'écart de la ville, tandis que les hommes vont travailler en ville.

V. 2 : Médias et communication

Outre la hiérarchie, la vie sociale est structurée par son rapport à l'information et à la communication.

V. 2 . A : Le langage

Les nains et les humains parlent des langages différents, mais ceux-ci sont assez proches pour se comprendre. Si un nain parle à un humain, celui-ci le comprendra, mais lui répondra généralement dans sa langue. La fréquentation quotidienne des nains et des humains, à Middaneard, par exemple, a donné lieu à l'apparition d'un nouveau langage. Ce langage est le produit d'un mélange entre le langage nain et le langage humain. A l'écrit, le même alphabet est utilisé par les nains et les humains.

Par contre, le langage des Reptiliens, plus sommaire en apparences, ne ressemble pas aux langages nains et humains. Ainsi, les relations sont d'autant plus compliquées. Les rares échanges verbaux entre Nains ou Humains et Reptiliens sont dans le cadre d'un pacte de non-agression ou dans un but commercial. Dans ces cas, la communication passe essentiellement pas des signes et des symboles (comme le dépôts des armes sur le sol).

Les Atlantes et les Færies avaient vraisemblablement deux langues assez proches. Ils utilisaient un alphabet différent des nains et des humains. Les historiens ne savent déchiffrer que certains des symboles utilisés.

V . 2 . B : Le rôle de l'écriture

Avec la découverte de la technologie, les Humains ont délaissé pendant quelques siècles l'usage du papier et de l'encre. Les nains n'utilisent que très peu cette façon de transmettre les informations. Il existe cependant depuis quelques temps une nouvelle mode qui consiste à envoyer des lettres manuscrites et à utiliser l'encre et le papier dans la vie de tous les jours.

V . 2 . C : Le rôle des journalistes et de l'information dans les différentes sociétés

Les populations connaissent les grands événements du monde. Depuis l'Alliance entre Nains et Humains, l'information mondiale est une chose essentielle dans la vie de tout le monde. Le journalisme est donc une profession estimée. La plupart des gens aideront donc volontiers un journaliste à faire son métier.

La communication des informations se fait principalement par les journaux. Presque chaque foyer reçoit un à deux journaux chaque matin dans sa boîte aux lettres. Un autre moyen d'information réside dans le journal télévisé, qui a lieu tous les soirs.

L'information est aussi relayée par des bornes publiques mises à jour toutes les heures. Dans chaque ville, il existe plusieurs bornes sur lesquelles la population peut lire les événements du monde, presque en temps réel.

V . 2 . D : l'échange d'informations dans la sphère privée

Dans la sphère privée l'échange d'informations passe essentiellement par l'utilisation du téléphone. Le papier et l'encre font leur retour, mais pour des messages plus urgents, les habitants ont recouru au téléphone fixe. (Il n'existe ni téléphone portable, ni réseau mondial.)

V. 3 : Politique

Il faut maintenant s'intéresser à l'organisation politique de Verdenskrieg.

V. 3 . A : Politique naine

Les royaumes nains sont dirigés par un roi ou une reine, qui est aidé par un gouvernement.

V. 3 . A . a : la famille royale

Est appelée famille royale les membres proches du roi. Néanmoins, cette famille perd ce statut dès que le roi meurt. En effet, il n'y a pas de dynastie chez les nains. Le roi est élu par une assemblée. Chaque caste vote pour un ou deux candidats à l'élection (selon le nombre des membres de la caste) et pour deux conseillers. Ensuite, les conseillers se réunissent, discutent, et votent pour celui des candidats qui leur semble le plus apte à diriger le royaume. Les conseillers feront partie ou non du gouvernement.

V. 3 . A . b : Le gouvernement

– l'organisation

Le gouvernement change à la mort du roi, et parfois pendant le règne, s'il y a une crise politique. Il est organisé en plusieurs branches qui ont des liens entre elles. Chaque branche doit représenter les intérêts d'une caste. Il existe donc par exemple une branche qui s'occupe particulièrement du commerce, qu'il soit interne au royaume nain ou qu'il dépende de relations avec des voisins humains.

– les membres du gouvernement : qui sont-ils ? (question de la formation)

Les membres du gouvernement sont souvent issus de la caste noble, dont les membres reçoivent une éducation particulière sur les enjeux politiques. Pourtant, aucune loi n'interdit les membres de autres castes de devenir membres du gouvernement. Ainsi, on trouve assez souvent des représentants de leur caste dans la branche correspondante au gouvernement.

– les élections

Les élections ont lieu sur l'ordre du roi et à la mort de celui-ci. Chacun peut se présenter. Les élections sont font d'abord pour les membres de la caste noble pour lesquels toutes les castes peuvent voter. Puis un second vote est effectué dans chaque caste.

V. 3 . A . c : Les réformes

Le gouvernement modifie et crée les lois en fonction des dysfonctionnements de la société. A part l'observation, de nombreux questionnaires sont envoyés aux Nains qui doivent les remplir en exprimant leurs désirs et leurs mécontentement. Ce système assez juste a réussi à adapter la société naine à la technologie et aux nouvelles relations politiques avec les royaumes humains sans qu'il y ait une crise.

Si le gouvernement crée les lois, le roi a le droit de ne pas les ordonner valides. Chaque loi demande l'approbation du roi. Le roi a aussi pour mission de suggérer certaines modifications.

V. 3 . A . d : L'exécutif

Il existe une police naine, mais elle est très réduite. Les nains aiment l'ordre et respectent les décisions de leur roi. Les quelques membres de la police font partie de la caste des guerriers et s'occupent principalement d'éviter les débordements que pourraient causer les parias.

V. 3 . A . e : La justice

Une branche du gouvernement a pour mission de traiter les litiges entre voisins ou autres affaires peu importantes. Tous les crimes graves donnent lieu à un procès. Le roi décide du sort du coupable, avec le conseil de ses proches et des principaux membres du gouvernement.

Le plus souvent, les petits conflits sont réglés à l'amiable entre voisins. Les nains ont souvent recourt à une troisième partie neutre pour résoudre les petits désaccords, sans passer par la justice.

V. 3 . B : Politique humaine

La politique humaine fonctionne aussi par une monarchie. Selon les royaumes, le système de fonctionnement est différent. Seront donc données dans cette partie des indications générales sur la politique humaine.

V. 3 . B . a : La famille royale

Contrairement aux nains, la monarchie est héréditaire. Le roi décide avant sa mort de son successeur. Il choisit dans la majorité des cas celui de ses fils qu'il trouve le plus apte à gouverner. On a déjà vu des rois humains désigner d'autres membres de leur famille, ou même des étrangers à la famille royale. Mais ces décisions ont été suivies de périodes de doute et de chaos. Les rois évitent donc de mettre leur successeur dans une position faible.

Les autres membres de la famille royale servent parfois de conseillers ou d'ambassadeurs, mais ils ont très rarement un rôle officiel dans le gouvernement.

V . 3 . B . b : Le gouvernement

– l'organisation

Le gouvernement est organisé en trois grandes branches : le commerce et l'agriculture, les "problèmes de la vie de tous les jours" (éducation, justice, santé ...) et la politique extérieure. Il existe des sous-branches et chaque domaine est lié aux autres.

– les membres du gouvernement

Les membres du gouvernement peuvent être issus de n'importe quelle classe sociale. Il faut qu'ils aient de la notoriété parmi un cercle de connaissances (ville, membres d'une même profession). Ils suivent une formation spéciale, qui les initie avec les problèmes politiques.

– les élections

Comme pour le gouvernement nain, le gouvernement vient d'élections. Cependant, dans les royaumes humains, ces gouvernements changent de façon régulière : tous les 7 ans. Chaque membre d'un royaume humain doit alors voter pour 10 personnes qui se sont présentées. Malgré ses élections fréquentes, les membres du gouvernement sont souvent les mêmes.

Le roi peut aussi décider de choisir un membre du gouvernement. Il récompense par exemple une action de bravoure militaire en proposant une place de commandant dans l'armée où la personne pourra utiliser ses talents de stratège.

V . 3 . B . c : Les réformes

Elles sont organisées par le gouvernement uniquement d'après les observations faites de l'état de la société. Le roi n'est pas concerné par les réformes, sauf les plus importantes, ou celles qui donnent lieu à une réaction vive de la population (qu'elle soit positive ou négative).

V . 3 . B . d : L'exécutif

Il existe une assez grande police humaine qui règle les conflits de la vie sociale. Elle est directement sous les ordres du roi. Le roi humain a un plus grand rôle en matière d'exécutif. Il décide de l'application des mesures prises par le gouvernement et des moyens à mettre en œuvre pour les faire respecter.

V. 3 . B . e : La justice

C'est aussi lui qui juge les crimes les plus graves, et en particulier les crimes politiques. Il reçoit l'avis des membres du gouvernement, et en particulier de la sous-branche qui s'occupe de la justice. Mais seule la parole du roi peut donner un jugement.

Les petits délits sont pris en charge par le gouvernement. Malgré l'influence positive des Nains sur les Humains, les désaccords ne se résolvent pas souvent à l'amiable, sans recourt à la justice officielle.

V. 3 . C : Le conseil de Middaneard

V. 3 . C . a : Formation du conseil

Le conseil de Middaneard est formé de Nains et d'Humains. Le nombre n'est pas fixe. Néanmoins, le nombre d'Humains est toujours à peu près égal à celui de Nains. Il y a actuellement 8 membres, 4 Nains et 4 Humains. Il n'y a pas d'âge minimum pour être au conseil de Middaneard, mais l'Humain le plus jeune a été entré au conseil avait 50 ans, et le Nain le plus jeune 66 ans. Aucun androïde n'a jamais siégé au conseil. D'ailleurs la question n'est pas envisagée par le conseil.

V. 3 . C . b : Qui peut y siéger ?

Les membres du conseil ont été choisis par une assemblée qui regroupe tous les rois et reines des Royaumes Nains et des Royaumes Humains. Pour qu'une personne soit élue au conseil, il faut l'unanimité de tous les rois et reines. Seul un roi ou une reine peut proposer la candidature de quelqu'un pour le Conseil.

Il faut que cette personne se soit distinguée par des exploits qui ont permis la sauvegarde des deux races. Ces exploits peuvent être des prouesses guerrières, mais aussi des avancées technologiques ou artistiques surprenantes. Les membres du conseil sont choisis pour leur sagesse et leur excellence dans un domaine particulier.

V. 3 . C . d : Le rôle du Conseil

Le Conseil a pour but de superviser l'ensemble des décisions des Royaumes Nains et Humains. Les rois proposent des décisions, des réformes que le conseil de Middaneard peut annuler s'il considère qu'elles mettent en danger les habitants Nains et Humains et Middaneard. En ce moment, le Conseil s'occupe essentiellement de superviser la guerre contre les Reptiliens. Pourtant, le Conseil a aussi une action culturelle puisqu'il

demande aux royaumes d'organiser des manifestations regroupant les cultures des deux races. Les rois doivent aussi, par exemple, se référer au Conseil pour les crimes les plus graves.

Outre le fait qu'il supervise la politique de tous les royaumes, le Conseil de Middaneard prend en charge la vie de la communauté de l'île. Il délègue les tâches les plus courantes à des ministres que les membres du Conseil nomment. Mais le Conseil doit gérer la vie de sa cité.

V . 3 . C . e : Les limites de son pouvoir

Une fois qu'une personne fait partie du Conseil ou qu'une décision est prise, les rois n'ont pas de moyens de contre-carrer le Conseil. Lorsqu'un des membres du Conseil abuse de son pouvoir, ce sont les autres membres qui décident de le renvoyer. Il faut un vote à l'unanimité.

Depuis l'Alliance des Nains et des Humains, le Conseil à toujours été composé de sages, et n'a jamais connu de dérives.

V . 4 : Morale, éthique, et loi sociale

Les lois officielles assurent l'ordre social, interdit les crimes et les délits. Mais il faut aussi s'intéresser aux conventions sociales des sociétés naines et humaines.

V . 4 . A : Règles implicites de la société

Cette partie a pour but de donner au joueur un bref aperçu des convenances dans les sociétés naines et humaines.

V . 4 . A . a : La société naine

– la politesse

La politesse chez les nains ne passe pas par des formules élégantes ou des signes convenus. Au contraire, la politesse concerne toute forme de respect. Certains hochent la tête, d'autres écarquillent les yeux. L'important dans la société naine est de se sentir respecté. Beaucoup de conflits partent de l'interprétation d'un geste comme un manque de respect.

– les sujets tabous

Les Nains n'ont pas vraiment de sujets tabous et la plupart sont caractérisés par leur franc parler.

Cependant, il est déconseillé de parler de politique à table et de sujet sérieux dans la rue. Les discussions importantes se font dans les tavernes pour la sphère publique et dans la cuisine pour la sphère privée. Elles s'accompagnent généralement d'une ou plusieurs bière(s)

– *les grandes étapes de la vie.*

Les grandes étapes de la vie comme la naissance, le mariage ou la mort sont l'occasion de grandes fêtes dans la société naine. La famille mais aussi les amis, les voisins et aussi parfois les connaissances éloignées sont conviés à faire la fête. Il n'y a pas de cérémonie aux règles fixes, même si la fête s'arrête pour rendre l'instant solennel. Les fêtes sont l'occasion de célébrer la vie dans la joie.

V . 4 . A . b : La société humaine

– *la politesse*

La politesse passe chez les humains par des paroles et des manières plus conventionnelles. En effet, au début et à la fin de chaque conversation, on trouve des marques de respect. Par exemple "Bonjour" ou "Au revoir", "A bientôt". Ces marques ponctuent les dialogues et les rendent parfois plus compliqués que ceux des nains. Ainsi, en règle générale, un nain dira "le pain" à table pour avoir du pain, tandis qu'un humain formulera complètement sa question et ajoutera des informations ("Pourrais, s'il-te-plait, avoir le pain qui se trouve à côté de toi"). Ces exemples sont extrêmes mais révèlent deux modes de fonctionnements différents.

– *les sujets tabous*

Certains sujets doivent être évités, dans les sociétés humaines, surtout si l'interlocuteur n'est pas une personne connue depuis longtemps. Ainsi, on ne demandera pas l'âge ou le poids d'une personne à la première rencontre. De même, à table, il ne faut pas parler de sang. Un des sujets les plus tabous est les relations sexuelles. Certains humains atypiques vont avoir un franc-parler qui rendra les autres humains méfiants et froids.

– *les grandes étapes de la vie*

Les Humains fêtent aussi les grands événements de la vie, mais d'une manière plus ritualisée. La fête est organisée, elle comprend souvent moins d'invités et commence par une cérémonie officielle. Avant, cet office était pris en charge par la religion humaine, le Sol, mais il est de plus en plus organisé par la famille. Une des caractéristiques principales de ces cérémonies est la présence de discours.

Dans les villes où les Nains et les Humains, se fréquentent habituellement, la règle est un mélange des deux cultures.

V. 4 . B : Respect de la morale ?

Les humains et les nains ont deux conceptions différentes de la morale. En effet, les Humains ont tendance à se positionner par rapport à ce qu'ils pensent être juste ou pas. Le dilemme des Humains réside souvent dans le fait que leurs intérêts ne peuvent pas s'accorder avec la morale. Même implicitement, l'Humain fait référence aux notions de bien et de mal car il a grandi avec ce modèle. Les Nains n'ont pas la même définition du Bien et du Mal. Ils envisagent plutôt toutes les situations en terme de conservation personnelle, familiale, de la race. Les choix des nains se justifient souvent par la volonté de préserver ce qui leur est cher, même s'il faut pour cela détruire l'autre.

Alors que les Humains sont souvent indécis et changeants, les Nains sont réputés être droit dans leur conduite, et n'avoir qu'une seule parole. Bien sûr, ce sont des stéréotypes et les personnalités individuelles sont beaucoup plus complexes.

V. 4 . C : Le rôle de l'éducation

L'éducation faite par les parents et dans les écoles a pour but de faire comprendre les règles de la vie en communauté à l'enfant. L'éducation doit aussi ouvrir l'esprit de l'enfant à différents domaines. La curiosité est développée. Ainsi, avant de se former à son futur métier, les enfants nains et humains sont initiés aux domaines majeurs. Il existe pour cela des écoles privées et des écoles publiques. La formation se spécialise par la suite. Dans la société naine, l'adolescent apprend le métier de son père en travaillant pour lui. Les membres de la caste naine qui sont formés à la politique constituent une exception, puisqu'ils reçoivent leurs enseignements dans des écoles privées de politique. Dans la société humaine, l'adolescent apprend son futur métier, qui n'est pas forcément celui de son père, chez un maître. Parfois, quelqu'un connaît deux métiers, l'un appris avec son père et l'autre avec un maître, il choisit alors le métier le plus utile à la société au moment de son entrée en fonction.

Chapitre VI : Religion et rites sociaux

VI . 1 : La religion humaine

La seule religion au sens d'ensemble de croyances à propos d'une nature supérieure appelée divine, est la religion humaine. Elle est appelée Humanitas. Vieille de plusieurs siècles, l'ordre hiérarchique qui contrôlait le culte, le Sol, a perdu son influence peu à peu, à partir du moment où les nains ont proposé aux humains de partager leur technologie. Néanmoins, la religion humaine, a donné lieu à plusieurs formes de croyance et certains de ces rites sont considérés comme une tradition. Son influence s'est donc distillée, mais les représentations du monde qu'elle a donné perdurent dans l'imaginaire collectif.

VI . 1 . A : Doctrine

VI . 1 . A . a : La création du monde

Selon la religion, le monde a été créé par un souffle de vie. Ce souffle de vie est d'origine divine et doit donc être vénéré. L'Humanitas rend un culte à un ensemble de divinités qui n'ont pas d'attributs particuliers. En fait, les noms changent, mais les dieux représentent toujours la bonté, la justice et la force. Les noms principaux sont : Odin, Thor, Freyr (pour les noms masculins), Fulla, Nanna et Freja (pour les noms féminin).

VI . 1 . A . b : La Magie

Le souffle créateur a été créé transmis aux premiers prophètes, les mages. La magie est donc d'origine divine et n'est accordée qu'à ceux qui servent les Dieux. Cependant, la magie ne doit être réservée qu'aux combattants, qu'à ceux qui se battent pour les Dieux contre les forces du Mal. Ces combattants doivent être contrôlés par le Sol, car ils pourraient faire mauvais usage du Don des Dieux. Le Sol est là pour proférer la bonne parole et pour constituer les défenses contre les Maux.

VI . 1 . A . c : Combat contre les Maux

Le combat est mené contre les Maux (nom des forces du mal), incarnés par la technologie. Donc, la position du Sol par rapport aux androïdes est ambiguë. Le mode de vie communément répandu l'empêche d'interdire la possession d'un androïde sans se priver de nombreux fidèles. Avoir un androïde est donc vivement déconseillé.

Les hommes sont déchirés entre les forces du bien et les forces du mal. Chaque choix modifie l'équilibre du monde. Donc, les hommes ont une relation directe avec les Dieux et les Maux . Il n'existe pas d'autres créatures que les Dieux et les Maux. Certains hommes sont pris en exemple pour leur foi, mais ils n'accèdent pas au statut de Dieu.

VI . 1 . A . d : Statut de l'homme dans le monde

L'homme doit donc toujours faire le bon choix. L'Humanitas est une religion de la culpabilité. Les membres du Sol arrivent à faire culpabiliser leurs fidèles sur leurs mauvaises actions en leur disant que c'est peut-être à cause de cette action que l'équilibre va être rompu et que le monde va basculer dans le chaos. Les fidèles sont donc en permanence sous tension. Le sol fait croire que chacun de leurs gestes est épié par un Dieu qui peut le punir. C'est donc aussi une religion de la sanction.

A la fin de sa vie d'épreuves, le fidèle peut espérer accéder au Monde De l'Eau, où il pourra se reposer de sa vie passée en attendant la prochaine. L'Humanitas décrit en effet la vie et la mort comme faisant partie d'un cercle. Pour ceux qui n'ont pas réussi à échapper à l'Ira, à la punition divine, le Monde qui les attend est peuplé de cauchemars et est appelé Monde du Feu. Cette deuxième catégorie de personnes est beaucoup plus grande, car même les fautes les plus légères sont considérées comme dignes du plus grand Châtiment.

VI . 1 . B : Cérémonies et vie religieuse

VI . 1 . B . a : Les lieux de culte

Le culte des Dieux est souvent organisé dans des lieux naturels, comme une clairière, l'orée d'un bois, une grotte ou un îlot sur un lac. Ces lieux sont peu aménagés par l'homme. Ils sont juste décorés de fleurs et de plumes.

Le culte est aussi envisagé de façon personnelle. Les fidèles ont aménagé dans leur jardin un espace d'eau où ils se baignent le visage en priant les Dieux. Les fidèles les plus riches ont ainsi des étangs ou des bassins, tandis que les plus pauvres recueillent l'eau de pluie dans une cuve.

Dans les villes, on trouve des dessins de paysages sur certains murs. Ils servent à protéger les

habitants du quartier des puissances de la technologie en leur rappelant leur origine.

VI . 1 . B . b : La naissance, le mariage et la mort

Les trois grandes étapes de la vie selon L'Humanitas sont la naissance, le mariage et la mort. Ces trois évènements donnent lieu à la réunion des fidèles dans le lieu de culte le plus proche. Après des prières communes, la personne concernée par l'évènement est plongée dans l'eau pendant 1 minute pour le bébé, deux minutes pour l'époux ou l'épouse, et trois minutes pour le mort. Elle doit ainsi atteindre un état qui lui permet de communiquer plus facilement avec les Dieux qui doivent la conseiller sur son chemin de vie. Le rituel veut aussi que des gouttes d'eau soient lancées sur la foule, en guise de porte-bonheur.

VI . 1 . B . c : L'Humanitas au quotidien

Dans la vie quotidienne, L'Humanitas est une croyance difficile à porter car les fidèles se sentent épiés et jugés en permanence. Ils sont donc souvent en train de prier. Chaque moment d'inactivité (en se rendant au travail, par exemple) est dédié à la prière, qui se fait plus longue, le soir, au coucher.

Toutes les trois nuits, est organisée une cérémonie religieuse dans tous les villages et dans toutes les villes. Les fidèles dansent et chantent pendant le crépuscule, puis regagnent leurs activités.

VI . 1 . C : Qui est croyant ?

Après l'Alliance entre les Nains et les Humains et la perte de pouvoir du Sol, le nombre de croyants à diminué. Aujourd'hui, 15 % de la population humaine est croyante.

Les enfants deviennent croyants lorsque les parents les emmènent peu de temps après la naissance effectuer le Culte de la Vie. Quelqu'un qui n'a pas suivi cette cérémonie pendant sa petite enfance ne peut pas devenir un vrai fidèle. Sa vie se terminera donc dans le Monde du Feu. Peut-être aura-t-il plus de chance le cycle suivant.

Au contraire, malgré son initiation au Culte de la Vie, une personne peut se déclarer non-croyante. Elle n'est alors plus acceptée dans les lieux de cultes et aux cérémonies de L'Humanitas, mais il n'y a pas de démarches particulières à faire.

VI . 2 : Les rites des Nains

Les nains n'ont pas de véritable religion, mais ils ont une culture particulière.

VI . 2 . A : La vénération des ancêtres

Les Nains ne croient en aucun dieu, mais ils pensent que leurs ancêtres doivent être particulièrement respectés. En effet, ceux sont eux qui ont fondé leur famille mais aussi la société naine. Ils ont contribué au développement d'une civilisation puissante. Les nains cherchent donc à se positionner par rapport à leurs ancêtres : ils cherchent à faire aussi bien qu'eux ou mieux si possible. Ils pensent que leurs ancêtres devraient être fier d'eux.

D'un point de vue matériel, on trouve souvent chez les nains des témoignages du passé, comme des épées ou des outils qui ont servis à des ancêtres. Certains objets sont transmis de père en fils et de mère en fille, comme les anneaux. On trouve aussi beaucoup de portraits glorieux d'ancêtres trouvant un filon d'or ou combattant des Reptiliens.

VI . 2 . B : Une vision organisée du monde

Les nains ont une vision organisée du monde. Leur société est divisée en castes, dans lesquelles se trouvent plusieurs métiers clairement défini. Ainsi, les nains ont tendance à voir le monde d'une façon binaire, par exemple, les nains et leurs alliés, face à leurs ennemis. Ils ne cherchent pas à complexifier les relations, par exemple. L'amour se résume par un refus ou une acceptation de la Naine courtisée.

La culture Naine incite donc à l'action plutôt qu'à la réflexion. Les nains doivent essayer d'agir au mieux. Leur culture est profondément consciente de l'immédiateté de la vie. La réflexion n'est pas toujours possible, il s'agit donc pour le Nain d'être entraîné à prendre la meilleure décision dans un court laps de temps.

VI . 2 . C : La relation entre la nature et la technologie.

Les nains ont créé la technologie. Mais ils n'opposent pas, contrairement au Sol humain, la technologie et la nature. Ils considèrent que la nature leur a donné comme faculté la capacité de créer des objets mécaniques qui leur permettent de survivre. De même que le lion a la force, les nains et les hommes peuvent fabriquer les outils pour se défendre et pour alléger leurs tâches. Les nains sont donc profondément attaché au respect de la nature. C'est d'ailleurs elle qui fournit les matières premières pour la technologie. La technologie est donc l'extension de l'homme et du nain et donc de la nature. Ce respect de la nature peut se voir dans leurs golem. Leur aspect esthétique est perçu comme un hommage à la nature. Les nains pensent qu'ils doivent se conformer au modèle de la nature.

VI . 3 : Les sectes extrémistes

Les sectes n'ont pas beaucoup d'influence sur la population, mais restent un facteur social important car elles créent des troubles dans la vie communautaire, notamment lorsqu'elles s'affrontent.

VI . 3 . A : Les sectes de science et les sectes de magie

Les sectes qui ont le plus d'influence sur la vie sociale sont les sectes de science et les sectes de magie. Il en existe plusieurs dans les deux catégories. Elles se distinguent par les solutions qu'elles préconisent.

Les sectes de magie sont contre toute forme de technologie, qui selon leur dires, corrompt l'homme. L'homme serait naturellement bon, mais la vie sociale de l'heure actuelle le pervertirait. La technologie empêcherait l'homme de se consacrer aux vraies valeurs, telles que l'amour familial, et le pousserait à la cupidité. Certaines demandent éradication de toute forme de technologie avancée, tandis que d'autres plus réalistes prônent la limitation de un androïde par famille. Il y a ainsi un panel de solutions proposées. Toutes semblent pourtant inenvisageable et aberrantes à la majorité de la population.

Les sectes de science sont dans l'optique contraire aux sectes de magie : c'est la magie qui pervertit l'homme. La magie n'est qu'un tissu d'illusions, de la poudre aux yeux, par rapport aux miracles de la science. Seule la science peut assurer l'avenir de l'homme face à la menace des Reptiliens. Les sympathisants insistent sur le fait que la science n'est pas réservée à une élite, contrairement à la magie. Les mesures proposées sont aussi radicales que dans le camp adverse.

Il y a donc de nombreux affrontements violents entre ces deux familles de sectes qui les rendent de plus en plus impopulaires auprès de la population.

VI . 3 . B : Les sectes pour la libération des androïdes

Un second genre de sectes regroupe celles qui revendiquent la libération des androïdes. Ils constituent une nouvelle race qu'il faut respecter en leur donnant une conscience. Ces sectes sont composées d'hommes, de nains et d'androïdes. En effet, certains androïdes ont été créés avec une conscience et des sentiments. Ces sectes sont pour la plupart formées par des membres de toutes les races (sauf les Reptiliens) et prônent une action non-violente, qui cherche à faire rentrer progressivement l'idée dans les conscience). Il faut noter qu'une secte, appelée Victoris o Mori, est composée uniquement d'androïdes libres et conscients qui cherchent à imposer leur existence par la force. Ils sont craints par la population. Cette secte particulière ne favorise pas l'image des autres sectes en faveur de la libération des androïdes, encore largement impopulaires.

VI . 3 . C : Les manifestations de xénophobie

Les manifestations de xénophobies sont minoritaires dans la population. La plupart des gens, toutes races confondues, trouvent évident l'entente entre les races. On peut seulement noter un léger dégoût mêlé à de la peur, concernant les Reptiliens.

Il y a trois groupes principaux qui revendiquent leur racisme. D'autres sectes moins connues ont des tendances xénophobes, notamment après de grands événements impliquant les deux races. Par exemple, la réunion des congrès à Middaneard manifeste pour ces groupes une entente trop cordiale.

– Le Culte de l'Homme ou Culte du Moi

Certains Humains pensent que l'Alliance avec les Nains est une erreur. Les hommes sont supérieurs aux nains par leur imagination et leur culture. Il est donc indispensable pour les hommes de cesser toute relation avec les Nains, voir de leur faire la guerre pour les exterminer. Les sympathisants de ce mouvement affirment que le premier devoir des Humains est de défendre leur "soi" contre les Barbares, c'est-à-dire contre tout ce qui risque de l'affaiblir dans l'épanouissement de sa propre sensibilité.

– L'Avenir nous appartient

Ce groupuscule est formé par des représentants de toutes les races. Cette secte est en faveur d'un futur entièrement technologique. Les consciences seraient déplacées dans des corps en métal. Certains membres pensent même que toute émotion doit être effacée. Cette opinion est loin d'être partagée par tous les membres du groupe.

– L'Empire des nains

Certains Nains considèrent que les humains font mauvais usage de la technologie et du savoir qui leur a été apporté. Ils prennent comme exemple les androïdes humains, qui ont parfois des roues ou d'autres parties qui privilégient la fonctionnalité sur l'esthétique. Les sympathisants proposent d'établir un contrôle des Humains en créant des zones délimitées où ils pourraient être contenus et observés.

VI . 4 : Les autres doctrines

Certaines croyances se développent et deviennent populaires, remplaçant (surtout dans les sociétés humaines) la perte d'une religion.

VI . 4 . A : La position utopiste

VI . 4 . A . a : Définition

Quelques nains et humains ont imaginé un monde idéal qui serait le futur de l'humanité. Ils interprètent toutes les actions contemporaines comme faisant partie du processus d'élaboration de ce monde utopique. Le futur serait une harmonie totale entre les races, les pouvoirs, la technologie et la nature. Les royaumes divisés laisseraient place un grand gouvernement dont le Conseil de Middaneard serait l'ancêtre. Chaque profession serait respectée et l'argent n'existerait plus.

Cette position utopiste peut s'apparenter à une religion puisqu'elle est de l'ordre de l'interprétation des événements présents. Il n'y a pas de divinité qui guide, mais les races ont un même destin. Concrètement, cela se traduit par une position nonchalante. Chaque événement est fait pour se produire. Il faut donc laisser faire le temps. Les actions individuelles n'ont pas d'importance.

VI . 4 . A . b : Moyens d'action et envergure

Il y a une propagation de ces idées dans la société humaine, et plus particulièrement dans les haute sphères. Il est bien vu d'être au courant de cette tendance et de se positionner par rapport à elle. Elle connaît de nombreux opposants. Mais sa force vient du fait que la réaction d'opposition n'est pas sérieuse, mais est plutôt un masque mondain et élégant.

Les classes les plus basses de la population humaine restent assez hermétiques à ce qui leur semble abstrait face à leurs problèmes de tous les jours.

Les Nains considère cette doctrine comme un joli rêve, mais ont tendance à la mépriser pour son manque de préoccupations concrètes. Les Nains préfèrent en effet se concentrer sur l'action plutôt que la rêverie passive.

VI . 4 . B : La théorie du monde-théâtre

Une autre théorie a fait son apparition récemment, celle du monde-théâtre. Les adeptes pensent que la réalité est un songe, que tout est faux. Ils imaginent un second monde dans lesquels leurs vrais corps sont en train de rêver. Dans ce monde parallèle, tout le monde est égal, alors que dans le rêve, certains sont des

androïdes, d'autres des nains et d'autres encore des humains.

Cette théorie est très peu prise au sérieux, mais elle est très connue. On s'en sert dans toutes les classes de la population pour trouver un terrain d'entente. Les adeptes de cette théorie sont marginalisés et grâce à cette réaction de rejet, les autres membres de la société trouvent une unité.

VI . 5 : La culture

Les rites sociaux passent aussi par la culture qui prend deux formes : la culture populaire et l'art. Les deux ne sont pas séparés et se répondent.

VI . 5 . A : Culture populaire

Comme on l'a déjà vu, les sociétés humaines et les sociétés naines ne sont pas construites sur le même modèle. Les grands événements de la vie ne sont pas célébrés de la même façon, par exemple, ou la position dans le monde de la race est envisagée de différentes manières. Il n'existe donc pas une culture uniforme à Verdenskrieg. De même, les cultures humaines et naines sont plurielles. Malgré leur aspect uniforme dans les présentations précédentes, il faut constater l'extrême diversité des mœurs et coutumes.

VI . 5 . A . a : Culture et loisirs

Un point important de ces deux sociétés qui n'a pas été abordé est le jeu. Quelles formes prennent les divertissements dans les sociétés naines et humaines ? Quelles sont leurs occupations hors du travail, de la vie familiale et des temps consacrés à la prière ? Les divertissements sont tous considérés comme culturels par les Nains comme par les Humains. Ce sont les Humains qui ont apporté la culture du jeu aux Nains. On peut distinguer les divertissements plus sérieux comme la lecture, l'écriture ou la musique et les jeux.

Les premières activités ne sont pas seulement pratiquées par une élite. La lecture est une activité très courante, que ce soit dans la culture naine ou dans la culture humaine. Les enfants sont encouragés dans leurs passions artistiques comme la musique ou le dessin. Par exemple, après la journée de classe, des artistes proposent leur service aux villages. La culture intellectuelle est une véritable pratique sociale. Ainsi, les musées sont souvent et abondamment fréquentés. Le théâtre se déroule dans des bâtiments prévus à cet effet, mais aussi dans la rue, au quotidien. Il n'est pas rare de s'arrêter regarder la fin d'une pièce avant d'aller au travail ou en allant faire une course. Il faut aussi noter que la pratique du conte est très répandue. Être un conteur est un métier. Nomades, ils vont d'une ville à l'autre où ils racontent les fables et les histoires du temps Jadis. Par la culture, la société forme un ensemble cohérent.

Les activités dites intellectuelles ne sont pas les seules privilégiées. Les habitants de Verdenskrieg sont

tous persuadés, humains ou nains que le jeu est essentiel pour le bon fonctionnement d'une société. Les sports y sont donc nombreux. D'ailleurs, les sports d'équipe sont la manifestations d'une vie sociale active. De même, des tournois de jeux de société sont organisés. Les jeux de cartes envahissent les tavernes. En fait, tout élément de jeu est le bienvenu.

La culture humaine et la culture naine ont donc en commun un caractère profondément ludique et joyeux. Même les activités solitaires comme la lecture sont transformées en moyen de partage ; par exemple partage des opinions sur un livre dans le cas de la lecture.

VI . 5 . A . b : Peut-on parler d'une culture androïde ?

Même si les androïdes libres ne constituent qu'une partie infime de la population de Verdenskrieg, ils commencent à former une culture qui leur est propre. Cette culture naissante semble être basée sur des valeurs plus austères comme la détermination ou le jusqu'au-boutisme.

Il est aussi possible d'envisager la culture androïde dans un second sens. Les cultures humaines et naines seraient profondément ancrées dans leur rapport à la technologie et en particulier aux androïdes. Les androïdes seraient partie intégrante de la culture naine et humaine. Ainsi, ce rapport à la technologie serait l'élément qui unirait les deux cultures, au même titre que le jeu.

VI . 5 . A . c : Le mélange des cultures

La culture humaine et la culture naine seraient donc en train de fusionner malgré leurs différences grâce à ce partage de valeurs en commun. Dans les villes où les Nains et les Humains cohabitent, il est possible de voir déjà ce mélange de cultures qui en forme une nouvelle. En effet, c'est une voie moyenne entre les deux conceptions du monde qui est généralement adoptée. Les règles sont toutes des faits sociaux, et non des lois juridiques. Les cultures évoluent naturellement vers une fusion. C'est d'ailleurs dans ce sens que le Conseil de Middaneard encourage la culture. On peut ici citer l'exemple de l'exposition Universelle qui se déroule à Middaneard.

VI . 5 . B : Arts

Si l'on se concentre plus particulièrement sur les arts, on remarque une vie artistique foisonnante, dans tout Verdenskrieg. Même les villages les moins accessibles ont un artiste. C'est un pilier de la société.

VI . 5 . B . a : Peinture, sculpture et musique

Les peintres et les sculpteurs se regroupent en écoles. Chaque école tente de tenir une ligne de conduite face à leur art. Ils tentent de dévoiler un aspect particulier de leur art et du réel. Il est possible de donner l'exemple du groupe de peintres et sculpteurs nommé l'Imaginarisme. Cette école est liée moins par leur volonté de donner une représentation figée du réel que de créer une émotion forte chez le spectateur pour l'inviter au rêve.

Aux arts matériels que sont la peinture et la sculpture, un troisième art est souvent associé : la musique. En effet, la majorité de la population naine et humaine est synesthésie. Donc, les sens ne sont pas cloisonnés. Donc les arts se mélangent et il n'est pas rare de voir un peintre être aussi musicien.

La musique occupe une place importante dans la vie sociale. Dans les tavernes, il y a souvent des musiciens. Les membres de la famille pratiquent souvent chacun un instrument différent et jouent ensemble. Les musiciens professionnels accompagnent souvent les conteurs, ou mènent une vie de nomade en bande, se produisant pour gagner leur vie.

VI . 5 . B . b : Littérature

La littérature prend une forme écrite ou une forme orale selon les circonstances. Beaucoup de poètes préfèrent réciter leurs œuvres plutôt que de les écrire, puis les transmettre à un successeur. La littérature compte de nombreuses écoles qui lui assignent des missions différentes. Elle peut avoir pour fonction de faire réfléchir le lecteur sur le monde qui l'entoure, mais elle est aussi utilisée comme moyen de divertissement, comme un moyen d'évasion dans une autre réalité.

Malgré certains préjugés selon lesquels les nains ne savent pas très bien parler, les plus grands poètes et écrivains à l'heure actuelle sont nains. Il n'existe pas vraiment de rivalité entre nains et humains en littérature.

La plus récente école tente, pour se rapprocher le plus possible de la réalité, de créer un nouveau langage poétique à partir de la langue naine et de la langue humaine.

VI . 5 . B . c : Architecture

L'architecture est considérée comme un art pragmatique. Le renouvellement des bâtiments d'une cité est à ce titre un évènement pour toute la contrée. Les artistes se divisent principalement en deux clans.

L'un des clans est pour la préservation d'une architecture traditionnelle humaine parfois, naine dans les autres cas. L'architecture humaine se caractérise alors par une complexité dans les formes et les couleurs. Les habitations humaines ont tendance à être ornées de motifs divers. Au contraire, l'architecture naine doit être sobre, majestueuse et impressionnante.

L'autre clan prône un renouvellement de l'architecture, qui doit s'adapter aux évolutions historiques. Ils proposent alors une fusion des styles architecturaux traditionnels des cultures humaines et naines. De plus, dans certaines villes, l'accroissement de la population oblige les architectes à construire des bâtiments très hauts et très étroits. Ils pensent donc que l'architecture, si elle doit restée à la beauté, doit aussi être pragmatique et tenter de résoudre des problèmes du quotidien.

Ces deux clans, malgré des conceptions différentes de l'évolution de l'architecture, ne sont pas ennemis. Les artistes des deux écoles travaillent souvent ensemble sur un même projet.

VI . 5 . B . d : Art de la technologie ?

Depuis quelques temps, se développe une nouvelle école d'art, l'art technologique. Les artistes considèrent que les autres formes d'art sont dépassées et doivent être délaissées. La seule forme d'art capable de parler à un membre de la société contemporaine est faite de technologie. L'art devient alors l'agencement des outils techniques entre eux. Par exemple, un artiste à créé un androïde sexué en affirmant avoir révolutionné le monde de l'art et plus généralement les conceptions des androïdes.

Ces formes d'art laissent la plupart de la population septique. Mais le but même des artistes de cette nouvelle vague est d'étonner le public et de le faire prendre du recul par rapport à des objets qu'il utilise couramment.

Partie II

Chapitre I : Compléments d'information sur l'univers

I . 1 : Les Færies

I . 1 . A : Un peuple caché

Les origines de Færies remontent à l'époque des Atlantes même s'il n'existe quasiment aucune preuve de leur existence simultanée, surtout du côté des Færies puisque tout leur savoir se transmet de manière orale. Les Færies ont fréquenté les Atlantes jusqu'à ce que ces derniers commencent à manipuler la technologie. Leurs séparation ne s'est pas faites sans heurts. Les Færies se sont senti trahis par les Atlantes. La rupture fut telle que la totalité des clans Færies, sauf un, a décidé de supprimer de leurs savoirs. Ils ont ainsi simplement arrêté de transmettre leurs relations passées avec les Atlantes.

Si les joueurs veulent avoir des informations sur l'existence de cette relation, ils doivent rentrer en contact avec cet unique clan. Ce clan n'a pas gardé ce savoir par choix mais par dévouement, pour que la véritable histoire de leur peuple ne soit pas totalement oubliée.

Après la chute des Atlantes, les Færies se sont installés sur le continent Tertiaire pour y vivre en harmonie avec la nature. Quand les humains et les nains ont commencé à se développer, les Færies ont d'abord été curieux, puis ont voulu rentrer en contact avec eux . Mais le clan du Souvenir leur a rappelé leur erreur passée et les Færies se sont tous retranchés dans les îles nordiques.

I . 1 . B : Mode de vie

Les Færies vivent en petits clans d'une cinquantaine de membres environ. Leur faible natalité est compensée par leur longue espérance de vie, environ 250 ans. Ils ne sont donc pas immortels, quoi qu'en disent les légendes. Un sage dirige le clan, et il forme son successeur qu'il choisit quand il sent que le moment est venu. Un gardien du savoir est le dépositaire des connaissances du clan. Les Færies vivent en harmonie avec la nature et vénèrent ce qu'ils appellent « l'esprit de la nature ».

I . 2 : Les Atlantes

I . 2 . A : Fonctionnement de leur civilisation

Les Atlantes naissent tous avec le don de magie, ce qui leur à permis de rapidement développer une société égalitaire et prospère. Tout les Atlantes étaient de facto capable des même prouesses. Ils se sont donc très vite développés en basant leur mode de vie sur celui des Færies, peuple qui leur a appris à utiliser la magie.

Mais au fil des ans, un nombre croissant d'Atlantes commença à penser qu'ils ne devraient pas

dépendre autant de la nature, craignant qu'une catastrophe naturelle ne s'abatte sur un de leur campement. Ils se rendirent compte que les Færies ne leur disaient pas tout, et, au bout d'un moment un des Gardiens du Savoir Færies leur révéla l'existence d'une cinquième île nordique. Absente de toutes les cartes, il était dit qu'elle contenait le secret de la création même de Verdenskrieg. Les Færies avaient décidé de ne pas chercher à comprendre, le lieu étant sinistre, et avaient fait disparaître l'île des cartes.

Une dizaine d'Atlantes partirent sur l'île dans le plus grand secret. Ce qu'ils découvrirent la-bas, personne ne le sait. Mais quand ils revirent, ils étaient complètement changés. Ils avaient ramené des plans permettant de construire des implants par la magie. Ces implants furent retrouvés par la suite par les nains ont trouvé dans un camp de Reptiliens. Chaque voyageur avait également un implant et maîtrisait la Science.

Apprenant cela, les Færies décidèrent de rompre leurs relations avec les Atlantes. Ces derniers furent troublés pendant quelques temps par la nouvelle, mais les apports de la technologie ont vite surpassé l'aide que les Færies pouvaient leur apporter. Ils ont alors bâtis des villes à l'aide de cette nouvelle technologie. Chaque Atlante maîtrisa bientôt la magie et la science.

Au bout de plusieurs centaines d'années, un changement dans leur société s'opéra alors. Les dix Atlantes qui avaient ramené la Science commencèrent à prendre le pouvoir de manière autoritaire, mais sans violence. Ils nommèrent l'un des leurs Magister des Atlantes et régnèrent ensemble sur les Atlantes, ne semblant plus vieillir. Au bout d'un moment, les neuf Élus périrent les uns après les autres. Le Magister avait orchestré leurs morts.

Une fois le seul maître, le Magister s'entoura d'une garde rapprochée, constituée de gardes royaux et ordonna à ses sujets de bâtir une île au centre des trois continents en arrachant aux continents des morceaux de terre. Les Atlantes construisirent donc cette ville sur laquelle ils battirent une cité gigantesque à la gloire du Magister. Cette cité était considérée comme le joyau du peuple Atlante. Le chantier dura des dizaines d'années et de nombreux Atlantes moururent à la tâche. Le Magister s'installa dans un palais de la cité et convia les nobles à s'installer dans la ville. Le peuple fut contenu sur les continents. Les Atlantes des continents comprirent alors leur erreur de coupler la technologie à la magie. Ils décidèrent d'abandonner l'usage de la technologie et de la science pour vivre comme avant.

I . 2 . B : Chute d'un peuple

I . 2 . B . a : Les Atlantes continentaux

Malgré toutes leurs bonnes intentions, les Atlantes étaient devenus dépendants de la technologie et de la magie. Ils ne purent se passer de leurs anciens vices. C'est alors que le clan Færies du Souvenir fut pris de compassion pour ces Atlantes, puisqu'ils tentaient de revenir à la nature. Ils leur annoncèrent que le temps des Atlantes était passé, mais qu'ils pouvaient, au moyen d'un rituel souvent mortel, les sauver de leurs addictions. En échange, les Atlantes devaient disparaître de la surface de Verdenskrieg. Les Færies demandèrent donc aux Atlantes d'utiliser une dernière fois leur pouvoir pour construire une ville au plus profond de l'océan, protégée par une bulle. Une fois la cité construite, les Færies tirent parole et les Atlantes se rendirent dans la Cité Dernière et leurs pouvoirs furent coupés. Seule une centaine d'Atlantes survécut à ce processus. À l'heure actuelle leurs descendants mènent une existence paisible loin de la surface.

I . 2 . B . b : Les nobles

Au bout de quelques siècles, les Atlantes décadents ont commencé à muter, sous l'influence du Magister qui exerçait des manipulations génétiques sur les nobles à leur insu pour son plaisir. Les transformant en ce que l'on appelle à présent des Reptiliens. Sentant que les Reptiliens devenaient dangereux, il en choisit quelques-uns, qui avaient plus d'intelligence que les autres et se retira sur la cinquième île, où il prépare depuis ce jour son retour dans un monde qu'il observe grâce aux Reptiliens.

I . 2 . B . c : Quels avertissements pour les races actuelles ?

– À propos de la corruption de la technologie et de la science

S'ils veulent obtenir des informations sur les possibilités de corruption liées à l'utilisation intense de la magie ou de la science, les joueurs ont différents moyens de s'en apercevoir. Dans un premier temps, les fouilles et les découvertes sur les camps Atlantes ne donneront rien si elles sont faites à Middaneard, ni dans aucune ruine Atlante de grande envergure. Il se peut mais les chances sont faibles, que le joueur tombe sur un petit campement Atlante datant d'après la création de Middaneard. Les indices seront alors très minces, portant plus sur la tyrannie du Magister. Le fait que les Reptiliens semblent attirés par la science et la magie peut être distillé de manière subtile. Faire le lien sera presque impossible pour les joueurs, même si pour le maître du jeu qui connaît l'histoire les rapprochements semblent évidents. Les deux moyens les plus sûrs d'obtenir cette

information sont les Færies du clan du Souvenir qui, bien que relativement hostiles aux humains et aux nains, peuvent communiquer des informations si les joueurs les trouvent. La deuxième solution serait de prendre contact avec les Atlantes survivants sous l'eau, mais arriver par hasard est très peu probable.

– A propos du Magister

Trouver des informations sur le Magister sera encore plus compliqué. Son existence se prouvera de manière relativement simple, via des fouilles dans Middaneard ou dans des campements Atlantes datant d'après Middaneard. Cela dit, seules les traces dans les campements donneront des informations quand à la véritable nature du Magister. Ces camps sont très rares. Encore une fois, le meilleur moyen d'obtenir ses informations est de trouver les Færies, qui peuvent ressentir une perturbation au nord, ou grâce aux Atlantes survivants, qui sentent ce qui se passe partout sur Verdenskrieg. Plus l'influence du Magister grandira et plus les Reptiliens seront attirés par son île, pouvant mettre les joueurs sur la voie.

Chapitre II : Création de personnages

II . 1 : Bases

Tous les tests se font avec un dé à cent faces (D100) qui peut être représenté par deux dés à dix faces (2D10), un des dés représentant les dizaines, l'autre les unités. Pour déterminer la réussite d'une action, le joueur effectue un test et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son score dans la capacité concernée, en appliquant un bonus ou un malus, de 10 ou 20 %, si l'action à réaliser est simple ou complexe. Dans tous les cas, un 1 au jet de dés sera une réussite critique et un 100 un échec critique.

II . 2 : Caractéristiques

Les caractéristiques du joueur sont au nombre de sept, dont une optionnelle :

- *Dextérité* : caractérise la facilité qu'a le personnage pour réaliser des tâches complexe à l'aide de ses mains.
- *Force* : Détermine la force physique du personnage.
- *Agilité* : Détermine l'équilibre et la coordination du personnage.
- *Constitution* : Détermine la vigueur et la résistance physique et mentale du personnage.
- *Intelligence* : Détermine les faculté intellectuelles et les connaissances du personnage.
- *Charisme* : Détermine les facultés sociales du personnage.
- *Magie / Science* : Détermine l'habilité du personnage à manier la magie ou la science.

Le joueur ne peut pas avoir à la fois Magie et Science, et seul un humain à accès à la magie. Exceptionnellement un nain peut aussi avoir accès à la magie, si le maître du jeu et le joueur estiment ceci cohérent avec son histoire. Un personnage peut très bien n'avoir aucun point en Magie ou en Science.

II . 3 : Compétences

Les compétences servent à affiner les aptitudes du personnage dans ses différentes caractéristiques. Chaque compétence est gouvernée par sa caractéristique et chaque point investit dans une caractéristique est répercuté dans toutes les compétences qu'elle gouverne. Le joueur peut décider d'ajouter certaines compétences supplémentaires pour son personnage mais cela lui coute 10% de points de créations.

II . 3 . A : Compétences dépendant de la Dextérité

- *Conduite : Détermine la faculté du personnage à conduire un véhicule.*
- *Crochetage : Permet au personnage de crocheter un mécanisme mécanique.*
- *Précision : Détermine l'habilité au tir à projection manuelle du personnage.*
- *Tir : Détermine l'habilité au tir à projection mécanique du personnage.*
- *Vol à la tire : Détermine la faculté du personnage à vider les bourses.*
- *Combat à armes blanches : Détermine l'aptitude du personnage à manier une arme blanche à une main.*
- *Artisanat : Détermine la faculté du personnage à créer des objets préparés par Conception ainsi que faire du bricolage.*
- *Encordage : Détermine la faculté qu'a le personnage à fabriquer des liens ou à s'en défaire.*

II . 3 . B : Compétences dépendant de la Force

- *Combat à mains nues : Détermine le niveau de maîtrise du personnage lorsqu'il se bat sans arme.*
- *Combat à l'arme d'hast : Détermine l'aptitude du personnage à attaquer avec une arme d'hast.*
- *Combat à l'arme contondante : Détermine l'aptitude du personnage à manier une arme contondante.*
- *Combat à l'arme lourde : Détermine l'aptitude du personnage à manier une arme volumineuse.*
- *Étreinte : Détermine la faculté du personnage à maintenir quelqu'un par la force de ses membres.*

II . 3 . C : Compétences dépendant de l'Agilité

- *Acrobatie : Détermine la faculté qu'a le personnage à faire des cabrioles et retomber sur ses pieds.*
- *Escalade : Détermine la faculté du personnage à grimper des obstacles.*
- *Esquive : Permet au joueur d'éviter le danger.*
- *Saut : Détermine les facultés du personnage à se propulser.*
- *Furtivité : Détermine l'habilité du personnage à se déplacer à l'insu de son entourage.*
- *Camouflage : Détermine l'aptitude du personnage pour se cacher.*

II . 3 . D : Compétences dépendant de la Constitution

- *Course à pied : Détermine la vitesse ainsi que la distance que peut courir le personnage.*
- *Natation : Détermine la vitesse et la distance maximale de nage du personnage.*
- *Survie : Détermine la capacité du personnage à résister à la privation.*
- *Intimidation : Détermine la capacité du personnage à imposer son point de vue de manière brutale.*
- *Courage : Détermine la capacité du personnage à résister au stress, à la peur, aux suggestions et à la douleur.*
- *Concentration : Permet au personnage de rester focaliser sur son action s'il risque d'être dérangé.*
- *Vigueur : Détermine la résistance aux dégâts physique du personnage.*
- *Volonté : Détermine la résistance aux dégâts mentaux du personnage.*

II . 3 . E : Compétences dépendant de l' Intelligence

- *Culture : Détermine le niveau de compréhension du personnage des différentes cultures du monde.*
- *Savoir : Détermine la faculté du personnage à identifier un objet inconnu.*
- *Premiers soins : Détermine la capacité du personnage à savoir soigner des blessures légères.*
- *Orientation : Détermine la capacité qu'a le personnage à retrouver son chemin à l'aide de divers indices (cartes, étoiles, mousse sur les arbres.....)*
- *Écriture / Lecture : Détermine la capacité du personnage à savoir écrire et lire dans différents dialectes.*
- *Langage : Détermine la capacité du personnage à pratiquer divers langages à l'oral.*
- *Conception : Permet au personnage de créer des plans pour des objets simples, acquis par la suite par l'Artisanat.*
- *Herboristerie : Détermine la capacité du personnage à créer des potions et onguents grâce à des ressources naturelles (le test est effectué par le MJ si bien que en cas d'échec le joueur peut penser avoir réussi et être en possession d'un poison).*
- *Fouille : Détermine la qualité et la méthodologie du personnage pour mener une fouille a bien.*
- *Survie : Détermine la capacité qu'a le personnage à survivre seul avec ce qu'il trouve.*
- *Pistage : Détermine la faculté du personnage à suivre une piste.*

II . 3 . F : Compétences dépendant du Charisme

- *Marchandage* : Détermine la capacité du personnage à obtenir de bons prix quand il commerce.
- *Déguisement* : Permet au personnage de passer inaperçu dans une foule.
- *Bluff* : Détermine la capacité du personnage à fourvoyer son interlocuteur.
- *Charme* : Détermine la faculté du personnage à influencer de manière suave son interlocuteur.
- *Diriger* : Déterminer la faculté qu'a le personnage à commander d'autres personnes.
- *Détection* : Permet de repérer des personnages ou objet cachés.

II . 4 : Dons et Faiblesses

En plus de ses caractéristiques et compétences, un personnage est défini par des Dons et Faiblesses qui permettent d'affiner ses capacités ainsi que d'étoffer son histoire. La liste de dons et faiblesses n'est pas exhaustive et le joueur peut discuter avec le maître du jeu pour en ajouter. Un joueur peut prendre un ou plusieurs Don(s), s'il prend une ou plusieurs faiblesse(s) de niveau équivalent, lié(s) ou non au(x) don(s) choisit(s).

II . 4 . A : Dons

- *Ambidextrie* : Le personnage peut manier une arme à une main dans chaque main.
- *Force Herculéenne* : Le personnage peut manier une arme à deux mains avec une main.
- *Organes Mécanique* : Le personnage est immunisé aux différentes substances qui pourraient altérer le fonctionnement de ses organes.
- *Sorts silencieux* : Le personnage sait lancer ses sorts en réduisant ses mouvements et en murmurant, ce qui attire moins l'attention sur lui dans le feu de l'action.
- *Incantation rapide* : Le personnage sait que le temps lui est compté quand il lance un sort et il a appris à limiter ses incantations au minimum pour limiter les risques de subir une attaque imprévue. Si l'incantation rapide ou silencieuse est couplée à un désavantage lié à son utilisation, comme un prix à payer en sang pour un raccourcissement extrême, le personnage peut choisir de ne pas utiliser son avantage pour ne pas en subir les conséquences.
- *Intuition* : Lorsqu'il est pris par surprise le personnage peut tenter un jet d'esquive automatique.
- *Notoriété* : Le personnage est une figure importante du monde et cela se voit dans les réactions de

ses compatriotes.

- *Arme naturelle : Le personnage possède une partie de son anatomie qui peut lui permettre de se battre (comme une queue ou des griffes)*
- *Régénération rapide : L'organisme du personnage est capable de se régénérer de manière exceptionnellement rapide.*
- *Immunité environnementale : Le personnage est immunisé à un type d'environnement spécifique (comme la pression des sous-sols pour les nains).*
- *Infra-vision : Le personnage est capable de voir dans le noir.*

II . 4 . B : Faiblesses

- *Sorts bruyants : Le personnage est obligé de gesticuler et crier pour qu'il réussisse à lancer ses sorts convenablement, risquant de se faire remarquer.*
- *Incantations longues : Le personnage doit exécuter de longues incantations pour lancer un sort, l'exposant longuement au danger.*
- *Infamie : Le personnage est connu pour ses méfaits et les personnes qu'il croisent n'hésitent pas à le lui rappeler. (Notoriété et Infamie marchent particulièrement bien quand elles sont couplées. Le personnage peut, par exemple, être respecté pour ses actions contre les magiciens par une certaine population mais méprisé pour les mêmes actions par une autre).*
- *Immunodéficiences : Le corps du personnage ne peut se guérir par ses propres moyens. Il doit donc être soigné par une aide extérieure.*
- *Allergie : Le personnage est gravement affecté par un élément et doit éviter son contact.*
- *Age : Le personnage est très jeune, ou très vieux, et est donc rarement pris au sérieux par ses pairs.*

II . 5 : La Magie et la Science

En plus des six caractéristiques de base, le joueur peut en ajouter une supplémentaire à son personnage, la magie ou la science. Il commence avec son Intelligence/10 sorts. Et il peut lancer un nombre de sorts équivalent à sa Volonté/5 pour les mages et à sa Vigueur/3 pour les scientifiques. Le seul moyen pour un magicien d'augmenter son capital de point de sort et d'augmenter sa Volonté, tandis qu'un scientifique peut augmenter sa Vigueur ou se procurer un implant souvent hors de prix lui procurant plus points. Le principal défaut des scientifiques vient du fait que leur implant ne se recharge pas automatiquement. Ces

implants doivent être rechargés via une borne prévue à cet effet dans les grandes villes ou en changeant la batterie. Cette dernière méthode est très coûteuse. Au contraire, le magicien recharge son énergie magique en se reposant. En contrepartie, les sorts du scientifique sont plus rapides à lancer que ceux du magicien.

Le joueur décide des sorts qu'il souhaite apprendre avec le maître du jeu mais c'est ce dernier qui décide seul du nombre de tour que prend l'invocation ainsi que le nombre de point de magie qu'il consomme. Par exemple un sort de magicien basique, comme lancer un éclat de glace, consommerait un point de magie et prendrait un tour. L'invocation d'une tempête de flamme détruisant toute vie sur 10 mètres consommerait 6 points de magie et prendrait 4 tours pour la lancer. Pour apprendre par la suite un nouveau sort, le lanceur doit étudier auprès d'un maître dans son domaine, ou trouver des parchemins de sort.

II . 6 : Différence suivant la race

Si le joueur choisit de jouer un nain ou un androïde il subit des bonus et des malus inhérent à la race qu'il choisit.

Nains :

Ils ne peuvent pas avoir accès à la Magie et il accèdent automatiquement au don d'immunité à la pression.

Androïdes :

Ils sont incapables de pratiquer la magie et souffrent de la faiblesse Immunodéficiencie ainsi que d'un préjudice racial vis à vis de nombreux humains et nains. Ils ont les Dons Organes mécaniques et Incantation Rapide.

II . 7 : Répartition des points de caractéristique

À la création de son personnage le joueur se voit attribuer 300 points à répartir dans ses caractéristiques ainsi que 90 points à rajouter dans ses compétences, sachant qu'un point dans une caractéristique se répercute dans les compétences qui lui sont liés. Un personnage pratiquant les arts de la Magie ou de la Science sera donc globalement plus faible que quelqu'un de normal.

II . 8 : Amélioration du personnage

Quand le joueur exécute un test dans un moment critique, par exemple sauver un camarade d'une mort certaine, il peut cocher la compétence et tenter de l'augmenter à la fin du scénario. Pour ce faire il doit lancer 1D100 et obtenir un score strictement supérieur à sa compétence pour l'augmenter de 5%, s'il échoue elle

augmente de 1D4.

Pour augmenter une caractéristique, le joueur doit avoir augmenté avec succès cinq compétences de la caractéristique en question.

Chapitre 3 : Règles de jeu

III . 1 : Jet de dé

Quand le joueur doit réaliser une action il doit exécuter un jet de dés pour déterminer la réussite ou non de son action. Si il effectue une action seul il fera un test simple mais si un autre personnage tente de résister a son action, comme un ennemi qui tente d'éviter une attaque ou qui tente de déceler le personnage se camouflant dans les ombres, il devra exécuter un test en opposition. Dans tout les cas le joueur compare son résultat avec la complaisance qui se rapproche le plus de l'action, et si il n'en a pas a la caractéristique correspondante, mais un malus est appliqué.

III . 1 . A : Test simple

Lors d'un test simple le joueur lance 1D100 et compare le résultat a son score dans la caractéristique concerné. Si il obtient un score inférieur ou égal il réussit son action et la marge de réussite montre la qualité du succès, si il obtient un supérieur il échoué. Dans tout les cas, un 100 est un échec critique et un 1 un succès critique. Par exemple si un joueur veut fouiller un bureau pour trouver un indice, il fera un test par rapport à sa capacité de Fouille.

III . 1 . B : Test en opposition

Lors d'un test en opposition le joueur exécute un test simple mais son taux de réussite est comparé à celui de son opposant, et c'est celui qui obtient la plus grande marge de réussite, ou la plus petite marge d'échec remporte le test. Par exemple un joueur avec 67 en Combat à arme blanche veut attaquer un Reptilien avec 57% en Esquive, les deux protagoniste font un jet et le joueur obtient 35, soit une réussite de 32 points, et le reptilien obtient 33, soit une réussite de 24 points. Le joueur touche le Reptilien car, bien qu'il ai fait un plus grand score au dé à obtenu une meilleure marge de réussite.

III . 2 : L'équipement et les combats

III . 2 . A : L'équipement

L'arme d'un personnage permet de lui ajouter un bonus a son score d'attaque ainsi qu'a ses dégâts et son armure a sa défense et son esquive. De plus, un joueur combattant a deux armes a le droit a deux attaques par tour mais elles sont considéré comme une action multiple, le Don Ambidextrie réduisant le malus imposé.

III . 2 . B : Les combats

Les combats se déroulent sous la forme de rounds durant lequel chaque protagoniste joue l'un après l'autre peut choisir d'effectuer une action simple, plusieurs actions en un tour, effectuer une action prolongé, une action en concertation ou une action gratuite.

III . 3 :Les actions

III . 3 . A : Les actions simples

Les actions simples constitue la majorité des actions que peut entreprend un joueur, a chaque tour, le joueur peut décider d'effectuer une action simple sans subir de pénalité, comme par exemple exécuter une attaque simple, se cacher derrière un obstacle a moins de 5 mètres, changer d'arme, crocheter un coffre, se dissimuler...

III . 3 . B : Les actions multiples

Durant un tour de jeu, le joueur peut décider d'exécuter plusieurs actions simples durant un même tour mais il subit une pénalité de 20% pour chacune de ses actions. Par exemple, le joueur peut décider de tirer sur ses ennemis tout en courant se mettre a l'abri, il à donc un malus de 20 % pour ses test de Course à pied et de Tir.

III . 3 . C : Les actions prolongées

Durant son tour de jeu le joueur peut décider d'initier, de prolonger ou de finir une action qui durent sur plusieurs tours. Typiquement cela concerne les mages et les scientifique car la plupart de leurs sort demande une préparation qui dure plusieurs tours, mais cela peut concerner tout les joueurs, comme par exemple escalader un mur. Quand un joueur fait une action prolongée il ne peut pas esquiver les attaques qui lui parviennent, sauf si il interromps son action, qu'il devra reprendre a zéro. De plus, les lanceurs de sorts devront faire des tests de Concentration si l'environnement n'est pas propice a l'exercice de leur art. Enfin, il convient d'ajouter que pour réussir une action prolongée, le joueur devra réussir un test a chaque tour.

III . 3 . D : Les actions en concertation

Quand plusieurs joueur affronte un adversaire particulièrement puissant ils peuvent choisir de s'allier et d'effectuer la même action en même temps pour augmenter leurs chances de succès. En terme de jeu, cela se traduit par le joueur qui maitrise le mieux la capacité exécute un test avec un bonus de +10% par personne qui

l'assiste. Par exemple, Fred, un guerrier, John, un archer, et Émilie, une mage, affrontent un reptilien qui n'arrête pas d'esquiver leurs attaques. Pour parvenir à lui porter un coup qu'ils espèrent fatal, ils décident de porter tous un coup au Reptilien au même moment pour l'empêcher d'esquiver. Émilie, qui a 53% pour le sort Cône de Feu commence à le préparer et Fred, qui possède 56% en Combat à arme lourde, et John, qui possède 60% en Précision, se prépare pour l'attaquer au moment où le sort d'Émilie sera prêt. Quand ils lance leur attaque, c'est John qui lance le dé, car il possède une plus grande compétence en Précision que Fred en Combat à arme lourde et Émilie en magie, avec un bonus de +20% car il se fait aider de deux personnes, il obtient 62, ce qui fait une réussite de 18%. Le Reptilien tente une esquive, où il a 68%, et obtient 61, ce qui fait une réussite de 7. Leur attaque porte, ce qui n'aurait certainement pas été le cas si ils avaient chacun attaqué le monstre individuellement.

III . 3 . E : Les actions gratuites

Durant son tour, un joueur peut accomplir un certains nombre d'action gratuite. Ses actions sont des actions très courtes et très rapides, qui incluent par exemple : Échanger quelques mots avec un compagnon, jeter un œil aux environs, se déplacer de cinq mètres ou tenter d'esquiver un coup.

III . 4 : Les dégâts

Quand un joueur attaque un ennemi, et que celui-ci ne réussit pas à l'esquiver, son adversaire exécute un test de Vigueur dans le cadre d'une attaque physique ou de Volonté dans le cadre d'une attaque magique. Le résultat obtenu est comparé à celui que le joueur avait exécuté en attaque et le maître du jeu détermine les effets de l'attaque suivant les marges de réussite, sachant qu'une marge de réussite en attaque égale à celle d'échec en défense occasionne bien souvent un coup mortel. Une réussite critique en attaque occasionne un coup critique et une réussite critique en défense annule l'intégralité des dégâts.

Chapitre 4 : Modèles

Pour aider les joueurs qui ne sauraient pas quel personnage créer, voici quatre archétypes. Le joueur trouvera ainsi un scientifique, un mage, un guerrier et un assassin. En plus des caractéristiques, le joueur verra quelques indices d'histoire.

Il peut aussi s'inspirer de ces fiches, et en modifier quelques détails, comme le nom. Il est aussi possible de créer d'autres archétypes qui ont presque les mêmes caractéristiques que ces types. Par exemple, un voleur pourra ressembler fortement à l'assassin. Le joueur peut aussi spécialiser ces modèles. Par exemple, le mage possède moins de sorts d'attaque que de sorts de soin. Le joueur peut inverser cette tendance, s'il souhaite faire un mage guérisseur.

En somme, le joueur expérimenté n'aura pas besoin de ces fiches, qui ont été faites dans un but didactique.

Liste des sorts

Pire ratage :

- Zone d'effet : Engin mécanique ciblé
- Coût en points de science : 3
- Temps de préparation : 1 round
- Effet : le lanceur provoque d'importants dysfonctionnements dans le mécanisme ciblé, mettant les machines hors d'usage. Les androïdes ciblés doivent réussir un test de Vigueur en opposition pour ne pas être désactivés pendant 2 rounds.

Protection plasmique :

- Zone d'effet : Soi
- Coût en point de science : 3
- Temps de préparation : immédiat
- Effet : Une barrière d'énergie plasmique pulse de l'implant du personnage et forme une gangue protectrice qui l'entoure pour 2 rounds. Le protégeant de tous dégâts élémentaires durant cette période.

Courant continu :

- Zone d'effet : Personnage ciblé + ennemis à moins de 5 mètres de la cible
- Coût en points de science : 4
- Temps de préparation : 2 rounds
- Effet : Un éclair jaillit du corps du lanceur qui électrocute la cible, lui infligeant des dégâts de foudre. Si des ennemis sont situés à moins de 5 mètres de la cible, l'éclair se scinde et électrocute les nouvelles cibles, perdant un peu de sa puissance. L'opération se renouvelle un maximum de 3 fois

Courant alternatif :

- Zone d'effet : Alliés
- Cout en points de science : 1 renouvelable tout les rounds
- Temps de préparation : 1 round
- Effet : Les armes métalliques des alliés du lanceur sont parcourues d'éclairs, ce qui leur permet d'occasionner un bonus de dégâts de foudre à chaque frappe tant que le joueur décide de payer un point de science à chaque début de tour. Akchionne Riplé ne peut cependant n'utiliser que courant continu tant que ce sort est actif.

Colère de Tesla :

- Zone d'effet : Zone de 10 mètres autour du lanceur OU ligne droite de 5 mètres de large devant le lanceur sur 50 mètres
- Coût en points de science : 16
- Temps de préparation : 5 rounds
- Effet : Le lanceur laisse exploser sa fureur et libère une grande partie de l'énergie de son implant autour de lui ou dans une large zone en face. Toute personne prise dans la zone d'effet doit réussir un test de Constitution en opposition. Ceux qui échouent subissent une désolidarisation moléculaire avant d'être convertis en une boule d'énergie pure qui explose en infligeant de lourds dégâts à ceux qui auraient survécus à l'assaut. Ceux qui réussissent le test de constitution subissent d'importants dégâts de foudre.

Liste des sorts

Soin mineur :

- Zone d'effet : Personnage ciblé
- Coût en points de magie : 1
- Temps de préparation : 1 round
- Effet : Le lanceur répare les tissus endommagés de sa cible, stoppe les hémorragies et guérit des blessures légères.

Soin majeur :

- Zone d'effet : Personnage ciblé
- Coût en points de magie : 4
- Temps de préparation : 3 rounds
- Effet : Le lanceur ressoude les os et recrée les cellules endommagées de sa cible, guérissant de presque toutes les blessures.

Glyphe de paralysie :

- Zone d'effet : Zone de 5 mètres
- Coût en points de magie : 3
- Temps de préparation : 2 rounds
- Effet : Toutes les personnes, alliés et lanceurs inclus, dans la zone d'effet doivent effectuer un test de Volonté en opposition avec le résultat du sort sous peine de se retrouver incapable d'agir pour 2 rounds.

Boule de feu :

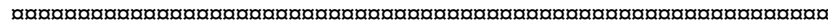
- Zone d'effet : Zone de 2 mètres
- Coût en points de magie : 3
- Temps de préparation : 3 rounds
- Effet : Une boule de feu jaillit des mains du lanceur qui part en ligne droite et explose à l'impact, infligeant d'importants dégâts de feu dans la zone d'effet.

Arc électrique :

- Zone d'effet : Personnage ciblé
- Coût en points de magie : 1
- Temps de préparation : 1 round
- Effet : Un arc électrique sort des doigts du lanceur pour foudroyer sa cible sur place, passant au dessus des obstacles.

Pulsion glacée :

- Zone d'effet : Zone de 15 mètres autour du joueur
- Coût en points de magie : 10
- Temps de préparation : 6 rounds
- Effet : La température dans une large zone autour du joueur chute subitement à un niveau extrême, gelant tout ce qui se trouve. Les personnages pris dans la zone d'effet doivent réaliser un test de Constitution en opposition avec le résultat du sort sous peine d'être gelés sur place pour 4 rounds. Un choc amenant donc le personnage à voler en éclats. Ceux qui résistent à cet effet subissent d'importants dégâts internes.



Dextérité _____ **70%** **Force** _____ **25%** **Magie / Science** _____ **0 %**

Combat à l'arme blanche	85%	Combat à mains nues	25%
Précision	70%	Combat à l'arme d'hast	25%
Tir	70%	Combat à l'arme contondante	25%
Conduite	70%	Combat à l'arme lourde	25%
Crochetage	70%	Étreinte	25%
Vol à la tire	70%		
Artisanat	70%		
Encordage	70%		
Assassinat	90%		

Charisme _____ **60%**

Constitution _____ **40%**

Course à pied	40%
Natation	40%
Survie	40%
Intimidation	40%
Courage	40%
Concentration	40%
Vigueur	40%
Volonté	40%

Marchandage	60%
Déguisement	65%
Bluff	60%
Charme	70%
Diriger	60%
Détection	60%

Intelligence _____ **50%**

Agilité _____ **65%**

Acrobatie	65%
Escalade	65%
Esquive	65%
Saut	65%
Furtivité	85%
Camouflage	65%

Culture	60%
Savoir	50%
Premiers soins	50%
Orientation	50%
Écriture / Lecture	50%
Langage	50%
Conception	50%
Herboristerie	50%
Fouille	50%
Survie	50%
Pistage	50%

Points de sorts : /

Argent :

Dons : Ambidextrie
 Intuition
 Notoriété (Kaiser Sauzet est adulé parmi les malandrins de petit gabarit, qui sont enclin à l'aider pour une modique somme ainsi que de le renseigner gratuitement)

Faiblesses : Infamie (Kaiser Sauzet est connu des forces de police qui feront tout ce qui leur est possible pour l'arrêter)

Équipement : 2 Dagues en fer
 1 Cape noir à capuche