

CREATION
DE CLAN
SARTARITE

Questionnaire

Extrait de *Sartar : Kingdom of Heroes*

Par Greg Stafford et Jeff Richard

© Moon Design, 2009

Traduction : G. Molle, P. Milhau, E. Vanel

L'ÂGE MYTHIQUE

Tout commença dans les brumes perdues de la création. Le monde fut conçu. Les Anciens Dieux de la Cour Céleste échouèrent à maintenir son intégrité. Depuis, les Nouveaux Dieux réorganisent le cosmos.

Le Premier Peuple, tout le monde le sait, fut créé par l'ensemble des dieux, travaillant de concert, dans l'harmonie, à façonner une nouvelle forme de vie. Et cela fonctionna. Ils conçurent les premiers mortels : Darhudan et Darhudana, Grand-Père et Grand-Mère Vie.

Grand-Père et Grand-Mère Vie sont vos plus lointains ancêtres. Leur existence prit forme entre les mains des dieux. Ils marchèrent avec les puissants, et à cette époque ils étaient semblables à eux. Ils eurent des centaines d'enfants, qui à leur tour en eurent des centaines. Le cosmos était paisible, mais lentement une conscience s'éveilla. La conscience de votre clan émergea lorsqu'il réalisa qu'il était différent des autres.

1. Le Conseil des Paires

Le Conseil des Paires était composé de huit Anciens Dieux de la Cour Céleste qui incarnèrent de grands pouvoirs. Ils demeuraient sur l'Aiguille Cosmique, au centre du monde, et contribuèrent à hauteur égale à la création de Darhudan et Darhudana. Cependant, chaque enfant de Grand-Père et Grand-Mère Vie préférait l'un des Anciens Dieux à tous les autres.

Quel Ancien Dieu avait la préférence de vos ancêtres ?

1. Acos, le dieu de la Stabilité
2. Larnste, le dieu du Mouvement
3. Uléria, la déesse de l'Amour
4. Kargan Tor, le dieu du Conflit
5. Orénoar, la déesse de la Vérité
6. Tylénea, la déesse de l'Illusion
7. Harana Ilor, la déesse de l'Harmonie
8. Ratslaff, le dieu du Désordre

2. Le Peuple Gratifié

Asrélia, l'Impératrice Terre, fit don de nombreux trésors aux descendants de Grand-Père et Grand-Mère Vie. Le Trésor qu'elle offrit à votre peuple le tira de l'Âge Vert informe et grouillant, et lui conféra une spécificité.

Quel trésor Asrélia a-t-elle confié à votre peuple ?

1. Le Cygne Prospère
2. Le Plat Rempli et la Cuillère

Sans révéler toutes les conséquences de ce choix, on peut quand même préciser que la réponse 1 signifie que votre peuple s'est éveillé dans le giron de l'Univers Féminin naissant, ce qui vous conduit ensuite vers la question n°3, tandis que la réponse 2 signifie que votre peuple s'est éveillé au sein de l'Univers Masculin émergeant, ce qui vous conduit ensuite directement à la question n°4.

3. La Première Cérémonie

[Uniquement si vous avez choisi la première réponse à la question n°2]

Au départ, personne ne connaissait la faim, car Asrélia, l'Impératrice Terre, renfermait en elle de quoi nourrir tout le monde. Mais voilà que soudainement certaines personnes furent affamées ! Ernalda, la plus belle et la plus généreuse des filles d'Asrélia, mit fin à cela en apprenant aux gens à pratiquer les bonnes cérémonies. Cela leur permit de trouver sa sœur Esrola qui, piégée derrière un terrible masque par Angdartha, n'était plus reconnue ni sollicitée pour bénir les récoltes. Cet acte fut la première adoration, une de ces actions qui séparèrent les mortels des divinités.

Quelle cérémonie vos ancêtres ont-ils accompli ?

1. Nous avons effectué la Danse du Lin. Les gens dansèrent jusqu'à ce que le lin soit complètement broyé. Ils étaient fatigués et pendant qu'ils se reposaient Ernalda leur montra comment transformer le lin en fibres.
2. Nous avons effectué la Danse de l'Oie. Les gens dansèrent jusqu'à ce que l'oie s'effondre. Ils étaient fatigués et pendant qu'ils se reposaient Ernalda leur montra comment préparer chacune des parties de l'oie – celles avec lesquelles faire des outils, des costumes et des enchantements ; et comment découper des portions.
3. Nous avons effectué la Danse du Sacrifice. Les gens dansèrent jusqu'à ce que la foule soit épuisée. Ils étaient fatigués et pendant qu'ils se reposaient Ernalda montra à certains d'entre eux comment brûler une part de l'oie pour apaiser le messager au bâton, et à d'autres comment cuisiner le reste pour se nourrir.
4. Nous n'avons pas dansé, mais à la place nous avons fabriqué les vases dans lesquels le lin et les oies furent sacrifiées.

4. Umath crée la Liberté

[Uniquement si vous avez choisi la seconde réponse à la question n°2]

Advint le Brillant Empereur du Ciel, un jeune dieu qui fut choisi par les Anciens de la Cour Céleste pour ordonner un monde qui, en cet Âge Vert, croissait et se développait d'une manière qu'ils comprenaient mal. Le Brillant Empereur transforma tout le monde en esclave et exigea de toute chose une obéissance absolue. Mais il y avait une force qu'il ne pouvait pas contrôler, et cette force était la liberté. Une petite liberté d'abord unique devint multiple, puis elles firent venir d'autres libertés plus grandes. Finalement, le vaste Ciel recouvrit la Terre fertile et engendra Umath le Toujours-changeant, la Première Tempête, qui allait transformer le royaume stagnant du Brillant Empereur. D'abord, Umath se comporta en jeune dieu parvenu, avec à ses côtés seulement quelques frères fous et dangereux. Mais progressivement, ils rassembla des dieux et des hommes dans sa bande, et avec leur aide il refaçonna le monde.

A quel moment vos ancêtres ont-ils aidé Umath ?

1. Au moment de séparer le Ciel de la Terre, pour se constituer son propre royaume, celui de l'Air
2. Au moment de défier le Brillant Empereur, pour contester sa domination sans partage

5. Pourquoi vous avez rejoint Orlanth

« Mort » fut la première chose à séparer les hommes des dieux. Grand-Père Vie fut le premier à être tué à l'aide de Mort et par la suite on l'appela Grand-Père Mortel. A cause de cela, tous ses descendants furent maintenus séparés des dieux, même après que la mort fût venue à eux également.

Umath fut détruit par le sanguinaire lieutenant de l'Empereur, le Dieu Rouge Jagrekriand, ce qui marqua le début de cette horrible période qu'on nomme la Guerre des Dieux. Au cours de cette ère tumultueuse, les différentes parties du monde s'affrontèrent les unes les autres ; les dieux s'empoignèrent, et marquèrent la terre de leur empreinte. Les Anciens Dieux de la Cour Céleste furent détruits et brisés.

Plongés au cœur de la destruction, les êtres mortels s'adaptaient pour survivre, ou bien étaient balayés. Les voies empruntées pour s'en sortir variaient selon les peuples. Orlanth, le plus jeune fils d'Umath, et le plus sage, ne fut dans un premier temps que l'un des nombreux dieux rebelles et infatués résolus à conquérir le monde. Sa contribution à la marche du monde, alors, se résuma à son sens de l'honneur et à son affiliation aux divinités de l'Air. Puis, là où le Brillant Empereur cherchait à contrôler les peuples par la peur, la violence et des lois vides de sens, Orlanth rassembla les siens par la force de sa vertu, de son caractère et de son exemple.

A quel moment vos Ancêtres ont-ils rejoint l'Armée d'Orlanth ?

1. Très tôt : ils ont tout de suite senti qu'il accomplirait un destin grandiose
2. Lors de ses errances à la découverte du monde qui s'étendait sous la Grande Montagne
3. Lorsqu'il défia le Brillant Empereur aux Tests de la Danse, de la Magie et de la Musique
4. Lorsqu'il découvrit la nouvelle arme nommée Mort, qu'il utilisa pour tuer le Mauvais Empereur à la Bataille du Champ de l'Extinction
5. Lorsqu'il fit la cour à Ernalda, l'épouse du Mauvais Empereur, qu'il gagna son cœur et créa l'Anneau du Mariage

6. Le premier exploit de votre clan

Vos ancêtres ont participé à bien des guerres entreprises par Orlanth pour conquérir le monde. Ces conflits ont façonné le monde. Toutefois, d'autres exploits, plus paisibles, ont également contribué à le faire tel qu'il est.

Le premier grand événement auquel participèrent vos lointains Ancêtres aux côtés d'Orlanth fut :

1. *La Bataille des Côtes Tremblantes*, au cours de laquelle Orlanth et son armée affrontèrent avec rage les dieux salés de la mer, les dispersant comme l'écume dans la tempête.
2. *La Bataille du Champ de l'Extinction*, au cours de laquelle Orlanth rencontra Yelm le Brillant Empereur en face-à-face, l'affronta ouvertement, le tua et ravagea son armée.
3. *Les Batailles de Thrinbarri*, au terme desquelles Orlanth et son armée affrontèrent les guerriers du ciel.
4. *La Première Tuerie Draconique*, au cours de laquelle Orlanth terrassa Sh'harkazeel l'Ébranleur des Cieux et subtilisa son Pouvoir de Dragon.
5. *Le Pillage d'Aron*, au cours desquelles Orlanth et son armée défirent Seravus l'Enchanteur et capturèrent les Bêtes.
6. *L'Echange de l'Arbre Unique*, au cours duquel Issaries montra à Orlanth comment il était possible de défier honorablement Génert et d'échanger avec lui des secrets.
7. *La Purification de Roitina*, au cours de laquelle Roitina montra aux mortels comment vivre en harmonie avec les dieux.
8. *La Domestication des Bœufs*, quand Barntar apprivoisa le Taureau et qu'il passa le harnais aux boeufs, afin qu'ils tirent la charrue.
9. *Le Tissage du Destin*, quand Ernalda révéla pour la première fois la Tapisserie de la Destinée et le sort futur des dieux.
10. *La Fabrication du Pot*, quand Pella la déesse potière façonna le premier pot destiné à conserver les graines.
11. *Le Premier Jour du Feu*, quand Ernalda apprivoisa les Feux inférieurs et les amena à travailler pour les femmes.

7. Le mariage d'Orlanth et Ernalda

Orlanth courtisa les forces de la Terre, et après bien des tribulations, des aventures et des découvertes, le dieu de la Tempête se montra digne d'épouser Ernalda la Grande, la Reine de la Terre. Tous deux créèrent le Serment du Mariage, établissant une grande harmonie dans le monde par le biais de ce lien sacré.

Un de vos Ancêtres, membre loyal de l'armée d'Orlanth, assista au mariage. Quand il se présenta à la cérémonie, on lui demanda de quel côté il souhaitait se tenir : à droite (Air) ou à gauche (Terre).

Quelle place a choisi votre Ancêtre ?

1. L'Air.
2. La Terre.
3. Il se tint parmi les gardiens du Cercle sacré.

8. L'Âge de Vingkot

Vingkot était un fils d'Orlanth et le premier grand roi du peuple Orlanthe. Les Vingkotiens étaient un grand peuple, aux paniers abondants, au bétail bien engraisé, toujours victorieux sur leurs ennemis. Ils installèrent de nombreux autels aux endroits où vivaient les dieux et de ce fait établirent la relation d'adoration. Le Roi Vingkot conduisit et envoya de nombreuses expéditions contre les ennemis qui voulaient les déposséder de cette relation. Il est encore célébré pour les exploits qu'il a accomplis, ainsi que pour son commandement de la Tribu des Tempêtes quand Orlanth disparut...

Vingkot épousa les Femmes de l'Été et de l'Hiver. Avec elles il eu cinq fils et cinq filles. La lignée de Vingkot était unique et il fallait en faire partie pour être roi. Chacun de ses fils et de ses filles fonda une tribu – excepté le Second Fils qui voyagea jusqu'au Bord du Monde. Vingkot choisit son fils aîné Kodig en tant que Haut Roi de tous les Vingkotiens et la lignée de son fils forma les Kodigvari, la Tribu Royale des Vingkotiens.

Quand le monde s'écroula, Vingkot accueillit des réfugiés et ré-organisa les clans dévastés, de telle sorte que tous puissent survivre. Il demanda à vos Ancêtres de recueillir les gens d'un clan en ruine, mais leur laissa choisir quel statut leur conférer. Vos Ancêtres avaient le choix entre faire d'eux des *thralls* (esclaves) ou de les intégrer au clan.

Quel peuple survivant se joignit à vos Ancêtres ?

1. *Buf Gart*, les « Femmes affamées »
2. *Ched Durkel*, les « Cordes »
3. *Jars Antanggi*, le « Peuple des Ombres »
4. *Karantuel*, les « Gens des Nuages »
5. *Korsto Viv*, le « Peuple des Rivières »
6. *Nalda Bin*, les « Paysans au Bâton »
7. *Aranto Viv*, le « Peuple à la Hache »
8. *Eryain Ins*, « Les Blonds »
9. *Forosto Jann*, les « Archers mortels »

Quel statut vos Ancêtres leur ont-ils accordé ?

1. « Nous en avons fait des esclaves, et les avons appelés *thralls*. »
2. « Nous en avons fait de simples bergers, et les avons appelés *cottars*. »
3. « Nous leur avons donné les mêmes droits qu'aux hommes libres. »

9. L'Ennemi ancestral

Nombreux étaient les ennemis des Vingkotiens. Au fil du temps, ils se retrouvaient pour combattre les mêmes adversaires, encore et toujours. Un ennemi en particulier harcela constamment votre peuple à cette époque. Vos Ancêtres l'ont combattu si souvent qu'ils ont développé des moyens magiques spéciaux pour l'affronter.

Même aujourd'hui, votre clan ne s'entend pas du tout avec les descendants de votre Ennemi ancestral, et votre *wyter* est particulièrement efficace à leur rencontre.

Qui est l'Ennemi ancestral de votre clan ?

1. *Venebain la Lumière Avancée*, chef de la Tribu du Feu, héritier du Mauvais Empire
2. Les *Dragonewts*, le sinistre peuple dragon
3. Les *Mostali* et la Tribu de la Pierre, composée des nains haïssant le changement
4. *Chinkis Mor*, le Seigneur de Guerre Elfe, qui fit pousser ses forêts sur nos labours
5. *Ves Venna*, le fils de Valind, qui se déshonora en combattant ses propres parents
6. *Jagrekriand*, le dieu rouge, qui détruisit Umath et haït le peuple d'Orlanth
7. *Tada le Vert*, Seigneur de Prax
8. *Zzabur l'Athée*, qui essaya de tuer Orlanth avec sa sorcellerie
9. *Narga le Mauvais Chien*, qui haït Yinkin et les Vingkotiens
10. *Deloradella, Reine de la Tribu Ténébreuse*, les mangeurs affamés qui dévorèrent toute chose dans les étendues sauvages

10. Les Grandes Ténèbres

Yelm le Soleil, le Mauvais Empereur, tué par Orlanth, disparut dans le Monde Inférieur. Les Ténèbres s'abattirent sur Glorantha, et avec elles une grande désespérance. La peur se répandit, la violence avec elle, la famine, la maladie et le Désordre. Finalement, le Chaos, cernant le monde, trouva des brèches pour s'infiltrer et corrompre la Création. De nombreuses divinités périrent, d'autres semblèrent tomber dans un profond sommeil. Même Orlanth abandonna son peuple pour tenter de sauver le monde.

Toute chose dans le monde paraissait hostile, ou insensible. Parmi nos Ancêtres, beaucoup moururent et bien des étrangers se joignirent aux clans survivants. Les rites d'adoption furent inventés à cette époque, et utilisés largement afin de garantir la survie du plus grand nombre.

Quel désastre mena votre clan au bord de la destruction pendant les Grandes Ténèbres ?

1. Quand le soleil tomba du ciel.
2. Quand le sang brûlant s'abattit du ciel.
3. Quand les plantes devinrent carnivores.
4. Le Grand Incendie.
5. Les Vagues Rieuses.
6. Les Nouveaux Volcans (« Vent » et « Verre Noir »).
7. Les Dieux du Chaos.
8. Quand le ciel s'effondra.
9. Quand les océans s'enflammèrent.
10. Quand il n'y eut plus de nourriture.
11. Quand il n'y eut plus d'air.
12. Quand il n'y eut plus d'amour.
13. Quand il n'y eut plus de peur.
14. Sur les Plaines de Sel.
15. Au cours du Grand Hiver Sans Fin.

11. Les Guerres Chaotiques

A la fin ne restaient plus que les Monstres, les Démons, le Chaos Informe... et leurs victimes assaillies. La plupart étaient si terrifiants que rien ne pouvait leur résister. Les clans, les tribus, les royaumes et les nations disparurent en ces temps effroyables. Certaines choses purent tenir encore un peu avec le feu, la magie et la lance, et tous ceux qui vivent aujourd'hui sont les descendants de gens qui survécurent à cette époque. C'est alors qu'un ennemi chaotique particulier s'acharna sur votre clan ; depuis lors, et bien que vous ignoriez pourquoi, cette forme de Chaos vous harcèle sans relâche.

Quel est l'Ennemi Chaotique de votre clan ?

1. Les Broos.
2. Les Dragons.
3. Les Faux Amis.
4. Les Hydres.
5. Les Ogres.
6. Les Hommes-Scorpions.
7. La Chose-Aux-Nombreux-Corps.

12. La Fin de Toute Chose

Orlanth et ses compagnons abandonnèrent les humains à leur propre destin : s'engageant dans une Quête désespérée, ils s'enfoncèrent dans le Royaume des Morts à la recherche du Soleil.

Le monde succomba.

Même les plus grands dieux étaient impuissants, piégés dans un état de non-vie ou bien agissant hors de tout contrôle comme des forces de destruction. Seules quelques divinités mineures ou affaiblies luttèrent encore, apportant leur aide à leurs alliés humains, ou bien étant aidées par eux.

Tous ceux qui survécurent aux Grandes Ténèbres le doivent à un Secret de Survie qu'ils ont appris. La plupart furent sauvés par un Dieu Vivant, qui les protégea en attendant le retour d'Orlanth et d'Ernalda.

Comment vos Ancêtres ont-ils survécu aux Grandes Ténèbres ?

1. Ils se cachèrent derrière Brastalos, le Non-Vent, si bien que les Monstres ne purent les trouver.
2. Ils sanglèrent à leurs pieds les os de leurs pères morts afin d'échapper aux Monstres en glissant sur la glace.
3. Ils creusèrent un trou dans le sol et se blottirent à l'intérieur, préservés par la chaleur de leurs parents endormis.
4. Un Capitaine des Etoiles tomba du ciel en hurlant, et sa lumière leur permit de survivre à la Ténèbre.

13. « J'ai Combattu Nous Avons Gagné »

Le Chaos déferla sur le monde. Ses troupes étaient conduites par Wakboth, le Diable. Il revint à une personne et une seule de l'affronter. Cette personne accomplit son devoir, et le monde fut sauvé. Les rites initiatiques de votre peuple vous ont appris que *vous* étiez cette personne. Héort le Roi est celui qui vous a appris cela, et c'est pourquoi votre peuple constitue l'un des nombreux peuples héortiens qui, lors de la renaissance du monde, entra dans l'Âge de l'Aurore.

N.B. La question qui suit, présente dans la pré-version « Tentacles » de *Sartar : Kingdom of Heroes*, a disparu de la version finale du livre. Nous avons choisi de la conserver ici pour ceux qui s'étonneraient que la question 13... ne débouche sur aucune question !

Le Roi Héort recomposa par la suite de nouveaux clans à partir des survivants, nombreux, qui répondirent à son appel. Mais les Héortiens, bien qu'ils constituent un seul et même peuple, ont des règles et des traditions de gouvernement variables.

Quel type de Cercle dirige votre clan ?

1. Un *Cercle Traditionnel*, établi par Orlanth, Ernalda et leur famille de divinités porteuses de vie.
2. Un *Cercle de la Tempête*, établi par Orlanth quand il fit don de grands Trésors Divins à ses disciples.
3. Un *Cercle de la Colline*, établi par Orlanth après le départ d'Ernalda, quand la vie était en danger.
4. Un *Cercle de la Terre*, établi par Ernalda après le départ d'Orlanth, quand la vie était en danger.
5. Un *Cercle des Porteurs de Lumière*, établi par Orlanth après son retour de la Quête des Porteurs de Lumière.

14. Le Conseil de l'Unité

Le Roi Héort guida votre peuple jusqu'à ce que les Grandes Ténèbres prennent fin. Il réintroduisit les sacrifices aux dieux, fonda de nouvelles lois pour la société, et mit en place la première nouvelle tribu. En son honneur, vous êtes devenus des Héortiens. Il établit également des alliances avec les Races Aînées avoisinantes et forma le Conseil de l'Unité. Pour la toute première fois, les Humains et les Races Aînées s'associèrent. Au cours de cette période de paix et de coopération, vos Ancêtres eurent beaucoup d'alliés inattendus...

Quel allié était le plus important aux yeux de vos Ancêtres ?

1. Les elfes, qui demandèrent à être appelés Aldryami.
2. Les Mostali, qu'on appelait jusqu'alors les nains.
3. Les trolls, créatures des ténèbres, qui avaient jadis régné sur toute chose dans le Monde Inférieur, mais qui souhaitaient désormais être appelés Uz.
4. Les nomades des plaines de Prax, qui avaient toujours mené des raids sur les terres de vos Ancêtres, mais qui avaient avec eux certaines divinités en commun, et une même haine du Chaos.
5. Les dragonewts, au service des monstrueux dragons, avec leurs manières étranges et impénétrables, mais qui craignaient le Chaos autant que vos Ancêtres.

15. Les Héortiens

Sous le règne d'Héort, les clans prospérèrent et bientôt, sa Tribu Héortienne devint « de nombreuses tribus ». Il existe onze Tribus Héortiennes ancestrales. Tout le monde sait à quelle tribu ses Ancêtres appartenaient au cours de l'Âge de l'Aurore, même si aucune d'entre elles n'existe plus désormais.

A quelle tribu héortienne appartenait votre clan ?

1. Nous appartenions à une des anciennes tribus de Vingkotiens fondées par les enfants du Roi Vingkot mais nous avons adopté les voies d'Héort :
 - a) Nous appartenions aux Vestantes, la tribu d'une des Filles de l'Été, Vestene, et de son époux étranger, Goralf le Marron. Nous vivions dans le nord, dans un pays à présent appelé Aggar.
 - b) Nous appartenions aux Koroltes, la tribu du Fils de l'Été, Korol. Nous vivions près de Kero Fin, sur les terres que nous ont plus tard volées les cavaliers des Hautes Herbes.
 - c) Nous appartenions aux Ogorvaltes, la tribu d'une des Filles de l'Été, Orgorvale et de son mari Ulanin le Cavalier, un étranger. Nous vivions sur les terres à présent nommées Sartar.
 - d) Nous appartenions aux Penentelli, la tribu de la Fille de l'Hiver, Penene, et de son mari Kastwall le Cinquième. Nous vivions dans les hautes terres d'Aggar.
 - e) Nous appartenions aux Infithtelli, la tribu d'une des Filles de l'Été, Infithe et de son mari Porscriptor le Cannibale. Nous vivions dans le pays qui s'appelle à présent Tarsh.
 - f) Nous appartenions aux Berenethtelli, la tribu de la Fille de l'Hiver aux Cheveux Rouges, Redaylde et de son mari Bereneth le Cavalier, l'amoureux des chevaux. Nous vivions dans le nord, dans un pays aujourd'hui connu sous le nom de Saird.
2. Nous appartenions à l'une des tribus fondées à partir des survivants de la Guerre des Dieux. Nous avons suivi un grand héros qui descendit des cieux et nous apporta un peu de lumière pendant les Ténèbres.
 - a) Nous avons rejoint les Liornvuli, ainsi nommés d'après Liorn le Jeune, le mari céleste de Deleen, fille du Roi Kodig, le fils aîné de Vingkot. Nous vivions dans le pays qui s'appelle à présent Tarsh.
 - b) Nous avons rejoint les Forosilvuli, ainsi nommés d'après Forosil le Féroce, mari céleste de Ornore Korolsdottir. Nous vivions dans le pays qui s'appelle à présent Tarsh.
 - c) Nous avons rejoint les Stravuli, ainsi nommés d'après Stravul, le grand héros qui défendit la Passe du Dragon pendant les Ténèbres. Nous vivions dans le pays qui s'appelle à présent Tarsh.
 - d) Nous avons rejoint les Garanvuli, ainsi nommés d'après Garan, amant céleste de Serias, qui détruisit l'Armée du Chaos et sauva son amante à Illibervor, que nous appelons aujourd'hui la Citadelle Blanche. Nous vivions dans le pays qui s'appelle à présent le Pays d'Héort.
 - e) Nous avons rejoint les Sedenorvuli, ainsi nommés d'après Sedenor qui descendit pour sauver son clan des griffes du Chaos. Nous vivions dans le pays juste au nord du Plateau des Ombres et nous avons affronté les Koroltes jusqu'à ce que nous soyons forcés d'émigrer loin au nord dans le pays à présent nommé Talastar.

L'ERE HISTORIQUE

Tandis que les Grandes Ténèbres conduisaient le monde au bord de l'Anéantissement, les Premiers Prêtres s'efforcèrent de rétablir les liens avec les dieux enfuis. Ainsi, guidés par le Souvenir que les gens de la surface avaient gardé d'eux, les Dieux revinrent triomphalement de leur périple dans le Monde Inférieur, alors même que l'univers obtenait un répit lors de « J'ai Combattu Nous Avons Gagné ». Ce fut la Première Aube. Le Soleil, ramené d'entre les morts, traversa les Portes de l'Aurore et s'éleva dans le ciel. Une étrange déses- araignée se manifesta alors, elle tissa un filet dont se saisirent tous les dieux vivants, avec lequel ils rassemblèrent les fragments épars de la Réalité. Ce filet se nommait « Temps ».

Les immortels établissaient par là un Grand Compromis pour sauver l'univers. Tout ce qui avait existé avant ce Premier Instant ferait désormais partie du monde : éléments, créatures, Vie, Mort, amour, maladie, sécurité, danger, abondance, pénurie, loyauté, trahison, lumière, ténèbre, ordre, liberté et Chaos ; au contraire, tout ce qui n'était point encore survenu jusqu'alors resterait en-dehors de l'existence. Ainsi la part de Chaos demeurée jusqu'à ce point en-dehors de la Réalité s'en trouva privée d'accès. Le monde était sauvé mais le filet du Temps séparait désormais mortels et immortels. C'est donc à présent dans l'Autre Monde, hors du Temps, que les dieux et les déesses accomplissent leurs actes de création, leurs exploits, leurs guerres et leurs luttes contre le Chaos, tout ce qui fait que, fort ou faible, le monde est devenu ce qu'il est.

Une nouvelle responsabilité échet ainsi aux mortels : désormais à l'abri des conflits cataclysmiques opposant les dieux, il leur fallait inventer leur avenir. C'était pour eux une liberté nouvelle, mais aussi une route parsemée de doutes et d'impasses. C'est pourquoi, aidés par les Prêtres, ils établirent un pont, grâce aux Récits et aux Célébrations, entre leur monde et le Royaume Divin, tirant de leur Torpeur des dieux parfois oubliés. Depuis ce jour, les mortels avancent seuls, mais inspirés, sur le sentier de l'Histoire – un sentier inconnu mais non dépourvu de sens.

A l'éveil de quelle divinité votre clan participa-t-il ?

1. Aucune. Nos ancêtres n'avaient besoin de personne.
2. Ernalda, la Déesse Mère.
3. Orlanth, notre Père à Tous.
4. Lhankor Mhy, le Dieu qui Sait.
5. Issaries, le Dieu qui Parle.
6. Chalana Arroy la Déesse qui Soigne.
7. Aucune. Nous avons conservé nos liens avec une des divinités encore vivantes au début de l'Histoire :
 - a) Elmal, le Soleil qui Souffre.
 - b) Kolat, le Souffle de l'Esprit.
 - c) Taureau Tempête, la Tempête Irraisonée.
 - d) Humakt, le Seigneur de la Mort.
 - e) Yinkin, le Dieu Alynx.
 - f) La Dame Sauvage

16. Lokamayadon

Orlanth a toujours encouragé l'ambition personnelle. Nul n'imaginait donc que la réussite individuelle pouvait devenir dangereuse, jusqu'à ce qu'un prêtre nommé Lokamayadon endosse pour lui-même les pouvoirs de la Grande Tempête. Il tenta même de se substituer à Orlanth, d'abord sans violence mais bientôt en tuant tous ceux qui le vénéraient.

De nombreuses personnes le suivirent dans sa folie, car il était puissant, mais la plupart des Orlanthe lui résistèrent, bien que le coût à payer pour cela fût très élevé. De nos jours, tout le monde déteste « Lokomoko », qui s'avéra être un dieu du Chaos.

Comment vos Ancêtres ont-ils résisté à Lokamayadon ?

1. En le combattant sans relâche, sans tenir compte du nombre de ceux qui tombaient.
2. En combattant la Grande Tempête mais tout en s'efforçant de rester indemnes.
3. En faisant semblant de suivre la voie de la Grande Tempête, dans l'attente du bon moment pour se rebeller.
4. En se soumettant à lui sous la contrainte.
5. En accordant leur confiance à « Lokomoko » car ils ignoraient qu'il s'agissait d'une erreur.

17. Arkat

Lokamayadon aida en son temps les membres d'une étrange conspiration qui tentait de créer un nouveau Dieu nommé Gbaji. Cela brisa les règles du Grand Compromis : le Soleil interrompit sa course dans le ciel, le Temps se figea, le Chaos déferla de nouveau dans le monde. Celui-ci aurait pu sombrer, mais un grand héros, Harmast-aux-Pieds-nus, découvrit les secrets d'une magie puissante nommée Quête Héroïque : il fut ainsi le premier des mortels à s'aventurer dans le Royaume Divin, sur les traces des Porteurs de Lumières, et il en rapporta le destructeur de Gbaji.

Arkat était le nom de ce destructeur. C'était un homme qui avait déjà longuement vécu, ou bien un démon-sorcier avec la forme d'un être humain, ou peut-être simplement un décepteur. Arkat agissait étrangement, apportant son aide puis trahissant ceux qu'il avait aidés. Il déserta son armée quand celle-ci affronta Dara Happa (une civilisation vénérant Yelm le Mauvais Empereur) ; il abandonna même Harmast dans les griffes de son pire ennemi ; puis il finit par trahir la totalité de la race humaine en devenant un Troll. Tout le monde déteste Arkat, même si au bout du compte il a détruit Gbaji et sauvé le monde. Peu importe quelles souffrances a dû endurer votre clan sous sa férule – il a souffert, mais survécu, c'est tout ce qui compte.

17a. Arkat le Libérateur : Qu'ont fait vos Ancêtres quand Arkat est apparu ?

1. Ils ont levé toutes leurs forces pour lui venir en aide.
2. Ils lui ont envoyé les hommes qu'ils avaient pu préserver jusqu'ici, pas davantage.
3. Ils ont attendu de voir quelle tournure prenaient les événements, puis l'ont aidé quand la victoire paraissait certaine.
4. Ils ne l'ont ni aidé ni gêné.

17b. Arkat le Traître : Que vous inspire la trahison d'Arkat ?

1. Notre honneur fut horriblement entaché, nous avons réclamé vengeance.
2. Nous avons été offensés, mais nous avons poursuivi la lutte contre Gbaji à ses côtés.
3. Nous n'en avons pas tenu compte, Arkat reste un Héros.
4. « Il ne s'est jamais transformé en Troll ! Pas Arkat ! »
5. Rien, nous n'étions pas impliqués.

18. L'Empire des Amis des Wyrms

Au cours du Second Âge, un dragon est venu à la rencontre de votre clan, que ce soit sous sa forme réelle ou sous la forme d'un humain avec l'âme d'un dragon. Jusqu'alors, les dragons s'étaient toujours montrés hostiles ou bien, dans le meilleur des cas, totalement indifférents, mais celui-ci proposa à vos ancêtres de partager ses connaissances avec eux. Orlanth avait toujours été un Tueur de Dragons, mais bien des prêtres, appartenant à d'autres clans, suivirent cette nouvelle voie et participèrent à cet « Empire des Amis des Wyrms » (EAW), un collectif d'humains séduits par des Initiés de la pensée draconique. Ce ne fut pas le cas de votre clan – sinon, vous ne seriez pas là pour en parler.

Quelle fut l'attitude de vos Ancêtres à l'égard de cet Empire draconique ?

1. Hostile – Ils l'ont combattu.
2. Négative – Ils lui ont résisté, jamais ils n'auraient pu se fier à un dragon.
3. Suspicieuse – Ils n'ont pas eu de bonnes relations.

Pourquoi est-il impossible de choisir une option comme « Nous avons rejoint l'Empire draconique » ?

De nombreux clans rejoignirent l'EAW et une étrange magie leur fut enseignée. Tous ces clans ont été rigoureusement exterminés au cours de la Guerre des Tueries Draconiques (cf. ci-dessous), de sorte que cette option n'est pas disponible.

19. La Guerre des Tueries Draconiques

L'EAW devint une chose étrange et corrompue. Finalement, les dragonewts, restés neutres jusqu'alors, assassinèrent ses chefs, après quoi l'EAW se mit à déperir.

Le coup de grâce fut porté lorsque, marchant sur ses décombres, de grandes armées envahirent la Passe du Dragon depuis le nord, l'est et le sud. Après plusieurs décennies de guerres, des centaines de dragons (parmi lesquels de Grands Dragons) firent leur apparition, certains aussi vastes que le ciel, et ils dévorèrent chaque être humain qu'ils trouvèrent, hostile ou pas. Un tout petit nombre de gens incroyablement chanceux survécurent, pas plus d'une dizaine de personnes dit-on. Toute forme de haine ressentie par quiconque à l'égard des dragons céda dès lors la place à une terreur insurmontable.

Quelle leçon vos Ancêtres ont-ils retiré de la Guerre des Tueries Draconiques ?

1. Ne plus jamais tenter des choses qui vont à l'encontre de la voie d'Orlanth.
2. Les rois devraient gouverner, car les prêtres font des erreurs quand ils tentent de guider les peuples.
3. Les choses nouvelles sont généralement mauvaises.
4. La connaissance en elle-même n'est pas nuisible, seule compte la manière de s'en servir.
5. Il faut être méfiant quand on se fait de nouveaux amis.
6. Les Dragons sont mauvais.
7. Heureusement que le clan vivait au Pays d'Héort à l'époque.

A l'issue de la Guerre des Tueries Draconiques, la Rune de la Mort (†) fut gravée sur des pierres qui furent érigées pour former la Ligne des Croix, au-delà de laquelle s'étendait une contrée désormais maudite. « Par-delà cette ligne se trouve le Dragon, tandis que notre terre se trouve de ce côté. Quiconque franchira la frontière ne trouvera qu'une mort douloureuse, horrible, terrifiante. » Pendant des siècles, tout le monde se tint à l'écart – des rares qui franchirent la Ligne, on n'entendit plus jamais parler.

20. Le Troisième Âge

Il arrive un moment où les actions des Ancêtres cessent d'être « quelque chose qu'ils ont fait » pour devenir « quelque chose que nous avons fait ». Ce moment a lieu maintenant.

Après les Tueries Draconiques, vous avez vécu au Pays d'Héort. Les rois des Hendrikiens régnaient sur le Pays d'Héort depuis la grande forteresse de la Citadelle Blanche, alliés à Ezkankekko, l'Unique Ancien, un demi-dieu des Ténèbres qui vivait dans un immense palais volcanique sur le Plateau de l'Ombre. Ezkankekko, souverain à la fois juste et indifférent, régnait sur la proche contrée de Kéthaela, recueillant les impôts et préservant la paix.

Un jour, cent quatre-vingt treize ans après les Tueries Draconiques (1313 ST), un homme parvint à la nage sur la côte de Kéthaela, où il commença à semer le trouble. Au cours des cinq années suivantes, il déclencha une guerre et une rébellion contre Ezkankekko, souverain légitime depuis l'Aube des temps. Il se fit des ennemis, trouva de nouveaux amis, éveilla des héros de l'Âge d'Argent, et finalement renversa les dirigeants et les dieux des Terres de l'Ombre (1318 ST). Leur conflit libéra des pouvoirs cosmiques et le Château d'Obsidienne de l'Unique Ancien se brisa, recouvrant le Plateau verdoyant de poussière noire. L'usurpateur tua Ezkankekko puis se proclama Roi-Dieu.

Le Roi-Dieu parcourut Kéthaela et instaura sa domination sur les peuples autochtones. Quand il parvint au Royaume des Hendrikiens, au Pays d'Héort, sa magie fourbe lui permit de les vaincre. Il détruisit l'ancienne tribu des Hendrikiens et le Pays d'Héort devint une partie de son royaume. Ceux qui ne voulaient pas de ce changement rassemblèrent les leurs et s'enfuirent.

Lorsque le Roi-Dieu s'aventura au Pays d'Héort pour y porter un vent de discorde, et qu'une guerre civile éclata, vous aviez entendu dire que les territoires au nord (dans la Passe du Dragon interdite) étaient de nouveau accessibles pour les humains. Beaucoup de clans s'enfuirent dans cette direction, et ce mouvement est connu sous le nom de Recolonisation. Vous y avez participé.

Pourquoi votre clan a-t-il quitté le Pays d'Héort ?

1. Nous haïssions le Roi-Dieu.
2. Certains d'entre nous haïssaient le Dieu Roi alors que d'autres l'admiraient, aussi notre clan se sépara-t-il pour éviter des luttes fratricides.
3. Nous aimions le Roi-Dieu et nous avons souhaité que la Passe du Dragon se soumette à son règne.
4. Nous désirions une vie nouvelle et dangereuse.
5. Nous étions pauvres et souhaitions devenir riches.
6. C'était un nouveau territoire à explorer.

Vous avez colonisé les meilleures terres que vous avez pu trouver et conserver. Vous avez cultivé le sol et élevé le bétail de la manière qui convenait à cette terre.

Quel type de terre avez vous colonisé ?

1. Une région de collines et montagnes, propice à l'élevage des moutons et faciles à défendre contre des ennemis.
2. Le fond d'une vallée, favorisant de bons rendements agricoles.
3. Une plaine, idéale pour l'élevage des bovins et la culture des céréales.
4. Des terres sauvages, bonnes seulement pour la chasse.

21. Nouveaux Ennemis

Les Terres Hantées de la Passe du Dragon n'étaient pas inoccupées. Les Races Aînées y avaient prospéré depuis le départ des humains, ainsi que les vestiges de peuples oubliés partout ailleurs. Les Races Aînées et leurs alliés résistèrent à la Recolonisation de vos anciennes terres.

Lequel de ces peuples s'est le plus opposé à votre retour ?

1. Les Aldryami, qui vous ont combattus quand vous avez abattu leurs arbres.
2. Les Hommes-Bêtes, qui affirmaient que toutes ces terres leur appartenaient.
3. Les Monteurs de Sangliers, qui voulaient vous offrir en sacrifice à leurs dieux.
4. Le peuple des Hautes Herbes, qui refusaient que vous clôturiez leurs terres, et qui transformèrent certains des vôtres en esclaves.
5. Les Mostali, qui vous accusaient de ruiner leur Plan.
6. Les Praxiens, qui ont essayé de voler vos biens.
7. Les Non-Morts du Marais des Hautes Terres, qui haïssaient les vivants.
8. Les Uz, qui voyaient en vous une occasion de faire un repas savoureux.

22. Les nouvelles tribus

Alors qu'ils prenaient possession de leurs nouvelles terres, les clans ne mirent pas longtemps à s'affronter les uns les autres. Certains furent conquis, d'autres revendiquèrent le paiement d'un tribut, ou encore formèrent des alliances. Ce furent les premières tribus.

Quelle tribu et confédération rejoignit votre clan? (Aidez-vous de la carte p. 232)

1. Aranwyth, la Tribu des Nuages
2. Balkoth, les Suçeurs de Chèvres¹
3. Balmyr, les Poètes
4. Cinsina, les Tueurs de Loups
5. Colymar, les Fiers
6. Culbrea, les Premiers
7. Dinacoli, la Tribu Nantie
8. Dundalos, les Tueurs de Jaldon
9. Kheldon, les Plus Nobles
10. Locaem, les Lances
11. Lismelder, les Plus Rusés
12. Malani, les Epées
13. Pol Joni, les Bâtards
14. Sambarri, les Esclavagistes
15. Torkani, Ceux qui aiment les Trolls

¹ « Goatsuckers » en anglais. Le terme désigne aussi bien un oiseau nocturne insectivore comme l'engoulevent qu'une créature fantaisiste populaire en Amérique latine, accusée de sucer le sang des chèvres et souvent désignée par le mot espagnol *chupacabra*, litt. « suçeur de chèvre ». A rapprocher de la description de cette tribu dans *S:KoH* p. 231...

23. Le Roi Sartar

Voici environ cent cinquante ans, un homme nommé Sartar fit son apparition sur cette terre de tribus belliqueuses. Ses manières étaient nouvelles et bizarres, mais sa magie était puissante. Il fit de cet endroit le Royaume qui porte désormais son nom.

Lequel des accomplissements de Sartar admirez-vous le plus ?

1. Il réalisa bien des miracles, et cela sans jamais lever une arme contre ses ennemis.
2. Il fit la paix avec les hommes-loups Telmori.
3. Il établit l'union entre les rois tribaux.
4. Il édifia des villes et des routes.
5. Il parraina des temples et des bibliothèques.
6. Il épousa la Reine Cheval-Plumes du peuple des Hautes Herbes et devint le Roi de la Passe du Dragon.
7. Il s'immola lui-même et s'éleva dans les cieux, laissant derrière lui la Flamme de Sartar, qui brûla sans interruption (et sans combustible) jusqu'à ce que les Lunaires l'éteignent.

24. Les missionnaires de l'Empire de la Lune Rouge

L'époque récente est composée de tous les événements qui appartiennent à la mémoire collective des membres actuels du clan. Ces événements relèvent de la mémoire *vivante*, et non plus de la mémoire *cérémonielle*.

Le Haut Roi Sartar avait échangé des ambassadeurs avec le Roi de Tarsh afin de promouvoir la paix et le commerce. Après l'Apothéose du Roi, voilà que des hommes et des femmes vêtus de robes rouges se présentèrent, et pour la première fois les habitants du royaume de Sartar apprirent l'existence de la Déesse Lunaire. Certes nul n'ignorait l'existence de la Lune Rouge, outrageusement visible : elle s'était élevée plus de trois siècles auparavant, en 1247, et ce mauvais présage avait effrayé les Héortiens. Mais ils ignoraient jusqu'alors qu'il s'agissait d'une *nouvelle déesse* ! Chacun se sentit mal à l'aise en apprenant que les missionnaires vénéraient cette chose rouge dans le ciel : toutes les prophéties sartarites annonçaient en effet que la Lune, empiétant illégitimement sur le Royaume de l'Air, était un ennemi dont l'apparition dans le giron du Temps mettait l'ordre cosmique en péril. En dépit de cela, les missionnaires de la Déesse Rouge n'hésitèrent pas à s'aventurer jusqu'à Sartar, cherchant à convertir les gens à Sa cause.

Comment avez-vous réagi lorsque les missionnaires ont approché votre clan ?

1. Nous les avons tués.
2. Nous en avons fait des esclaves.
3. Nous les avons éconduits ou, au minimum, empêchés de pénétrer dans nos demeures.
4. Nous leur avons donné l'hospitalité, conformément aux coutumes héortiennes. C'est tout.
5. Nous les avons accueillis, et nous avons écouté avec attention leurs nouvelles doctrines non dénuées d'intérêt, bien que nous décidâmes finalement de les rejeter.

25. La Guerre de Tarkalor

L'Empire Lunaire finit par conquérir le Royaume de Tarsh. Il tenta de conquérir le Royaume de Sartar par la même occasion. Le Haut Roi Tarkalor-le-Grand conduisit les gens de Sartar à la victoire pendant des années – puis ce fut la terrible défaite du Pic du Grizzly.

Comment votre clan a-t-il pris part à cette guerre ?

1. Nous n'avons pas fait de quartier – et n'attendions aucune clémence en retour.
2. Nous avons combattu avec honneur, mais pas aveuglément.
3. Nous avons envoyé aussi peu de guerriers que possible.
4. Nous avons milité pour la paix.
5. Nous n'allions pas combattre nos amis lunaires...
6. Nous avons été payés pour faire alliance avec les Lunaires et combattre nos voisins.

26. Défaite et Occupation

Il y a vingt ans, les Lunaires ont gagné la guerre.

Depuis, ils occupent Sartar. Ils ont fermé les temples d'Orlanth dans les villes, levé des impôts et asservi tous ceux qu'ils considèrent comme criminels ou rebelles. Ils ont imposé de nombreuses lois auxquelles il est tout simplement impossible de se conformer, et ce afin d'avoir un prétexte pour taxer davantage les clans et arrêter qui ils souhaitent.

Comment votre clan a-t-il réagi face aux nouveaux suzerains lunaires ?

1. Nombre d'entre nous ont abandonné leurs terres pour trouver refuge dans les collines et s'engager dans la voie de la rébellion.
2. Nous leur avons craché à la figure.
3. Nous avons décidé de prendre notre mal en patience en attendant le bon moment pour nous rebeller.
4. Nous avons accepté leur domination, mais nous ne les avons jamais appréciés.
5. Nous leur avons juré fidélité.

27. Luites intestines

En l'absence d'un roi Orlanthe sur le trône de Sartar, beaucoup de vos compatriotes en profitèrent pour régler de vieux contentieux ou voler des terres à leurs voisins. Les tribus s'abaissèrent à se combattre les unes les autres. Les clans de plusieurs tribus s'allièrent par exemple pour affronter la tribu des hommes-loups Telmori (pourtant reconnue comme légitime par le Roi Sartar lui-même en son temps). Les troupes impériales, quant à elles, se contentèrent de tenir les villes et les routes.

Quel fut votre rôle dans ces luites intestines ?

1. Notre chef intervint dans et régla de nombreux différends, distribuant du bétail quand c'était nécessaire. Cela nous valut le respect des autres clans et tribus, mais nous coûta très cher.
2. Nous avons défendu l'idée que l'absence d'un roi ne suffisait pas à surseoir aux Lois d'Héort.
3. Nous avons combattu ceux qui nous avaient offensés autrefois.
4. Nous avons déploré cette violence déshonorante.
5. Nous avons attaqué les Telmori, une race de loups-garous qui dévorent les gens et qui n'ont jamais vénéré nos dieux. Ceux qui nous ont apporté leur aide ont reçu du bétail et leurs impôts furent allégés.
6. Nous avons combattu en vue d'élargir notre territoire, aux dépens de nos voisins faibles.
7. Nous avons pris soin de nos cultures, pendant que tous les autres étaient trop occupés à se battre entre eux pour se soucier de nous.

28. La rébellion de Front-d'Étoile

Il y a cinq ans, de nombreux chefs de clans et de rois tribaux, conduits par la Reine des Kheldon, Kallyr Front-d'Étoile, participèrent à un soulèvement contre les Lunaires. Peut-être votre chef de clan savait-il, du fait de son expérience de guerres antérieures, ce qui risquait de se produire alors...

Qu'avez-vous fait quand les émissaires de Kallyr vous ont approchés ?

1. Nous avons envoyé tous nos guerriers.
2. Nous avons envoyé quelques guerriers.
3. Certains guerriers ont combattu même lorsque nous leurs avons interdit de le faire.
4. Nous avons répondu que ce n'était pas le bon moment pour se rebeller.
5. Nous ne les avons pas aidés, et par la suite nous avons critiqué Kallyr pour ses actes irresponsables qui furent la cause de tant de maux.
6. Nous avons averti les Lunaires des plans de Kallyr afin d'échapper aux représailles.

29. Le Prince Temertain

Quand les Lunaires ont conquis Sartar, ils ont envoyé des assassins, des démons et des dieux pour exterminer tous les héritiers de la Maison de Sartar. Toutefois, pendant la rébellion de Front-d'Étoile, un héritier fut découvert dans le sud, un érudit nommé Temertain. Il prétend être le « roi philosophe ». Son appartenance à la lignée de sang royal fut prouvée, mais il ne parvint pas à rallumer la Flamme de Sartar éteinte par les Lunaires en 1602. Jusqu'à présent, sa philosophie semble consister pour l'essentiel en une étroite collaboration avec les Lunaires. Cependant, même les partisans des Lunaires n'ignorent pas que c'est un faible, une simple marionnette aux mains de l'Empire.

Que pense votre clan du Prince Temertain ?

1. Nous le haïssons, mais pour l'instant nous ne pouvons rien faire.
2. Nous le trouvons antipathique, mais cela pourrait être pire.
3. Nous pensons qu'il est bête, mais il reste supportable.

30. La chasse aux canards

Les Lunaires rejetèrent la responsabilité de la rébellion de Front-d'Étoile sur les *durulz* ou « canards », l'un des peuples d'hommes-bêtes qui s'étaient montrés loyaux envers Sartar. Il fut proclamé que tout Sartarite qui livrerait le corps d'un *durulz*, vivant ou mort, serait dispensé d'une année entière d'impôts prélevés par les Lunaires.

Votre clan a-t-il participé à la chasse aux canards ?

1. Oui.
2. Non.