L'AUBE

Après la longue nuit

Survivre.

Tel est notre quotidien dans ce monde où les Sans-Âmes sont partout, toujours plus nombreux, toujours plus puissants. On raconte qu'il fut un temps où nous vivions en paix, heureux, en sécurité. Mais plus personne n'a souvenir de ce temps. Plus personne ne sait même s'il a vraiment existé. Peu importe, seule compte notre survie désormais.

La plupart des peuples qui vécurent jadis ont disparu. Le salut de ceux qui subsistent ne tient qu'à leur chance ou leurs capacités d'adaptation : certains ont exploité une géographie avantageuse, d'autres se sont perfectionné au combat. D'autres encore ont été bénis par les dieux. Les peuples du Cukti, plus grande coalition du monde connu, sont de ceux-là.

Chaque année, les clans du Cukti se réunissent auprès de l'Arbre, source de leur pouvoir, à l'occasion de la Cuktiparba. C'est normalement l'occasion pour la coalition de rendre grâce aux dieux, de festoyer et de parler de l'avenir. Mais les oracles ont parlé : cette année, la Cuktiparba sera sans précédent. Wanehma l'oracle Skull parle même d'un événement comparable à la Longue Nuit, celle qui vit naître les Sans-Âmes.

C'est donc avec un mélange de crainte et d'espoir que les clans font route vers l'Arbre. La nouvelle s'est propagée au delà du simple cercle du Cukti et il est fort probable que d'autres clans se joignent à la cérémonie que ce soit pour défendre leurs intérêts, trouver des alliés ou protester contre le Cukti.

Les prédictions des oracles sont elles justes ? Quelle que soit la réponse, il est certain que cette Cuktiparba restera dans les mémoires.

GEOGRAPHIE

Cartographier notre monde est une tâche ardue. Non seulement car personne n'a été assez fort, ou assez fou, pour parcourir le monde et en revenir vivant. Mais surtout car notre monde est en perpétuelle mutation : la terre bouge à vue d'œil au gré des séismes et des inondations. Tout au plus pouvons-nous en donner un aperçu général.

Au Nord s'étend une vaste étendue de plaines glacées et de fjord, l'Izotz. C'est aujourd'hui le territoire des Skulls, seuls êtres capables de survivre à ce climat mortel, avec les Sans Âmes, bien entendu.

A l'ouest, la moitié du monde est recouverte de la forêt Rona. Toutes sortes de peuples viennent profiter des défenses avantageuses qu'offrent les lisières de ce territoire mais personne ne s'y risque plus en profondeur, au risque d'empiéter sur le territoire des Ulkirs.

Tek'al bénéficie du climat le plus doux et des terres les plus fertiles mais également de la concentration la plus importante de Sans Âmes. Certains peuples nomades et sédentaires y survivent néanmoins, préférant se battre que de mourir de faim.

Un archipel d'îles se dresse au large des côtes, à l'est. L'absence de Sans Âmes en ferait la région idéale si seulement elle n'était pas sous la menace constante des inondations et des tsunamis. La plus grande île, Auga, abrite la population amphibie des Andros et l'on raconte que le peuple des Gmars aurait élu domicile dans l'une des îles lointaines.

Enfin, rares sont les vivants parcourant les terres brûlées et les monts escarpés du Faltàn, au sud, si bien que nul ne sait ce qui s'y cache.

Voyager d'une région à l'autre est très complexe car sortir de sa zone de contrôle relève du suicide et la force du courant complique toute excursion en mer. Depuis la création du Cukti les clans de la coalition ont néanmoins toujours trouvé un moyen de se rendre au Cuktiparba sur la péninsule entre Tek'Al et Auga, domaine des Eeneris.

Izotz
Tekal
Rona
Auga
Faltan

HISTOIRE

L'histoire de notre monde commence lors de la Longue Nuit. Nul ne sait précisément ce qu'il s'est passé avant : on raconte que nos peuples vivaient en paix, heureux, en sécurité et que nous avions une prospérité telle que rien ne nous était impossible. Plus personne ne s'en souvient mais peu importe, ce temps est révolu.

La Longue Nuit est arrivée soudainement, prenant tous les peuples par surprise. Les Oracles avaient prédit la catastrophe mais à l'époque personne ne les écoutait. Dans l'obscurité de cette nuit interminable apparut ainsi, à l'insu de tous, le fléau de notre monde : les Sans Âmes.

Ils apparurent à l'emplacement des actuelles Ruines Maudites d'Olzal, entre Tek'Al et Auga. Personne ne connaît les circonstances exactes de leur apparition mais en à peine quelques heures toute la population de la cité fut contaminée. Le fléau se répandit progressivement dans la région, puis dans le reste du continent.

Les premières formes de résistance furent très largement dépassées par des Sans Âmes toujours plus nombreux, et toujours plus puissants. Nos peuples, pourtant si avancés, tombèrent les uns après les autres tandis que des séismes toujours plus violents détruisaient nos cités. Certains groupes parvinrent néanmoins à survivre en exploitant une géographie avantageuse ou bien l'arme à la main. Les autres furent contraints de fuir devant la menace.

Après plusieurs années de fuite et de lutte amincissant sans cesse nos chances de survie, émergea un nouvel espoir. Des Eeneris découvrirent une source magique sur la péninsule d'Olzal, l'Arbre, que les Sans Âmes étaient incapables d'approcher. Mieux encore, ils découvrirent que porter sur soi des fragments de cet arbre permettait d'éloigner les Sans Âmes, ou tout du moins d'empêcher la contamination. La nouvelle se propagea rapidement et nombreux sont ceux qui se précipitèrent alors vers Olzal pour y récupérer la promesse de leur salut.

Cette ruée vers l'Arbre fut des plus chaotiques. Aveuglés par leur besoin de survie et par les horreurs vécues au cours des précédentes années, chacun chercha à s'accaparer le plus de fragments magiques, au détriment des autres. Les Eeneris tentèrent d'empêcher les conflits, mais en vain : une guerre sans merci éclata inévitablement pour le contrôle de l'Arbre, puis, une fois celui ci rasé, pour la possession de ses ressources. Les peuples s'entre-massacrèrent ainsi pendant près de cinq ans.

Réalisant la menace que faisait peser cette guerre sur la survie des vivants, plusieurs clans menés par le Skull Waneck et soutenus par les Eneris décidèrent d'y mettre fin. Ils prirent le contrôle de ce qu'il restait de l'Arbre puis, plutôt que de le garder pour eux, ils offrirent la possibilité à tous de les rejoindre, non seulement pour profiter d'un partage équitable des fragments mais surtout pour former une alliance contre les Sans Âmes : le Cukti était né.

Petit à petit de nombreux peuples rejoignirent le Cukti. Celui-ci dû se structurer pour assurer son efficacité. Tout d'abord des règles fondamentales furent proclamées, telles que l'interdiction d'agresser et l'obligation d'assister les autres membres de la coalition. Chaque clan dut également contribuer à la survie de l'alliance et à la lutte contre les Sans Âmes, que ce soit par la recherche, l'exploration, la défense ou encore la production. Enfin, une cérémonie annuelle, le Cuktiparba, fut instaurée. Tous les clans y sont conviés pour festoyer et planifier l'avenir. C'est au cours de cette cérémonie qu'a lieu l'élection de l'Assemblée du Cukti chargée de distribuer les fragments de l'Arbre cultivés au cours de l'année.

Ces dernières années les récoltes furent plus que maigres, cela fait près de cinq Cuktiparbas que les clans n'ont pas reçu de fragments de l'Arbre. Survivre fut d'autant plus dur sans ces derniers, ceux reçus il y a plusieurs années commençant à perdre de leur pouvoir. Heureusement, les Eeneris annoncent une collecte abondante cette année : chacun est impatient d'en voir le fruit.

PEUPLES

Notre méconnaissance du continent depuis la Longue Nuit nous empêche de dresser un liste exhaustive de tous les peuples de notre monde. Voici ceux connus à ce jour.

Les Skull, bénéficient d'une carrure très imposante, leur permettant de survivre au froid mortel de l'Izotz. Leur couleur de peau varie du vert au bleu avec une mâchoire inférieure proéminente laissant deviner des défenses. Ils vivent en clans très hiérarchisés et ordonnés. Ils ont fait de la guerre un art et cultive sans relâche une spiritualité chamanique qui leur permet de garder leur sang froid, malgré leur tempérament sanguin et l'horreur à laquelle ils sont quotidiennement confrontés. Leur force au combat et la puissance de leurs Oracles en font l'un des peuples les plus admirés du continent.

Les Ulkir vivent dans la forêt de Rona, à l'Ouest. Particulièrement féroces et sanguinaires, ils sont de véhéments protecteurs de la nature et à plus forte raison, de leur territoire. Il n'y a pas de limite à la violence qu'ils peuvent mettre en oeuvre pour dissuader quiconque de nuir à la nature : il n'est pas rare d'entendre parler de sacrifices d'individus des tribus voisines. Ils vouent un culte inébranlable à leur grand chef, célébrant sa grandeur lors de régulières festivités. Ils ont de longues oreilles pointues et portent des peintures de guerre.

Les Eeneris ont des silhouettes élancées et des visages fins, dotés d'oreilles allongées. Sur le plan purement physique, leur ressemblance avec les Ulkirs est troublante. Ils sont très intelligents et bénéficient d'une affinité innée avec la magie. La plupart d'entre eux ont fuit le continent après la Longue Nuit, mais les rares qui sont restés ont joué un rôle déterminant pour la survie des vivants. La communauté restante vit à Olzal, où ils assurent la protection et la culture de l'Arbre.

Les Arkonis, bien qu'ils soient intelligents et débrouillards, ne se démarquent ni par un physique imposant, ni par une capacité physique particulière. Ils sont de ce fait l'un des peuples les plus vulnérables aux Sans Âmes. La plupart de ceux encore des nôtre aujourd'hui ne doivent leur salut qu'aux fragments de l'Arbre. Ils survivent principalement sur les plaines du Tek'al et en lisière de la forêt du Rona. Ils ont des profils très divers. Parmi les clans les plus importants on compte entre autre :

- **Les Ferh'al, établis sur les terres fertiles du Tek'al,** produisent la grande majorité de la nourriture nécessaire à la survie des clans, qu'ils marchandent contre davantage de fragments de l'Arbre.
- **Les Carn'Al survivent en occupant les cavernes** creusées par les Kok'lins. Leur vie souterraine les a doté d'un teint très pâle, d'une myopie certaine et d'ongles acérés. .
- **Les Maag'al sont des maîtres cavaliers**. Leur science de l'équitation, sur toutes sortes de montures, leur a permis de survivre à des Sans Âmes trop lents pour rattraper leurs chevauchées. Toujours en mouvement, ils vivent principalement de pillages d'autres clans Arkonis dans le Tek'al.
- **Les Ragons habitent dans le Faltàn**. Leur peau est couverte de brûlures. On les dit excellents pyromanciens, ce qui est guère rassurant vu qu'ils sont, pour la plupart, complètement fous.

Les Kok'lin sont rares à la surface, ils vivent le plus clair de leur vie sous terre, dans un immense réseau de galeries dont eux seuls ont le secret. Chétifs mais agiles, ils ont la peau allant du vert au gris et un nez crochu. On raconte qu'il furent des Skulls autrefois. Très malins, ils ont un talent certain pour manier et comprendre les objets maudits datant d'avant la Longue Nuit. Ils sont constamment à la recherche de ces objets et on les dit capable de les reproduire.

Les Dandros sont des chasseurs cueilleurs amphibiens résidant sur l'île d'Auga. Leur peau est par endroit couverte d'écailles colorées et il n'est pas rares de leur remarquer des oreilles ondines, dites palmées, ou des branchies, fruit de leur adaptation aux inondations incessantes que connait leur territoire. Ils se vêtissent de voiles et de drapés. Divisés en plusieurs clans, les Dandros sont très solidaires au sein de leur famille mais n'hésitent pas à être violents avec les autres clans s'ils estiment que leur espace est menacé.

Les Gmars, sont très méconnus des autres habitants du monde. De fait, ils habitent sur un archipel d'îles, loin au large de la côte est et ne reviennent presque jamais. Ils seraient les seuls à connaître l'origine de la Longue Nuit, on raconte même que l'apparition des sans âmes est de leur fait. Cette légende leur vaut une haine viscérale de la part des autres peuples qui les tiennent pour responsables de leur malheur. Les rares qui ont pu en croiser les décrivent vêtus d'habits très sombres et de mystérieux masques auxquels ils tiennent plus qu'à leur propre vie. Ils sont équipés de toutes sortes de ces Objets Maudits aux effets dévastateurs qu'on croyait disparus depuis la Longue Nuit.

Les Sans Âmes ne sont pas un peuple à proprement parler. Néanmoins il est important de les citer ici, ils représentent en effet l'écrasante majorité de la population du continent. Ils sont intégralement noirs tels des ombres. Dénués de toute émotion, ils sont dotés d'une conscience primitive commune qui les pousse à anéantir toute forme de vie. Ils sont extrêmement puissants : il est de ce fait très difficile de les combattre. De plus, lorsqu'un Sans Âme tue, la peau de sa victime se couvre peu à peu de veinures noires avant de devenir l'un des leurs.

ENERGIES

La surface de notre monde est couverte de courants d'énergie aux flux plus ou moins chaotiques suivant l'endroit où on se trouve. On distingue d'un côté les courants spirituels, ceux de nos ancêtres et de l'autre les courants émotionnels qui nous confèrent nos émotions. Personne ne peut les voir ou les expliquer, mais tous peuvent les ressentir.

Les courants spirituels sont les plus puissants aujourd'hui, alimentés par la perte constante de nos frères. Ils sont souvent représentés par des animaux que l'on appelle totems. Chaque clan a ses totems qu'il garde jalousement secret. Les chamans sont des individus d'une grande puissance et éminemment respectés dans la plupart des tribus.

Les courants émotionnels sont ce que nous appelons des « dieux ». Ceux-ci ne font pas l'objet de cultes particuliers mais sont sollicités en fonction des situations. Voici les plus connus :

SAHASA - Bravoure, Force, Survie, Combat
JIBANA - Vie, Nature, Harmonie, Ombres et Lumières
MEDEL - Tendresse, Plaisirs charnels, Ivresse
BAYAH - Peur, Horreur, Sang froid
SAPAK - Mensonge, Ruse, Ambition

Maitriser la magie signifie soit avoir une affinité avec les courants émotionnels, c'est le cas des prêtres, soit avoir une affinité avec les courants spirituels, c'est le cas des chamans, soit avoir appris à transformer ces courants en magie brute, à ses risques et périls.

La nature magique des Sans Âmes est incontestable, néanmoins personne n'a su déterminer de quelle énergie relevait leur existence et la plupart qui s'y sont essayé ont sombré dans la folie. Certains pensent qu'ils appartiennent à des forces supérieures aux dieux et aux esprits.