

Avril
2001

L'ENVERS DU JEU

Contributions :

Kevin Master (KM)
Hawk (HK)
Conduittarii (CD)
Renz (RZ)

LA GAZETTE IMPÉRIALE



ette gazette répond essentiellement à un impératif : celui de rendre **Stoliphan** dynamique et homogène. Cet univers n'a cessé d'évoluer mais trop irrégulièrement, nous espérons donc réussir le pari que cette gazette puisse vous enthousiasmer au point que vous souhaitiez y participer activement et, donc, que vous nous fassiez parvenir vos idées, écrits, dessins, plans ou même scénarios qui prendraient place, alors, dans ce vaste projet qui nous occupe. Nous commençons timidement par quelques articles dont le principal souci est d'éclaircir quelques points qui serviront de bases à vos propres créations, ainsi il vous est enfin possible d'être renseigné sur la situation de la magie au sein de **Stoliphan**, vous pourrez prendre connaissance de la magie des cristaux, vous voyagerez dans la passe du dragon, ferez une incursion dans les mystères du culte des anciens, etc. Vous trouverez aussi une rubrique qui compte bien réussir une adaptation des spécificités de L'Empire à **Donjons & Dragons 3^{ème} édition (DD3E)**. Vous trouverez bien-sûr des renvois à un jeu gratuit : **Empire & Destinée (ED)** qui a été élaboré en conjonction avec **Stoliphan**. Bonne lecture...

Les auteurs.

Château Toarban en Vrimak



Sommaire

Géographie : La passe du dragon.	KM	P1
Religion : Le culte des anciens.	HK	P2
Magie : La magie dans l'Empire.	RZ	P5
Curiosité : La magie des cristaux	CD	P7
Rubrique DD3E : La magie de Stoliphan.	RZ	P8
Courrier des lecteurs		Bientôt !
Scénarios		Bientôt !

La passe du dragon

Par Kevin Master



La passe du dragon se trouve à l'extrémité sud du continent. Son appellation est très ancienne. Son nom date de la Guerre d'émancipation durant laquelle d'antiques divinités se sont opposées les unes aux autres. C'est à cet endroit que ces dieux partirent vers d'autres destinations. C'est un lieu sacré pour les membres du cultes des dieux anciens mais aussi pour les adeptes des divinités elfes et naines. Ici se trouvent les temples majeurs de **Worlath** et **Sikkanos**. La passe du dragon est en fait un archipel d'une centaine d'îles, à quelques encablures de la côte pour les plus proches et à une centaine de kilomètres pour les plus anciennes. De nombreux récifs, pas toujours notés sur les cartes, existent entre ces îlots. Le climat est très chaud (la jungle pousse sur les îlots inhabités) et très pluvieux, les orages tropicaux sont quotidiens mais il y a très peu de tempêtes. La brume glisse le long des vagues pendant les mois d'automne et de printemps à cause du courant froid venant du sud qui arpentent ces eaux.

Toutes ces îles étaient autrefois le repère des contrebandiers et des trafiquants de toutes sortes. Elles comportent de nombreuses caches et grottes. Mais aujourd'hui la marine impériale dispose ici de son port principal. Ainsi de nombreux navires militaires sillonnent, à partir d'ici, les routes maritimes et visitent les îles et ses habitants afin de vérifier s'ils sont bien conformes à la loi impériale. Il est cependant rare de voir des navires de commerce traverser la passe, ils préfèrent passer au large, certes en perdant deux à trois jours de navigation mais le



voyage y gagne en tranquillité. Néanmoins, si le navire est à court d'eau ou de vivres, il fera escale sur une des îles.

Plusieurs familles îlots sont à remarquer :

Les îlots sacrés : Ces îlots comportent beaucoup de sanctuaires ou de temples, certainement en rapport avec le départ des dieux anciens. Ces lieux de culte sont dédiés à un dieu en particulier (maximum deux). De nombreuses statues, ruines ou peintures rupestres peuvent être découvertes au détour d'un sentier. Les profanateurs étrangers ne sont pas les bienvenus.

Les îles de pêcheurs : la présence d'eaux froides au large de la passe fait que la mer foisonne de poissons. Les habitations sont regroupées autour de la taverne ou des marais salants. Les loisirs étant réduits à leur minimum, les habitants sont toujours curieux de voir de nouveaux arrivants. La principale activité reste le commerce de poissons salés et l'agriculture basée sur les quelques plantes demandant beaucoup d'eau.

L'île des mâts : L'une des deux plus grandes îles de l'archipel, sur laquelle se situe le plus grand port militaire de l'Empire, au fond d'une grande rade. De nombreux navires de guerre sont arrimés le long des quais et ce en permanence. La discipline y est très sévère notamment parce que les possibilités de loisir sont réduites au minimum. Néanmoins, la paye des soldats y est excellente et un fort pécule attend les marins s'ils ne souffrent d'aucun ennui pendant la durée de leur séjour (généralement 3 ans) (pécule : 50 000 PO et + 1 en rang social). Les seules navires civils qui peuvent accoster ici sont les navires de ravitaillement, méticuleusement contrôlés afin d'éviter tous les agents séditeux (femme ou homme de petite vertu, alcool, drogue ...). Tous les 3 mois ou après un retour de mission d'au moins 3 mois, les hommes sont mis au repos et sont exempts des tâches habituelles (entretien des locaux, plongée) pendant une semaine. Tous les ans, ils ont droit à un mois de permission et peuvent retourner chez eux (les déserteurs et ceux qui ne sont pas à l'heure sont condamnés à mort). Au centre de l'île s'épanouit une forêt de chênes exploitée afin de fournir du bois pour l'arsenal.



L'île du repos : Cette île située juste en face de l'île des mats est la plus grande de tout l'archipel. Elle est célèbre pour son magnifique palais impérial, entretenu par des dizaines de serviteurs et défendu par la marine Impériale. Ce palais sert habituellement de lieu de villégiature pour l'Empereur. La dernière visite de l'Empereur remonte à près de 62 ans. Cependant, il peut-être immédiatement disponible si l'Empereur le souhaite. Il est formellement interdit d'accoster l'île sans une autorisation explicite de l'amirauté impériale.

Vous pouvez me contacter ici : kevinmaster@lenversdujeu.org

Le culte des anciens

Par Hawk (avec Kevin Master)



Le culte des anciens est à proprement parler le culte de l'esprit des ancêtres. Paradoxalement, ce culte vénère la vie au plus haut point. La mort est considérée comme l'ultime étape d'une initiation à l'immortalité. Chaque étape se doit d'être respecté avec soin.

C'est pourquoi les adeptes de ce culte ne donnent généralement pas la mort à leurs adversaires (sauf cas exceptionnels.) De même, ils ne cherchent pas à entraver leur capacité à vivre (ils n'estropient ni ne torturent leurs ennemis.)

Ce culte, comme beaucoup, est né durant la Grande Guerre pour contrer les forces de l'Innommable et celle des Elfes noirs :

- A la suite d'une défaite sérieuse, les troupes de **Salthar Onh'gil** se retrouvèrent acculées, loin au nord de **Stoliphan**, au pied d'un massif montagneux (qui deviendra plus tard les monts de **Salthar**, « le pays des brumes éternelles ») et y prirent refuge.

Salthar Onh'gil est né sur une île lointaine et était un grand chef de guerre. Il ne priait aucun dieu et avait rassemblé avec lui des hommes et femmes d'une trempe peu commune. C'étaient de fiers combattants maniant les armes avec brio, chevauchant parmi les landes et décapitant les avant-postes des armées Elfe noir, ils formaient l'une des troupes de choc de l'Empire en cours de constitution.

Voici le récit de **Micélo Vanabian**, bras droit de **Salthar Onh'gil** lors de la « Grande Guerre » (tiré des archives de la bibliothèque de **Dormak**)

-« ... Nous avançons péniblement dans la neige qui ne cessait de tomber depuis une semaine. **Salthar**, nous soutenait, mais notre moral était au plus bas. Les troupes d'**Isil-Gal**, un des lieutenants de l'Innommable, nous harcelaient et nos pertes commençaient à devenir sévères ; La neige ne semblait pas affecter nos ennemis. Le relief devenait de plus en plus difficile au fur et à mesure que nous nous replions vers le nord. Je pense que personne ne s'était aventuré jusque là, à part un fou ou un ours !

A la première escarmouche, **Salthar** fût blessé gravement. Il ne put nous diriger et je donnais l'ordre de la retraite. Nous reculâmes pendant des jours, gravissant des petits cols et évitant les attaques. Heureusement, la neige s'était arrêtée de tomber.

Nous arrivâmes enfin au pied d'une gigantesque montagne. Notre avance semblait bloquée. Nous étions acculés. Une brume épaisse recouvrait le sol et nous discernions à peine les pattes de nos chevaux. **Salthar** délirait et nos soigneurs n'arrivaient pas à le guérir. La fièvre le mettait dans un état qui faisait peine à voir. Je ne savais que faire. Les troupes d'**Isil-Gal** ne nous avaient plus attaquées depuis quatre nuits mais le répit n'était que temporaire.

Les hommes souffraient de profondes gelures, les chevaux respiraient difficilement, nous étions réduits à une bande de deux mille cinq cent éclopés et nous sentions la fin toute proche. Bizarrement, nos ennemis ne nous attaquèrent pas ce jour ni le jour d'après. Nous continuâmes à chercher un passage vers le nord, et nous le trouvâmes enfin. C'était une saignée de quelques dizaines de pieds de large, découpant le roc comme un coup de cimeterre et montant en pente relativement douce vers le nord. La brume, omniprésente depuis une semaine, semblait coller au sol sur une épaisseur de deux pieds, et se mouvait en volutes paresseuses.

Nous gravâmes ainsi plusieurs lieux. Nous souffrions de plus en plus du froid. L'arrière garde, commandée par **Hil Gawën**, perdit deux hommes ce jour là dans une petite bataille de quelques minutes. Il me rapporta que les ennemis semblaient apeurés, qu'ils retenaient leurs coups, qu'ils combattaient visiblement à contre cœur, eux qui, jusqu'à présent, n'avaient montré aucune faiblesse.

Salthar était tombé dans une sorte de coma : il ne délirait plus et semblait apaisé, mais aucun remède ne lui faisait reprendre connaissance. Nous posâmes le camp sur un petit plateau rocheux et j'envoyais deux hommes pour espionner les troupes d'**Isil-Gal**.

Eux aussi s'étaient arrêtés pour la nuit, à quelques lieux de notre campement. Mes deux espions me rapportèrent des faits étranges. Nos adversaires se faisaient malmener par des forces invisibles : On les faisait tomber des chevaux, leurs tentes s'écroulaient, leurs feux s'éteignaient, leurs marmites se renversaient, ils ne pouvaient prendre de repos et étaient épouvantés... Seul leur meneur, **Isil-Gal**, arrivait à les empêcher de fuir.

Salthar sorti de son coma cette nuit là et échappa à l'attention des soigneurs. La neige s'étant remise à tomber, nous ne pûmes suivre ses traces que sur quelques centaines de mètre. Cette disparition mit encore plus à mal le moral des hommes et femmes qui composaient notre armée, d'habitude si fière.

Craignant qu'il ne nous arrive la même chose qu'aux hommes d'**Isil-Gal**, je fis lever le camp une heure avant l'heure habituelle. Nous prîmes la direction qu'avais pris notre chef : plein nord. La grogne montait derrière moi, les hommes étaient épuisés.

Nous chevauchâmes ainsi pendant 3 jours sur des lits d'anciens torrents recouverts de neige, ne prenant le temps que de reposer nos chevaux. La brume s'était encore épaissie et arrivait presque au garrot des nos bêtes. Notre progression s'était ralentie, les précipices se succédaient et nous perdîmes dix combattants dans une avalanche de neige et de pierres.

Enfin, un matin, nous arrivâmes au bord d'un gigantesque cirque montagneux de plusieurs lieux de large. La brume s'était un peu dispersée et on apercevait des arbres s'accrochant aux pentes. Au centre du cirque, nous distinguâmes une légère colline parée d'un énorme rocher comme posé là par la main de quelques géants des montagnes.

La disparition de **Salthar** m'avait très affecté et je m'efforçais de ne rien laisser paraître. Mais mes hommes n'étaient pas dupes. Nous trouvâmes un passage vers le centre du cirque, et commençâmes à descendre péniblement, tenant nos montures par les rênes. Nous arrivâmes enfin au bas de la rude pente... Nous avons parcouru environ une lieue et la colline nous semblait encore loin. Je ne sais pourquoi, mais ce rocher devenait l'unique but de notre troupe, comme s'il nous appelait.

Plus nous approchions, plus les hommes reprenaient confiance en eux. Nous l'atteignîmes au moment où le soleil fut au plus haut dans le ciel. C'était une journée radieuse.

Comment décrire ce majestueux bloc de granit ? C'était un demi-ovoïde presque parfait. De loin, on pouvait voir les reflets de mille pierres précieuses scintillants sur ses flans. Nous aperçûmes l'ouverture d'une majestueuse caverne, et en arrivant à quelques pas, nous discernâmes un homme qui nous attendait. Mon cœur se mis à battre plus fort et je laissais éclater ma joie : **Salthar** était vivant !

Je sautais de mon cheval et courus le serrer dans mes bras. Ses hommes l'acclamèrent, et le portèrent en triomphe : « **Salthar** l'invincible ! . »

Il nous fit alors le récit de son aventure : une voix ou plutôt des voix, l'avaient guidé jusqu'ici. Il ne s'était jamais arrêté, n'avait connu ni la faim, ni la soif, ni la fatigue pendant 3 jours. Durant tout son périple, il conversait avec des esprits qui lui indiquaient le chemin et lui délivraient d'augustes messages. Il nous dit que ces montagnes étaient le lieu où les âmes défuntes se rendaient. Ces voix lui firent comprendre l'importance de chaque vie et **Salthar** nous délivrait leurs paroles.



Un changement s'était opéré en lui, de fier et acharné combattant il était devenu prophète... Ses seules invectives se dirigeaient vers l'Innommable, l'ennemi de la vie. Il pouvait lire dans le cœur de chacun d'entre nous et apaisait les souffrances de ses hommes, les guérissant de ses mains. Devant tant de prodiges, tous s'émerveillaient. Il nous dit que les esprits possédaient une force qu'ils pouvaient donner aux hommes, sous certaines conditions. Il fallait respecter chaque vie, et combattre tout ce qui allait à son encontre. Les esprits l'avaient choisi car il se souciait plus de ses troupes que de lui-même, qu'il aurait sacrifié son existence pour n'importe lequel d'entre nous, et qu'il nous aimait comme ses frères.

Quand je lui demandais qui étaient ces esprits il me dit :

« Ils sont ton père et ta mère, ton frère et ta sœur, ton ami et ton ennemi enfin apaisé de sa haine contre toi, ils sont ceux qui jugent tes actes mais jamais ne les réprouvent, ils te suivent et te guident sans même que tu le sentes, jamais ils ne se manifestent sauf si tu leurs demandes et s'ils y consentent, ils ne sont pas capricieux mais savent quand ils doivent intervenir pour toi ou ton adversaire, ils exècrent la guerre mais la savent nécessaire pour que la vie triomphe, ils exècrent l'Innommable et ses serviteurs, mais sont indulgents envers ses aveugles troupes, ils sont uns et chacun à la fois, ils sont plusieurs âmes et ne forment qu'une seule, ils sont une force, un lien entre les choses qui nous entourent et les hommes, ils sont l'esprit des ancêtres, ceux qui savent. »

Je dois dire qu'à ce moment je me demandais encore si **Salthar** n'était pas encore sous l'emprise d'une fièvre. Mais, lisant dans mon cœur, il posa sa main sur mon épaule et me dit :

« Vois, **Micélo**, mon ami, vois ! »

Et soudain, je sentis que mon âme quittait mon corps et en même temps y restait accrochée avidement par le lien le plus fort qui soit, je vis alors nos hommes comme si je me trouvais au sommet de cette pierre, et je vis qu'ils n'étaient pas seuls mais que des forces brumeuses les entouraient, les apaisaient et puis je vis mon père mort il y a bien des années, souriant qui me désigna un point vers le sud. Lorsque je tournais mon esprit vers ce point, je vis les troupes d'**Isil-Gal** qui descendaient les mêmes pentes que nous ce matin. Cette vision me ramena brusquement dans mon corps et je criais comme sorti d'un mauvais rêve « ils arrivent ! » **Salthar** me dit « oui, ils arrivent mais ils ne pourrons rien contre nous, venez ! »

Il nous conduisit alors dans la caverne qui s'ouvrait au pied du rocher. Son sol était composé de roches fragmentées qui formaient un tapis de graviers. **Salthar** nous dit de prendre chacun l'une de ces pierres et de la garder sur nous. Il nous expliqua qu'elles étaient faites d'une matière que les esprits adoraient et qui leur donnaient de la force. Ainsi ils pourraient nous aider si nous suivions le principe d'épargner toute vie qui peut l'être.

Durant l'heure qui suivie, je serrais la pierre d'une main et mon épée de l'autre, j'étais apaisé et serein. Je remarquais que la plupart de nos hommes étaient dans le même état que moi. Les rares qui étaient énervés ou impatientes ne vivaient pas jusqu'au soir, je le savais.

Salthar, au devant de nos troupes, attendait lui aussi. Il avait l'air grave. Il parlait aux esprits.

Je ne décrirais pas la bataille, tant je l'ai vécu comme dans un rêve. Je me rappelle que le combat fut rude et que nombre de nos hommes périrent, je me battais de toutes mes forces, mais sans haine, épargnant celui qui devait l'être, sauf quand je rencontrais un fanatique. Mais l'ennemi fut défait malgré sa puissante magie démoniaque. **Isil-Gal** fut tué par **Salthar** et cela mit fin à la bataille qui s'appellerait plus tard pour mon futur peuple « la bataille de **Yalath** » ... -

En terme de jeu, les adeptes du culte des esprits (ou des ancêtres ou encore des anciens) sont les gardiens de la vie. Ils reçoivent lors de leur initiation un médaillon renfermant un fragment de la pierre de **Yalath** qui leur sert de « focus » pour se servir de la magie des esprits. Cette pierre météoritique est l'une des plus précieuses de **Stoliphan** et est quelques fois utilisée pour contraindre un esprit par quelques magiciens peu scrupuleux.

Le culte des anciens n'est pas uniquement réservé aux PJs **Saltharites**, mais les initiés non **saltharites** sont automatiquement formés dans la capitale de la province de **Salthar** : **Dormak**. Les **saltharites** de naissance peuvent s'initier avec n'importe quel « Gardien » de **Salthar** apte à le faire et où ils veulent.

Ce que disent les règles d '**Empire & destinée** :

« Les personnes âgées sont profondément respectées et tout est fait pour que leur fin se déroule dans les meilleures conditions. Ils deviennent exempts de tous travaux à partir de l'âge de vieillissement. Ils sont écoutés même si parfois avec l'âge les divagations deviennent plus importantes. Les anciens une fois morts restent parmi les vivants. Une pièce dans la maison leur est réservée où ils doivent trouver tout ce qu'il faut s'ils devaient revenir.

Tous les solstices d'hiver, la personne la plus âgée est préparée afin de rejoindre les esprits. Pendant toute cette journée, tous ces caprices sont exaucés (dans la mesure du possible.) A la fin de la journée, le " futur " ancien prend une liqueur qui cause une mort sans souffrance. La famille de cette personne se doit d'avoir un enfant dans l'année qui sera nommé comme le mort.

Des qu'un problème se pose dans la vie de tous les jours, les « Gardiens » interrogent les « Sages » qui interrogent



les esprits. Les réponses des « Sages / Esprits » sont interprétées et sont appliquées.

Titre du Prêtre : Fils / Fille, Père / Mère, Gardien / Gardienne, Sage

Interdits religieux : Les adorateurs du Culte des Anciens ne peuvent profaner les dernières demeures des morts. Ils doivent abréger les souffrances des personnes âgées afin qu'elles rejoignent les esprits et par la même renaissent.

Pouvoirs à l'initiation : Les adorateurs gagnent le sort " invocation des esprits " à 10 % . »



- Au premier stade de l'initiation le personnage reçoit une formation ascétique de type « moine bouddhiste » où le grand maître (appelé « gardien ») lui inculque le respect de la vie sous toutes ses formes (animaux, plantes, et êtres pensants, cela inclut aussi les ogres et les kobolds, qui ne sont pas forcément assez subtils pour adorer l'Innommable.) L'initié prend alors le nom de « Fils » ou de « Fille », suivant les cas. Il bénéficie de la profession « Moine guerrier » avec un coût d'achat de 100 Points au lieu de 118 si le joueur le désire (mais ce n'est pas une obligation), avec tous les avantages et désavantages liés aux combattants des arts martiaux.

Un petit aparté : Le culte des anciens n'est pas lié aux arts martiaux même si de nombreuses rencontres et points communs existent entre ces deux entités. Une coutume du culte des anciens est de donner la mort au plus vieux au solstice d'hiver. On peut considérer cet état de fait comme un cas exceptionnel « n'imposant nullement le belligérant. » Autrement dit, pour **ce** cas exceptionnel, la limitation normale due aux arts martiaux n'est pas prise en compte. Si un adepte des arts martiaux et du culte des anciens doit donner cette mort, la perte en points d'arts martiaux n'est que de 20 au lieu de 50.

Quoi qu'il en soit, il ne doit pas donner la mort, sauf cas exceptionnels (nous y reviendrons), ne doit pas torturer ou estropier ses adversaires, doit préserver la vie sous toutes ses formes (fini les chasses à cours), et ne se nourrir que d'animaux trouvés morts (non là je plaisante, ce culte est interdit aux goules de toute façon)

- La deuxième étape de la formation est axée sur la découverte du monde des esprits, au combien vaste, puisque c'est le même que le nôtre mais cette découverte doit se situer sur un autre plan (de conscience ?). Le « Gardien » est alors celui qui apprend au « Père / Mère » à utiliser la magie des esprits. Il est nécessaire aux « Fils / Filles » d'avoir suivis de façon très stricte la doctrine du culte pour accéder à ce stade et de toutes façons, une année complète de formation est nécessaire.

- La troisième étape est celle de « Gardien. » Le « Gardien » sait où se trouve le « Cirque de **Yalath** » et est autorisé à ramasser quelques pierres par les « Sages » pour former des disciples (autant le dire tout de suite : le stade ultime de « Sage » ne peut être joué que par des PNJ). Les « Sages » sont les gardiens de la pierre de **Yalath** et conversent avec les puissants esprits du lieu (à paraître dans un prochain numéro.) Le « Gardien », quant à lui, est désormais affecté au suivi spirituel d'un village ou d'une région, où il peut se marier et avoir moult progénitures. Avant le stade de « Gardien » il est permis d'avoir des enfants légitimes (je dis bien légitime) mais cela interfère alors avec les chances de promotions au grade susmentionné.
- Il se dit que les « Sages » sont en relation constante avec les esprits et sont des esprits eux-même (ou presque.) Certains prétendent qu'ils connaissent l'avenir de tout un chacun... Mais cela est une autre histoire.

Voilà une petite présentation du « Culte des anciens », nous y reviendrons dans le prochain numéro.

Pour toutes critiques, idées ou autres : hawk@lenverdujeu.org

La magie dans l'empire

Par Renz

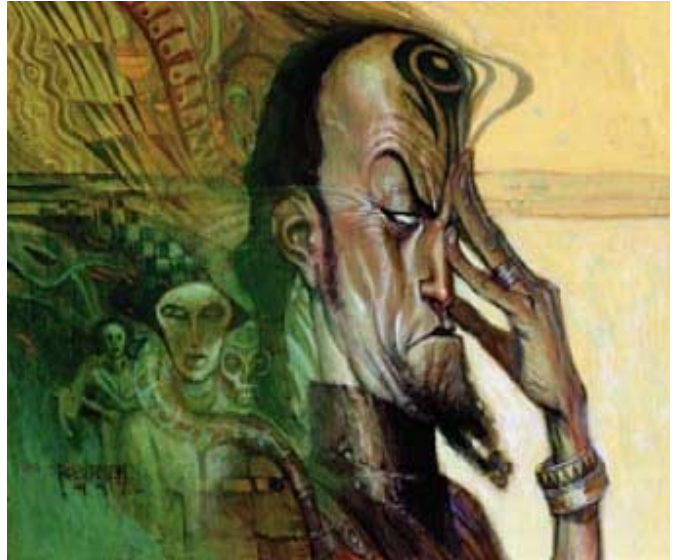
« Il est un âge où apprendre que l'on détient un immense pouvoir vous terrifie. Mon enfance, que je vivais avec tant de peur et tant de passion, fût brève car – imperceptiblement - je basculais dans le monde des adultes bien avant mon âge d'homme. Je passais la moitié de ces temps innocents à permettre à mes dons de s'exprimer en m'exerçant aussi bien au contrôle et à la concentration qu'à la dissimulation de mes pouvoirs ; j'étais devenu esclave de la magie, promesse de merveilles et qui pourtant me ravissait mes plus belles années. ! Lorsque le temps fût venu de partir de mon hameau pour apprendre plus encore, je pris les mains de ma vieille mère et lui dis, avec toute la

maturité gagnée en forgeant mon esprit, que mon destin n'était pas dans la fraîche pénombre de nos pommiers, à veiller sur notre maigre troupeau, mais sur la route nocturne et incertaine qui mène à la sagesse de nos pères... »

Kell Fyr-allorhan, Archimage et maître du collège des arcanes.



De toutes les formes de pouvoir la magie reste encore inégalée autant par ses possibilités créatrices que par ses élans de destruction... Elle demeure, dans ses deux formes majeures : **profane** et **divine**, un enjeu sur lequel aucune puissance politique ne ferait l'impasse sans une sérieuse raison ou sans subir de fâcheuses conséquences dont le principal écho conduirait inéluctablement à la chute du régime politique. L'empire a donc toujours considéré qu'un contrôle absolu sur l'exercice de ce pouvoir était nécessaire à sa propre survie et ce dès son avènement ; il mis en place un organe de pression systématique contre l'utilisation d'une magie qui mènerait au chaos et l'anarchie : l'**Inquisition Impériale**, une **organisation judiciaire laïque** directement liée au pouvoir central. Cette organisation tentaculaire et paranoïaque est soutenue par le peuple en raison de sa crainte envers le pouvoir des arcanes (notamment la magie profane en raison de l'absence d'une autorité divine) les mages sont rares et considérés avec suspicion. L'inquisition a notamment cultivé cette peur pour son profit et celui de l'empire et dispose d'un réseau d'espions et de délateurs particulièrement efficace ! Il ne reste officiellement plus qu'un seul collège de magie dans chaque capitale de province mais il existe des écoles illégales itinérantes ou cachées en des lieux secrets. Les prêtres sont désormais en conflit avec les mages parce qu'il souhaitent devenir les seuls détenteurs du pouvoir occulte sur l'ensemble de l'empire. Les cultes prennent d'ailleurs une importance croissante auprès de la population autant que dans les classes dirigeantes ; du coup, les mages suivent plus ou moins une logique d'insurrection qui les conduit souvent à une forme de clandestinité ; même ceux issus de l'école de magie impériale, qui pourtant reste encore indépendante, sont devenus légèrement anti-cléricaux et s'inquiètent du pouvoir grandissant des prêtres dans la politique impériale.



En raison du contrôle exercé par l'empire, les mages sont soumis à quelques lois strictes :

- I. Tout enfant ou adolescent bénéficiant d'un pouvoir inné devra être conduit au collège de magie impériale dans la capitale de sa province, il devra rester au sein de ce collège jusqu'à la décision du conseil ¹ :
 - Partir pour l'université afin de parfaire son savoir et devenir Haut-fonctionnaire d'une institution impériale (Justice, Armée, Finances, etc.) avec possibilité de bourse à l'appui.
 - Partir pour intégrer l'inquisition impériale en raison de son orientation magique (principalement les pouvoirs de divinations) dans ce cas il change d'identité, son histoire personnelle ne compte plus désormais.
 - Devenir fonctionnaire de province.
 - Être « écarté » parce qu'incontrôlable, dangereux idéologiquement aussi bien que magiquement.
- II. Tout individu ne bénéficiant d'aucun pouvoir inné mais souhaitant incorporer un collège de magie devra faire l'objet d'une étude clarifiant sa moralité, sa fidélité et ses motivations. Il devra prêter serment d'allégeance envers l'empire puis sera par la suite nommé fonctionnaire de province puis s'il est nommé par le mérite : fonctionnaire impérial.
- III. L'utilisation de la magie dans une ville de plus de 500 âmes est généralement interdite ².
- IV. Tout utilisateur de magie devra se rendre sous escorte dans la capitale de sa province pour s'inscrire dans le registre impérial pour obtenir un permis en bonne et dû forme afin d'utiliser légalement son talent.
- V. Tout utilisateur de magie en déplacement devra signaler sa présence et présenter son permis auprès des autorités compétentes et ce dès qu'il franchit le seuil d'une ville de plus de 500 âmes ².
- VI. Tout utilisateur de magie non recensé et ne disposant pas d'un régime de faveur (tel l'inquisiteur par exemple !) utilisant des pouvoirs interdits sera éliminé sur le champs ; les pouvoirs interdits sont : Néromancie, sorcellerie, démonologie et divination. Les détenteurs dont le pouvoir est jugé dangereux peuvent se voir interdire l'utilisation de ces dits pouvoirs.
- VII. Tout utilisateur de magie enfreignant les dites lois et ne disposant d'aucune dérogation ou autre régime

de faveur sera considéré comme ennemi de l'empire et sera donc poursuivi en conséquence.

VIII. Les utilisateurs de magie divines disposent d'un régime de faveur dans la mesure ou le culte reste agréé par l'empire et s'ils sont en respect de la loi, ils bénéficient d'une dispense concernant la loi n° V dans la mesure ou ils sont vêtus de l'habit sacerdotal officiel. Statut valable uniquement pour les prêtres d'un culte humain.

¹ Le conseil est composé d'un inquisiteur, d'un prêtre du culte humain dominant, d'un représentant du gouverneur, d'un mage et d'un officier de l'armée impériale

² Les mages peuvent obtenir exceptionnellement une dérogation auprès des autorités compétentes - le bourgmestre d'une ville peut soumettre un édit au gouverneur afin de bénéficier d'une modification temporaire de la loi en vigueur. Il est à noter que chaque province voire chaque canton sont soumis à des lois légèrement différentes dépendant de la situation militaire ou civile de la région.

Quelques mages-fonctionnaires impériaux :

- **Fayrek Ogdani** : contremaître général des mines de **Sardam** en **molanni**, ce brillant contremaître utilise la science des arcanes afin de déceler les filons ou de consolider la roche quand le travail des ouvriers ne suffit pas. Sa nomination à ce poste lui fût offerte en raison d'un sortilège puissant qu'il élaborait afin de rendre la roche friable en grande quantité facilitant le travail des ouvriers et accélérant l'extraction de l'or, un travail de recherche qui lui ravi quand même près de 20 années de sa vie. Il commence à être inquiété par le grand prêtre du culte de **Golod** qui voit en l'utilisation du pouvoir de **Fayrek**, un acte pouvant éveiller le courroux du dieu.
- **Lerssen Gaënt** : archiviste impérial de l'office des finances du quartier des aristocrates à **Kerhoun**, médiocre petit fonctionnaire véreux d'une ville de **Parmal**, il fût amené à prendre ce poste par l'intermédiaire d'un ami de son père, membre d'une organisation criminelle puissante et disposant de passe droit au sein de l'aristocratie impériale. Son rôle tient à la classification des affaires commerciales d'une famille qui trempent dans le trafic d'esclaves destinés à la prostitution, commerce qui vient alimenter les tripots des bas quartiers comme les salons privés des nobles impériaux. Il doit simplement veiller à ce que cela ne se sache pas en dehors des murs de l'office et dispose de sorts en grand nombre afin de pourvoir à sa tâche. Sa position dans le culte de **Famar** lui permet une tranquille clandestinité !
- **Witkar Harrayük doblass** : Mage-combattant, vieil officier impérial de la 5ème armée du nord, héros local, **Witkar** est un magicien inné sorti de l'université de magie impériale de **Kerhoun** afin de commencer sa carrière au collège militaire de **Dormak** en **Salthar**, il fût l'artisan du nettoyage ethnique dans les montagnes de l'ouest, là où **Le Skim** prend sa source, il compte près de 239 ennemis tués au combat par sa seule main dont 18 trolls et 6 mages de combat et s'enorgueillit d'avoir pu posséder 4 elfes noirs captives qui lui donnèrent 4 enfants actuellement membres du groupe d'éclaireurs de son armée... Il est pressenti pour prendre le commandement de l'armée provinciale en **Salthar**.

Pour les quelques remarques que vous souhaiteriez donner : Endomonde@lenversdujeu.org

La magie des cristaux ou La gamlin-maggiatur

Par le Conduitari



Il se trouve peu de personnes sachant discerner si quelqu'un est capable d'utiliser la magie des cristaux. Toujours est-il qu'ils sont assez rares, très rares... Elle fut initiée par "**Gamlin** le dissident", un nain en exil pour son pacifisme trop prononcé lors de la guerre civile de **Trumpätul-Ghanna** entre les divers clans de la montagne **Gherthen**. Il y a de cela des éons, oubliée de tous, enfin presque...

La magie des cristaux fut créée par **Gamlin** sur un postulat, les cristaux sont les miroirs du monde, il suffit juste de les utiliser pour modifier la réalité. Simple au premier abord, mais difficile dans la pratique surtout lors de sa recherche fondamentale où le plus difficile fut de trouver les cristaux surnommés "Miroirs élémentaux du Flux Mirifique". La recherche accomplie, **Gamlin** parcourut les terres de **Stoliphon** à la recherche de disciple afin d'inculquer son savoir, mais aussi pour l'aider à déceler chaque pouvoir enfermé dans chaque cristal, un travail titanesque qu'il ne pouvait bien sûr pas effectuer seul. Il rencontra aussi beaucoup de résistance, surtout chez les autres mages

mais plus encore chez les prêtres de différentes religions de par sa conception de la réalité, basé sur de simples cristaux. Certains intégristes engagèrent même des chasseurs de têtes, et c'est ainsi que l'histoire de "**Gamlin** le dissident" s'arrêta, sans connaître exactement sa fin, ni la suite des recherches.

Cependant il y'a de cela quelques siècles, cette jeune magie refit surface sous la forme de deux groupes: L'un était composé uniquement de nains, ils se firent appelés d'ailleurs les "**Néomages des fondements cristallins**", leur but étant de continuer les recherches pures, sorte de mélange d'un culte du Cristal Originel et de fanatique de la magie des cristaux. L'autre quant à lui était constitué de races des plus variés, basé sur la recherche mais aussi sur l'utilisation pratique de cette magie, ils s'appelèrent les "**Manipulateurs de cristaux**" ou dans la langue de **Kintherius**, "**Mhent-Kristur**". Bien que connu, il est très rare d'avoir la chance de croiser le chemin d'un de ses membres. Mais ne craignez pas une telle personne, ils sont pacifiques, peut être un vestige des aspirations de **Gamlin**...



Le médaillon de la Vérité Perilleuse par Devant les Montagnes d'Airain, en **mithrill**.

La "**Gamlin-Maggiatur**" est une magie d'enchantement principalement, même si la rumeur conte que les **Néomages des Fondements Cristallins** avaient trouvé d'autres utilisations des cristaux, méthodes certainement perdues depuis leurs disparitions. L'enchantement se met en oeuvre en réunissant les cristaux nécessaires à la production de l'effet désiré en les sertissant sur une pièce de **mithrill**, d'argent ou tout autres métaux blancs. Cependant la nature du métal est primordiale pour la puissance de l'effet, le **mithrill** étant le métal absolu. Dès que cette opération est terminée, le manipulateur "harmonise" les cristaux à l'aide de diapasons en **mithrill** ou autres métaux blancs, la nature du métal sera décisif pour la durée de l'enchantement. Cette opération terminée, il ne lui reste plus pour déclencher l'enchantement qu'à l'illuminer par un puissant jet de lumière projeté sur la pièce.

L'on raconte que la hache **Renater** du chef du clan **Genghim** fut créé par cette magie, en **mithrill**, rehaussé par plus de vingt cristaux sur la poignée, elle serait capable de trancher cinq Trolls en un balayage de sa lame... Les Manipulateurs de Cristaux sont en grande partie composés de représentants nains, en moindre nombre d'humains, et pour le reste des races diverses mais dont le nombre reste très marginal.

LES NOTES DE MAITRE GARDIL-NARDESSIS

Gamlin-Maggiatur signifie littéralement "magie de **Gamlin**" dans la langue de **Kintherius**.

La montagne de **Gherthen** a disparue vers la fin de la guerre.

La guerre civile de **Trumpâtul-Ghanna** est survenue par la faute du Roi nain de la montagne de **Gherthen** pour une simple histoire de possession de mines.

Trumpâtul et **Ghanna** furent les mines de **Mithrill** sujets du conflit entre les différents clans.

La langue de **Kintherius** est une langue des âges Sombres, elle est devenue le langage hermétique des Manipulateurs de Cristaux.

Les **néomages** des fondements cristallins auraient laissés dans leur sanctuaire les bases de la magie des cristaux différentes de celles connues actuellement.

Le Cristal Originel serait selon les **Néomages** la source du monde minéral, et donc des nains...

Mhent-Kristur signifie "Main du cristal".

Le **mithrill** est le métal par excellence de la **Gamlin-Maggiatur**, cependant l'argent est utilisable, ainsi que les métaux blancs comme l'étain ou le fer par exemple.

La hache "**Renater**" fut découverte lors de l'exploration d'une petite cité naine enfouie par **Hendem** l'aventurier du clan **Genghim**, qui l'offrit en cadeau à son chef.

Stoliphan et D & D 3eme édition

Par Renz

La magie profane

Afin de rendre les particularités propre au monde **Stoliphan**, il était raisonnable d'écrire un petit article précisant la démarche nécessaire à la création et à l'interprétation d'un lanceur de sort dans **DD3**, notamment parce que ce jeu jouit d'une grande popularité et, désormais, de règles cohérentes.

I. Les **magiciens innés** sont des **ensorceleurs**, il n'y a pas de modifications.

II. Les **magiciens non-innés** sont des **magiciens**, ils n'ont pas droit au familier au 1^{er} niveau ni plus tard. Ils doivent systématiquement se spécialiser dans une école :

- **Abjuration** - écoles interdites : Divination et Nécromancie.
- **Enchantement** - écoles interdites : Divination et Nécromancie.
- **Evocation** - écoles interdites : Divination, Nécromancie et une au choix.
- **Illusion** - écoles interdites : Divination et Nécromancie.
- **Invocation** - écoles interdites : Divination, Nécromancie et une au choix.
- **Transmutation** - écoles interdites : Divination, Nécromancie et deux au choix.
- **Divination** est une école proscrite sauf pour les inquisiteurs.
- **Nécromancie** est une école proscrite.

En compensation, le magicien obtient le don **maîtrise des sorts** gratuitement au 2^{ème} niveau puis au 3^{ème} niveau.

III. Les sorts dont le registre contient la mention : [mal], [chaos], [terreur] et [mort] sont considérés comme illégaux, la présence d'un tel sort dans un livre de sort sera considérée comme illégale.

IV. Les sorts dont le registre contient la mention : [mental] sont rigoureusement contrôlés, la présence d'un tel sort dans un livre de sort devra faire l'objet d'une demande spéciale, souvent accordée si le mage est affilié à une institution impériale.

V. Les sorts de l'école Nécromancie sont considérés comme illégaux et ne peuvent faire l'objet d'une dérogation.

VI. Les sorts de l'école Divination sont considérés comme illégaux mais peuvent faire l'objet d'une dérogation.

VII. La possession et l'utilisation de sorts de niveau 4 ou supérieur devront faire l'objet d'une autorisation du service des affaires intérieures dont l'office se situe dans la capitale impériale : **Kerhoun**.

VIII. La possession de parchemins tombant sous le coup des règles précédentes sont soumis aux mêmes règles.

IX. La possession d'objets magiques dont l'alignement et/ou le pouvoir ne correspond pas à la loi impériale sera considéré comme illégal.



La magie divine

La magie divine dépend de chaque dieu mais aussi de chaque temple, ainsi un temple de **Kolat** n'accorde pas les mêmes pouvoirs selon sa situation géographique.

Les prêtres de **Stoliphan** choisissent, au 1^{er} niveau, 4 dons parmi les suivants :

- Maniement des armes courantes
- Maniement d'une catégorie d'armes martiales (Petites, moyennes ou grandes !)
- Maniement du bouclier
- Port d'armure légère
- Port d'armure intermédiaire
- Port d'armure lourde
- Ecriture de parchemins
- Volonté de fer (correspondant à la foi en leur dieu)
- Magie de guerre

Ils choisissent deux domaines de sort parmi ceux proposés par leur dieu, domaines qui correspondent au temple dont ils sont issus. Ils gagnent les avantages des domaines choisis.

Ils ne bénéficient ni de la faculté à repousser les morts vivants ni de l'échange d'un sort en un sort de soins ou de blessures d'un niveau équivalent, par contre ils peuvent échanger n'importe quel sort en un sort de niveau équivalent dans les deux domaines qu'ils ont choisis précédemment.

*Exemple : Un prêtre de **Kolat** a pour domaines : Eau et connaissance. Il peut échanger librement un sort de niveau 1 qu'il a préparé en un sort de niveau 1 d'un des deux domaines, en l'occurrence – **brume de dissimulation** ou **détection des passages secrets**.*

Les cultes

(pour plus de précisions, voir la partie consacrée à la religion dans Empire & destinée)

▪ Le culte des anciens - N

Le prêtre du **culte des anciens** peut échanger n'importe quel sort de niveau 1 minimum contre **communication avec les morts**. Il peut à volonté lancer le sort **Perception de la mort**.

Arme de prédilection : dague ou bâton.

Domaines : connaissance, protection, bien.

▪ **Artmal - NB**

Le prêtre d'**Artmal** gagne un bonus au jet de sauvegarde de **+8** contre [électricité].

Arme de prédilection : une arme à distance courante.

Domaines : air, voyage, chance.

▪ **Voltar - CN**

Le prêtre de **Voltar** gagne le don **expertise au combat** dès le niveau 1.

Arme de prédilection : une arme martiale au choix.

Domaines : feu, guerre, destruction, soleil.

▪ **Kolat - LN**

Le prêtre de **Kolat** a **natation** en compétence de classe, il dispose du **savoir bardique** comme le barde, s'il est multiclassé avec la classe de barde, le jet de savoir bardique est modifié par la somme des niveaux des deux classes.

Arme de prédilection : une arme courante au choix.

Domaines : connaissance, eau, voyage.

▪ **Golod - NB**

Le prêtre de **Golod** obtient le don **talent** pour chaque compétence de connaissance. De plus il a la même faculté qu'un nain : **connaissance de la pierre**.

Arme de prédilection : une arme courante au choix.

Domaines : terre, force, guérison.

▪ **Le culte de la bête CN**

L'adepte du **culte de la bête** est un **rôdeur**. Il peut échanger les sorts comme les prêtres avec le *domaine* : *Faune*.

▪ **Wän - N**

L'adepte de **Wän** est un **druide**.

▪ **Iphara - CN**

Le prêtre d'**Iphara** a **langue**, **lecture sur les lèvres** et **langage secret** comme compétence de classe supplémentaire, de plus il acquiert gratuitement **2 langues** au choix.

Arme de prédilection : dague.

Domaines : chance, duperie, voyage.

▪ **Famar - LN**

Le prêtre de **Famar** obtient **4** points de compétences supplémentaires à chaque niveau qu'il doit placer dans une ou plusieurs compétences d'artisanat.

Arme de prédilection : Arbalète.

Domaines : connaissance, loi.

▪ **Aranea - CB**

Le prêtre d'**Aranea** obtient le don **attaque en puissance** même s'il n'a pas la force nécessaire.

Arme de prédilection : une arme martiale parmi les marteaux, pics, haches, fléaux et masses.

Domaines : terre, guerre, feu, force.

▪Worlath - LB

Le prêtre de **Worlath** a un bonus de **+4** à leur jet de sauvegarde de volonté.

Arme de prédilection : une arme courante au choix.

Domaines : loi, protection, bien, guérison.

▪Noruma - NB

Le prêtre de **Noruma** voit ses seuils de vieillissement et son âge maximal doublés.

Arme de prédilection : une arme courante au choix.

Domaines : flore, bien, protection, soleil.

▪Sikkanos - N

L'adepte de **Sikkanos** est un **ensorceleur**. Il peut toutefois échanger ses sorts avec des sorts de domaines comme les prêtres mais ne peut garder un familier, il doit l'abandonner et, le cas échéant, subir les malus en conséquence.

Arme de prédilection : Aucunes

Domaines : connaissance, magie.

▪Le culte des dragons - Variables

Le prêtre du **culte des dragons** peut se métamorphoser en dragon mineur 1/semaine à partir du niveau 8, la durée dépend de son niveau :

- Niveau 8 à 10, il peut se métamorphoser pendant 1 heure.
- Niveau 11 à 13, il peut se métamorphoser pendant 1 journée.
- Niveau 14 à 16, il peut se métamorphoser pendant 1 mois.
- Niveau 17 à 20, il peut se métamorphoser pendant 1 an.

Arme de prédilection : une arme courante au choix. Une arme martiale au choix pour les prêtres du dragon rouge.

Dragon blanc : LB	Domaines : loi, bien, protection.
Dragon rouge : CN	Domaines : feu, destruction, guerre.
Dragon vert : NB	Domaines : flore, nature, terre.
Dragon noir : NM	Domaines : mort, mal, destruction.
Dragon bleu : CN	Domaines : air, eau, magie.

▪L'innommable - LM

Le prêtre de l'**innommable** est immunisé à la peur et à la terreur. Il obtient un bonus de **+2** points de vie /Niveau.

Arme de prédilection : Une arme au choix.

Domaines : mal, guerre, chaos, destruction.

Pour les quelques remarques que vous souhaiteriez donner : Endomonde@lenversdujeu.org