





LES CHAMPS DE MORT HYBRISPANIE

HYBRIS

Un fragment d'astéroïde s'abattit sur le massif montagneux situé au sud de Toledo. Le trait brûlant de sa queue ne resta visible qu'une seconde avant l'impact ; le sol se souleva, au rythme d'une onde de choc qui s'estompa rapidement. Toledo fut nimbée de nuages de poussière.

Les centres de gestion des crises prirent l'affaire en main. Les chefs de leurs convois furent célébrés comme des héros. Chaque jour, un nouveau vers venait s'ajouter à l'épopée nationale de la *Reconstrucción*. Ces premières années passèrent à une vitesse folle, et chaque nouvel obstacle surmonté se transformait en exploit. La reconstruction était considérée comme une lutte culturelle où les Hybrispagnols avaient le dessus, même si l'énergie se faisait rare.

En raison des nuages de cendre qui assombrissaient le ciel, les fermes solaires castillanes ne servaient à rien. Un tsunami renversa les turbines éoliennes de la côte qui sombrèrent dans les profondeurs de l'océan. Des générateurs se remirent à vrombir pour les remplacer. Les réserves nationales de pétrole s'épuisèrent. Ceux qui s'inquiétaient du sort de leur nation se penchèrent sur des cartes, comme ils le faisaient depuis des siècles ; des doigts se pointèrent vers des pays plus ou moins éloignés, mais rarement vers le leur. Le pétrole de l'Afrique suscitait la convoitise. Un petit contingent armé était censé négocier des concessions. On rit autour de la table où régnait la bonne humeur. Ces gens savaient ce qu'ils faisaient.



GIBRALTAR

Le pont qui traversait le détroit de Gibraltar avait été touché : la chaussée pendait de ses piliers comme une serpilière. Des navires et des débris s'accumulaient contre cette barrière, poussés par le courant. Le niveau de la mer descendit. Le sable et les déchets flottants formèrent des îles ; d'autres navires comblèrent les creux. Un grimpeur adroit aurait presque pu traverser d'Espagne en Afrika à pied sec.

Les Espagnols firent le reste. Ils construisirent des barages en se servant des débris comme fondations, en y ménageant des rampes et en comblant les creux. Là où le terrain était détrempé, ils l'asséchèrent et le fortifièrent avec du béton. Sur les quelques dernières centaines de mètres, les Afrikains acclamèrent les ouvriers espagnols et déversèrent eux-mêmes des tonnes de roches.

LA LIGNE

Pratiquement aucun des Espagnols ne savait ce qui allait arriver ensuite. Les ouvriers des deux pays en étaient encore à se serrer la main et à s'échanger des présents quand les prospecteurs pétroliers espagnols débarquèrent. Ils arrivèrent à toute allure, armés jusqu'aux dents, à l'intérieur

de leurs camions hérissés de mitrailleuses. Les natifs s'écartèrent de leur route en leur adressant des signes. Les Espagnols prirent d'assaut les premiers gisements de pétrole et les convois ramenèrent leurs barils à Gibraltar.

La mission fut un immense succès : le pétrole afrikain illumina de nouveau les lampes de Madrid.

Les Afrikains, eux, étaient atterrés. C'était du vol ! Ils sommèrent les intrus blancs de décamper et de regagner leur pays. Les Espagnols n'étaient pas de cet avis. La querelle dégénéra bien vite.

CONFLAGRATION

Les salves de mitrailleuses criblèrent les maisons tandis que les cités brûlaient. Les mercenaires espagnols abreuvèrent la terre de sang. Les voix des sceptiques qui en appelaient aux bons sentiments furent noyées dans le vacarme de ceux qui ne juraient que par le pétrole. La richesse devint une obsession.

Les Afrikains ne décollaient pas. Ils affluèrent de tout le continent pour tendre des embuscades aux convois, se regrouper et s'entraîner. Leur nombre augmentait chaque jour.



Au final, ce furent des centaines de milliers d'entre eux qui se retournèrent contre l'envahisseur. Les mercenaires ripostèrent en criblant la foule de plomb jusqu'à ce que leurs mitrailleuses chauffent au rouge et que leurs cartouchières soient vides. À la fin, ils firent exploser les installations de pompage et battirent en retraite sous le couvert de la fumée, d'abord en bon ordre, puis dans la plus totale débâcle. Toute l'Afrique s'était dressée contre eux pour les repousser de l'autre côté de la mer, jusqu'à Gibraltar. Les Africains les suivirent et traversèrent à leur tour l'isthme artificiel.

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

C'était il y a deux cents ans. Le climat est devenu plus humide. Là où poussaient jadis des pins et les palmiers économes en eau s'est déployée une jungle de chênes et de hêtres. L'air est chaud et moite. D'anciennes régions de terre ferme sont rongées par les criques. Les animaux viennent s'abreuver aux lacs et aux étangs. Les mangroves bordent les cours d'eau, les roseaux oscillent au vent. Des tapis de mousse ont recouvert les rues.

Le temps n'a pourtant pas dissipé la haine. Le jour où Gibraltar tomba vit naître l'Hybrispanie. Depuis ce jour, toute une population s'est retrouvée en déroute,

perdant une cité après l'autre face aux Africains jusqu'à ce que Madrid soit la dernière forteresse de Castille. Une forêt semée de pièges a fini par saper les effectifs des assaillants, qui ont été repoussés... provisoirement.

L'époque des grandes armées était révolue : les contingents se scindèrent en dizaines de pelotons de Guerreros qui luttèrent individuellement pour la liberté de l'Hybrispanie. Ils détruisirent des ponts, assassinèrent des chefs ennemis et tendirent des embuscades. Les deux camps ne reculèrent jamais devant les coups bas, prêts l'un comme l'autre à clouer aux arbres les ennemis vaincus et à les torturer cruellement. Bientôt, la jungle empesta la mort et la décomposition.

DÉCLIN

La liberté de la nation est le but premier de tout Hybrispaniol qui se respecte. Il connaît les noms de tous les glorieux martyrs, implore leur aide avant une attaque et se souvient d'eux quand il enterre un compagnon. La culture sert à glorifier la résistance et ses figures de proue : on débite les chansons de geste et on couvre les murs des forteresses de Castille d'une quantité de représentations de batailles que même les Guerreros trouvent extravagante.

Au bout du compte, une seule chose compte : la façon dont un combattant pourra tirer son arme plus vite qu'un autre, et le poignarder, le frapper, l'abattre afin de lui arracher son sang et sa vie, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une coquille vide et un souvenir indistinct. La mission du Guerrero consiste à se battre. Tout le reste n'est que distraction puérile.

Dans la jungle, il monte à la hâte des campements auxquels il ne s'attache pas. Les possessions lui sont un fardeau, restreignent sa mobilité et le rendent vulnérable. La forêt est son indéfectible alliée : le Guerrero ne fait plus qu'un avec elle ; il apprend à y subsister et à y traquer ses ennemis. Nulle vertu ne l'emporte sur le sacrifice de soi et l'absence de pitié envers l'ennemi est considérée comme légitime.

Ces hommes et ces femmes naissent et meurent en Guerreros et en Guerreras. Ils meurent dans les pièges des Afrikains, déchiquetés par les mines et les grenades, ou simplement battus à mort.

La mort est acceptable si elle sert un but. Mais les Fléaux réservent un sort bien plus cruel aux combattants d'Hybrispanie : l'esclavage, humiliation ultime et occasion de briser la volonté de l'ennemi. Pour autant, aucun Guerrero réduit en esclavage ne s'ôterait la vie. Tous préfèrent attendre leur heure, inflexibles et implacables.

Les Néolibyens savent à qui ils ont affaire. Ils préfèrent envoyer les Hybrispagnols aux mines et évitent de les cantonner près des habitations ou des champs pétrolifères. Trop risqué.

LA CASTILLE

Vous pouvez respirer. Aucun Afrikain n'a jamais mis le pied sur le plateau castillan, et la situation ne changera pas tant que Madrid tiendra bon. Salamanca, León, Burgos et Valladolid sont les preuves que le combat n'est pas vain, qu'il reste quelque chose à protéger.

Le climat y est doux ; la jungle recule et cède la place à des champs de blé nichés entre des chaînes de collines et des affleurements rocheux. Les maisons de sable et de chaux, aux fenêtres hautes et à l'architecture gothique, forment de petits bourgs. Dans le doux parfum des amandes, des murets de pierre sèche bordent les chemins. Dans les ruelles inondées de lumière, les vieux Guerreros assis sur des bancs de pierre narrent aux enfants qui les entourent les batailles qu'ils ont livrées. Ils leur parlent de l'ennemi, de ses rictus et de ses masques, et leur explique qu'il saigne comme vous et moi.

Chaque ville possède une arène, même si elle se limite à un cercle clôturé. L'*Arena Las Ventas* à Madrid compte

parmi les plus vastes. Les jeunes Guerreros s'y affrontent en combats rituels qui s'inspirent d'événements historiques. La bataille de Compostella est très populaire. On raconte qu'il a suffi de neuf coups au but à la Campeadora pour abattre un Simba afrikain. Celui qui parvient à neutraliser son adversaire dans l'arène en neuf coups reçoit le titre d'*El Astado*, le taureau, et on l'honore en tant que meilleur combattant du village toute une journée durant.

Plus loin paissent les troupeaux de chèvres des Jeham-métans. Les adeptes de ce culte vivent côte à côte avec les Guerreros ; ils vendent de la viande aux villes et y entretiennent des établissements de bains. Dans les arènes, ils évoquent calmement la clémence de Jehammet et le caractère transcendant de la guerre contre les Afrikains. Mais ils ne s'en tiennent pas qu'aux beaux discours : leurs fils quittent le plateau avec les combattants hybrispagnols pour tuer et mourir à leurs côtés.

Les Iconides de Valladolid étaient eux-mêmes autrefois des guerriers saints qui ne reculaient devant aucun péril. Ils ont affronté les Simbas et les Dumisai d'Afrika qu'ils ont vaincus lors de batailles légendaires. Ils invoquent Jehammet pour qu'il leur porte chance au combat et offrent des reliques et des icônes saintes aux chefs guerreros. Chaque jour, leurs voix résonnent dans la Plaza Mayor depuis l'hôtel de ville. Chaque jour, leur influence s'étend. Il leur arrivait autrefois de prendre des jours de repos, mais à présent, le chant monocorde des Iconides renvoie les Guerreros dans la touffeur des jungles sans qu'ils aient à peine eu le temps de panser leurs blessures.

CAMPEADORA

Córdoba lui a coûté l'œil gauche. À Cartagena, une balle de 9 mm lui a ouvert deux cratères fumants dans les joues et a fracassé ses dents en une pluie d'éclats de calcium. À Barcelona, les shrapnels d'Aboubakar lui ont déchiré le nez et le front. Les zébrures d'un fustigateur sur son dos à Málaga, une autre blessure par balle à Cartagena, dans la jambe cette fois... De petits sacrifices consentis pour une grande guerre, mais aussi la satisfaction d'y avoir contribué et d'avoir triomphé, fût-ce au prix de tant de douleurs.

Il y a plus de vingt ans, à la cour du Néolibyen Jafaar de Córdoba, elle portait son nom d'esclave, Ayana – Fleur Sublime. Quel manque de discernement de la part des Afrikains ! Aujourd'hui, les Guerreros hybrispagnols la connaissent sous le nom de Campeadora, la Combattante.

La guerre des Hybrispagnols a fait naître de grands Guerreros. Tous ont été emportés : déchirés par les balles, écrasés, écartelés entre les buggies des Fléaux...



LES CIEUX ONT ÉTÉ EXPLORÉS ET ILS SONT VIDES.
ET CE QUI GÎT SOUS LA TERRE EST VIDE AUSSI,

EMPLI SEULEMENT D'OSSEMENTS ET D'OMBRES.

[HENRY MILLER]

Leur mort a inspiré les survivants, dont ferait partie le prochain conquérant. Ils parlaient tous le langage de la guerre, ces tireurs de légende ou ces combattants au corps à corps capables d'anticiper les attaques comme s'ils lisaient dans l'esprit de l'adversaire. Toutefois, aucun d'entre eux ne savait parler au peuple comme la Campeadora. D'une voix douce, elle compatit à ses malheurs et entre en osmose avec la foule. À chaque mot, elle entraîne son interlocuteur un peu plus loin avec elle le long de son chemin ; elle lui chante la beauté de cette terre et de son peuple fier, pour les comparer au travail des esclaves dans les gisements de pétrole. Elle lui dit la torture, et les noirs démons dont le joug fait ployer jusqu'aux enfants jusqu'à ce qu'ils se brisent. Enfin, elle élève la voix, parle de ceux qu'elle a dû abandonner, ces braves pleins de passion et d'amour, arrachés à la vie par une maladie qui ronge le pays lui-même.

Si les Hybrispagnols ont jamais disposé d'un véritable chef de guerre dans leur bataille contre l'envahisseur, c'est bien la Campeadora.

Elle dirige par l'exemple, en incitant des dizaines de milliers d'entre eux à tendre des embuscades des jours durant, à poser des pièges hérissés d'épieux et à s'infiltrer dans les camps ennemis. Elle inspecte les cachettes, les réserves d'armes et les campements. Elle parle à ses Guerreros et ranime la bravoure des désespérés. Dans les villages, elle recrute les enfants pour son armée, les entraîne et mène une vie de résistance avec eux. Leurs visages blêmes cachés derrière des masques d'écorce, le corps couvert de boue, ils arpentent les forêts, espionnent, posent des pièges, creusent des cachettes et déposent des messages à l'intérieur des souches. Chaque jour, dans la jungle, elle renforce leur résolution, et ils ne craignent plus ni l'obscurité, ni les torrents, ni le tonnerre, ni la foudre. Pour l'heure, ils ne chassent que les martres et les rats avec leurs couteaux, mais bientôt, ils s'en prendront aux humains. Aux Renegados, ceux qui ont trahi, et aux Afrikains.

PROPHÉTIE

Les Fléaux sont bien armés, leur moral est bon, et personne n'a jamais triomphé d'eux en combat singulier. Seuls ceux qui n'ont plus que leur colère et leur désespoir osent les affronter. La résistance paraissait condamnée

d'entrée de jeu : il aurait suffi d'une poignée d'autobastions marchant sur Madrid depuis différentes routes avant d'investir le plateau ensoleillé de la Castille. Sur les plaines, les buggies des Fléaux auraient débordé les Hybrispagnols ; les autobastions auraient bombardé les villes de missiles et tiré leurs barils incendiaires derrière les fortifications. Un combat sans pitié, mais qui se serait vite achevé. Les Guerreros des forêts se seraient retrouvés coupés de tout approvisionnement. Contraints de se nourrir d'insectes et de racines, ils se seraient rendus au bout de quelques mois, à l'exception de quelques indomptables comme la Campeadora.

Mais ceci n'est jamais arrivé.

Les Fléaux ont pourtant essayé. Les autobastions se sont embourbés dans les fosses et les lacs de boue qui les attendaient, le blindage broyé par des troncs, les chenilles bloqués par des pieux. Appâtés par le clan des Corredores, les buggies se sont enlisés dans le sol meuble, pour finir au milieu des nids de guêpes terrestres.

Les Guerreros semblaient connaître chaque route, prédire chaque changement d'itinéraire.

En fait, ils avaient conclu un pacte.

DESTIN

Les forêts situées au sommet des pentes méridionales du plateau ne sont pas faites pour les humains. Sur tous les arbres vénérables on découvre des entailles. On dirait des marques laissées par des ongles et sinuant des racines jusqu'aux branches. Nul ne parviendra jamais à les déchiffrer, car elles ne comportent pas de lettres compréhensibles ou capables de former des phrases. Seul l'esprit d'une Prégnostique peut y déchiffrer le destin d'un humain, car il s'agit d'un ensemble de coordonnées dans l'espace et le temps. Elles définissent son passé et son futur de façon bien plus précise que ses gènes, traçant son parcours de naissance à trépas, puis jusque dans l'au-delà.

Les attributs, les hauts faits et la cause de la mort : tout cela est écrit au jour de chaque naissance par une Node, une Prégnostique dont le corps ne renferme qu'une facette d'un esprit omniprésent et affranchi de l'espace et du temps. Par des milliers d'yeux, elle observe une dizaine de mondes et d'innombrables périodes temporelles. Les arbres lui servent de point d'ancrage et de repère dans ce monde et ce temps. Elle sait déjà (elle l'a déjà vécu) que





d'ici vingt révolutions du soleil, un jeune guerrier viendra à elle (était ici) pour lui demander un aperçu de son avenir. Telle une araignée tissant sa toile, elle promène ses doigts sur l'écorce et y consigne du bout de l'ongle chaque heure, chaque lieu, chaque événement. La montagne. Son incarnation. Sa réponse et le sens qu'elle prendra pour lui.

FEMME DE LA MONTAGNE

Vingt années passent. Les Fléaux se mobilisent, et rien ne les arrêtera. Les sages prégnostiques ont souvent montré la voie aux Guerberos, mais cette fois, une prédiction ne suffira pas. Un guerrier se met en route. Il ne le sait pas encore, mais il continue de progresser, d'entaille en entaille, accomplissant ainsi la prophétie gravée sur un arbre depuis des années. La trame du destin le mène à une montagne dont son œil intérieur connaît la silhouette. Il grimpe à la lueur de la lune jusqu'à un lac des hauteurs. Le voici à présent devant les eaux froides et noires où ondule le reflet de la lune. Des moules craquent sous ses pas ; elles s'ouvrent et révèlent des filandres argentées. C'est alors qu'il distingue la femme, nue près du lac, qui lui tourne le dos. Des ombres fugaces rampent à ses pieds, serpentent le long de ses jambes et de son dos pour sinuer jusqu'à sa tête. Sa silhouette se trouble comme s'il ne s'agissait que d'un reflet à la surface du lac. Elle émet un gloussement chevrotant qui trahit son âge et tranche avec la splendeur du corps nu que contemple le guerrier.

Il s'approche en tendant le bras vers la femme de la montagne. Elle se retourne et lui prend la main. Il baisse les yeux, mais un peu tard. Il a vu ses paupières cousues, et la chose sur son front qui le fixait comme un animal vorace surgi des profondeurs du néant. Les coquillages s'accrochent à elle ; ils s'agitent, s'ouvrent et se ferment par vagues.

Elle l'emmène.

Elle emprunte le couloir du temps pour accompagner la prophétie jusqu'à son terme. Elle parle au guerrier dans un millier de langues, par un millier d'incarnations. Elle l'instruit. Elle donne son prix et le lui réclame. Les coquillages se détachent de sa peau et s'acheminent jusqu'aux eaux noires pour y disparaître.

Et soudain, c'est terminé. Le guerrier a échangé son présent contre son avenir. Il était là quand les autobas-tions roulaient vers Madrid en rugissant, mais il sait pourtant que ce moment n'arrivera que dans quelques jours. Quelques jours qu'il mettra à profit pour tendre des pièges.

NUL PRIX N'EST TROP ÉLEVÉ

Tous les Hybrispagnols n'ont pas la chance de recevoir un aperçu de leur avenir grâce aux Nodes. Certains guerriers ne reviennent jamais. La femme de la montagne ne refuse toutefois pas les petites filles qui n'ont pas vu plus de cinq cycles solaires.

La Campeadora recrute ces enfants dans les villages, en promettant aux parents qu'elles seront entraînées au combat. Puis elle les envoie dans les montagnes.

Des semaines plus tard, elles réapparaissent métamorphosées en vieilles femmes portant des colliers de coquillages. Elles ont perdu leur vie présente et leur passé, mais sont investies d'une connaissance absolue de l'avenir. Leur sacrifice établira l'équilibre des puissances entre le Lion et le Corbeau pour des jours, des mois...

LES RENEGADOS

Les Afrikains n'étaient pas venus en tant qu'envahisseurs. Si le Lion s'est déchaîné, c'est parce qu'il était aveuglé par le sang dans ses yeux : il a poursuivi son agresseur comme tous les prédateurs. Encore assoiffé de vengeance malgré son carnage à Gibraltar, il a traqué la nuée de corbeaux qui s'envolaient vers le nord pour les massacrer l'un après l'autre. D'un coup de griffe il a rasé Jerez ; Málaga, Granada et Sevilla n'ont pas tardé à suivre. Cartagena fut détruite. Mais en fin de compte, même le lion finit par s'apaiser. Sa vindicte s'est muée en amertume. Il lui fallait lécher ses plaies douloureuses. L'assaut des Hybrispagnols avait fait trop de victimes, et même en les clouant à des arbres jusqu'au dernier pour les y laisser crever, le lion ne se débarrasserait jamais de sa culpabilité.

Les Afrikains regardèrent autour d'eux. Là où ils ne percevaient la veille que des champs de bataille et des sites d'embuscade, ils distinguaient à présent des forêts paisibles, des terres fertiles et de magnifiques édifices érigés par le peuple d'antan. Ils franchirent le portique de la Mezquita de Córdoba et s'émerveillèrent devant la fontaine de l'Alhambra à Granada, portée par douze lions de pierre. Ce pays avait davantage que la mort à leur offrir. Et cela leur plut.

Les Néolibyens démantelèrent les barricades et s'installèrent dans les palais. Ils lavèrent le sang des murs et des rues. Sur les places, les marchands proposaient désormais des figues de Barbarie et des fruits venus de leur patrie. Les captifs hybrispagnols portaient les fardeaux et réparaient les dégâts. L'ancienne Andalousie devint la résidence secondaire des Afrikains, et Sevilla le pendant européen de Tripoli.

Plus de deux siècles se sont écoulés depuis leur installation. Les guerriers de l'époque sont morts depuis longtemps. Nul n'oublie leurs tribulations et leur sacrifice, mais il s'agit désormais de légendes embellies par les conteurs. Elles suscitent l'émotion, mais plus l'affliction.

Gibraltar et Sevilla sont bien loin des champs de bataille de ces jours passés. Dans ces villes pleines de vie se côtoient les bains, les bibliothèques et les marchés. La population a fini par s'accommoder de la présence des Afrikains, qui ont remplacé les chaînes par des obligations strictes. Les Hybrispagnols travaillent en hommes libres dans les plantations, boivent le thé sous les auvents en compagnie des Néolibyens et jouent au Kalaha sans avoir à craindre les Fléaux. Ils se soumettent néanmoins humblement aux Consuls néolibyens qui les gouvernent depuis les palais



LORSQUE COMMENCERA L'AN MILLE QUI VIENT APRÈS L'AN MILLE
LES HOMMES SE JUGERONT

ENTRE EUX SELON LEUR SANG ET LEUR FOI.

NUL N'ÉCOUTERA LE CŒUR SOUFFRANT DES ENFANTS
ON LES DÉNICHERA COMME DES OISILLONS

ET PERSONNE NE SAURA LES PROTÉGER
DE LA MAIN RAIDIE PAR LE GANTELET.

LA HAINE INONDERA LES TERRES
ET NUL QUI SE CROYAIENT PACIFIÉES
NE SERA ÉPARGNÉ,
NI LES VIEUX, NI LES BLESSÉS

LES MAISONS SERONT DÉTRUITES OU VOLÉES
LES UNS PRENDRONT LA PLACE DES AUTRES.

[JEHAN DE VÉZELAY]

du peuple d'antan. Car ceux qui parlent impudemment contre eux ou chassent un enfant afrikain de devant leur échoppe peuvent craindre de s'attirer leur courroux. Lorsqu'on dit de quelqu'un qu'il a « pris la route de Gibraltar », on sous-entend en réalité qu'il a été vendu comme esclave.

Les Hybrispagnols ne se révoltent pas, car ils savent ce qui se passe au nord et ce qui s'est produit lorsque la Campeadora a repris Córdoba : elle s'y rendait en vengeance et non en libératrice. Ceux qui prennent le parti des Afrikains ou se soumettent à eux n'ont pas de clémence à attendre de sa part. En Castille et dans le reste du nord, les Hybrispagnols andalous sont considérés comme des Renegados, des traîtres.

Córdoba est retombée aux mains des Afrikains, mais les champs de crânes, avec leurs milliers de têtes plantées sur des piques aux portes ravagées de la ville, témoignent de cette rage inextinguible. La tolérance de Gibraltar et Sevilla a ses limites.

Les Consejeros essaient de maintenir et d'étendre la paix. Ils sont élus dans les communautés hybrispagnoles ; ce sont surtout des hommes et des femmes sages qui font office de juges parmi les leurs et résolvent les conflits avec les Afrikains. Ils luttent pour conserver certains privilèges, offrent de jeunes Hybrispagnols aux Consuls qui s'en serviront de pions ou les affecteront au guet des villes. Des corbeaux gardant les esclaves. Des chiens qui se mangent entre eux. Une vision insupportable pour les Guerreros.

CÓRDOBA

Jaafar, consul de Córdoba, ne sait plus savourer la beauté. Les herbes ont envahi ses jardins, et il ne remarque même plus le sang sur les dalles rouges. Ses blessés sont soignés dans la Mezquita, et le claquement des fouets qui s'entend jusque dans son palais le tire du sommeil même après toutes ces années.

La Campeadora a transformé ce paradis en champ de mines. Jaafar préférerait encore courir nu au milieu des Psychovores plutôt que d'arpenter les rues seul, comme il aimait à le faire quelques années plus tôt. Pas un jour ne passe

sans attaque. Cette folle envie même des enfants répandre de la Brûlure discordante dans les silos à riz ou empoisonner les puits. La population hybrispagnole, qu'il a toujours traitée avec bienveillance, s'est enfuie vers Sevilla. Et comment lui en vouloir ? Ceux qui sont restés coopèrent avec les Guerreros ou ont été réduits en captivité. On ne peut plus se fier à quiconque. Même les rares Consejeros qui restent vous jettent des regards étrangement sournois.

Jaafar ne fait plus d'exceptions. Chaque Hybrispagnol de sa cité est considéré comme un ennemi potentiel. Les Fléaux traînent des gens hors de leur maison et leur passent les fers. Pas plus tard que la semaine dernière, ils ont mis la main sur son vieil ami et Consejero, Ignacio. Le vieil homme les a suppliés dans son afrikain hésitant, implorant leur clémence pour lui-même et pour sa femme. Depuis, le doute taraude Jaafar. Il s'est toujours montré trop conciliant.

En guise d'avertissement, les Fléaux plantent les têtes de leurs ennemis vaincus devant les portes de la ville. Les Guerreros y viennent de nuit pour dresser à leur tour des piques décorées de crânes de Fléaux. Ce petit jeu dure depuis des mois, et le champ de crânes s'étend comme une plaie qui s'infecte. Jaafar est aux abois. Il y a quelques jours, des Fléaux ont trébuché sur des filaments de moules tendus entre les piques. On avait répandu sur le sol des clous empoisonnés. Les Anubiens s'efforcent toujours de les sauver : ils ont enveloppé les victimes fébriles dans des peaux de gendo cousues en espérant un geste de leur dieu à tête de chacal. L'espoir, c'est tout ce qui reste à Jaafar.

LA FRONTIÈRE

Dans la région frontalière de l'Al-Andalus, les Guerreros n'ont aucune pitié. On ne trouve là-bas que des Afrikains ou des Renegados. Il ne reste que des ruines calcinées des villages pris entre les assauts des Guerreros et les incursions des Fléaux. Beaucoup sont traversés de tunnels, et tous sont piégés. Des arbres et des murets ont été abattus. Il ne reste plus beaucoup d'abris pour les assaillants comme pour les défenseurs.

Les champs discordants s'étendent tout près de là.

Les spores dansent dans la brise et il règne dans l'air une forte odeur d'ammoniac. Parfois, de pâles membranes beiges ondoient dans le ciel telles d'immenses raies difformes, répandant derrière elles un sillage de spores turbulentes. Les insectes de la région ont muté, gagnant de nouveaux segments : une espèce de fourmi en possède cinq au lieu des trois habituels. Les deux segments surnuméraires sont d'un rouge vif, et des paires de pattes atrophiées en émergent, vibrant constamment.

Des koms, les buggies des Fléaux, traversent à toute allure le paysage ravagé, dans une nouvelle tentative pour gagner du terrain.

LES PHÉNOMÈNES

Les forêts sont le territoire des Guerreros. Durant les deux derniers siècles, ils ont creusé, oublié et redécouvert des centaines de tunnels. Ils tendent des cordes entre les arbres ou recouvrent des fosses de branchages légers pour piéger les koms. Des troncs ou des débris bloquent les routes d'antan. Les Fléaux progressent kilomètre par kilomètre, en détruisant à l'explosif les abris et les tunnels. Ils n'aperçoivent aucun Guerrero pendant des heures, mais ils les entendent s'appeler entre eux. La forêt les cerne. Entre les arbres, les ombres prennent des allures monstrueuses et inquiétantes.

Les feuilles tombent. Comme tout est paisible ! Les koms contournent les fosses comme des bateaux négocieraient une mer déchaînée. Toutes les nuances de rouge virent au gris. Les Fléaux s'arrêtent. C'est le milieu de l'été. L'un d'entre eux attrape en vol une des feuilles qui tombent, d'un brun automnal alors que les arbres sont encore pleins de sève. Leurs branches sont immobiles, comme ciselées dans la pierre, couvertes de feuilles d'un vert intense et étrange tandis que d'autres feuilles ternes continuent de tomber. Les Fléaux lèvent les yeux un instant vers le ciel brun et agité. Ils perçoivent des bribes de conversation dans une langue étrangère. Dans l'air épais et granuleux, les mots qu'ils prononcent ne voyagent guère plus loin que la largeur d'une paume. L'un d'entre eux arrache son masque et ouvre la bouche sur un cri... silencieux. Le silence submerge les Afrikains.

Ce jour-là, Jaafar constate à son grand regret qu'une autre escouade de Fléaux manque à l'appel, probablement victime des soldats déments du camp adverse. Une semaine plus tard, il éprouve des doutes, car plusieurs autres escouades rapportent des événements inhabituels dans les bois. Elles évoquent des fourmis grimpant en spirale le long d'un arbre, et traçant un motif sans commencement ni fin. D'autres Fléaux ont vu une nuée de choucas si dense qu'elle masquait le soleil, ligne noire aussi large qu'un autobastion. Les oiseaux restaient suspendus dans le ciel comme un présage, sans bouger dans la moindre direction, et leurs ailes produisaient comme un grondement de tonnerre. Au bout de quelques minutes, les guerriers ont perdu leur sang-froid devant ce phénomène et se sont enfuis. Une autre escouade affirme avoir croisé dans une clairière des individus aux tenues insolites, et qui déambulaient nonchalamment comme autant de passants dans une rue. À l'approche des Fléaux, ces inconnus ont disparu.

L'escouade s'est déployée, craignant une embuscade. Mais il n'y avait personne. Aucune trace au sol ; ils n'ont trouvé qu'un muret couvert de mousse, montant jusqu'à hauteur de taille, et qui délimitait cette « rue ».

Tous ces rapports ont un point commun : on y signale un changement dans l'atmosphère : des crépitements sonores, des effets prismatiques, des jeux de lumière ou des changements de couleur affectant la perception. Des odeurs étranges troublent l'odorat. L'air devient palpable, et les sons prennent soudain une couleur.

DISTORSION

Les Prénostiques sont considérées comme l'âme du peuple, son œil omniscient. Bien que rongées par les spores et condamnées à la solitude, elles ont conservé une étincelle d'humanité. Parmi elles, les Énigmatiques montrent la voie aux Hybrispagnols pour leur permettre de naviguer au sein d'un avenir plein d'épines et de décrépidité, écartant les ronces pour tracer un sentier.

Les Mnémonites sont différentes : libérées du lien qui les unit aux flux vitaux du pays, elles traversent les bois en toute hâte, couvertes de coquillages, et franchissent les couloirs de phéromones de la Franka pour gagner la Pollen. Capables de ressentir la présence des êtres humains aussi bien dans l'espace que dans le temps, elles évoluent toujours à la limite du spectre perceptible. Elles pourraient traverser une place de marché sans être vues, ne laissant derrière elles qu'une palourde tombée à terre comme indice de leur passage. Il faudrait élaguer l'arbre des décisions possibles et limiter le futur à une seule branche pour pouvoir les traquer et les tuer. Les Spitaliers n'y sont pas encore parvenus.

Enfin viennent les Nodes, l'ultime recours. À la veille d'une défaite inévitable, quand les Énigmatiques ne sont plus capables que d'énumérer les diverses possibilités de trépas, l'intervention d'une Node est nécessaire. Ces femmes ne se contentent pas de prévoir l'avenir : leurs révélations le remodelent. Les Hybrispagnols ont de la chance de les avoir.

Elles ont provoqué un phénomène dans la jungle qui sépare Madrid d'Al-Andalus : il engendre des perturbations étranges et rompt la linéarité du temps pour le recomposer selon des angles absurdes. Cette Distorsion part d'un triangle centré autour du Cratère de Mirar : la femme de la montagne pour la pointe nord-ouest, la Node Enigma proche de Cuenca à la pointe nord-est, et une autre Node inconnue, formant la pointe sud. Ceux qui ont fui la Distorsion murmurent : « présent, passé, et avenir. »

Toutefois, quelque chose a dû mal tourner. Les Énigmatiques évitent le triangle, et osent tout juste pénétrer ses lisières au nord. Les ondes discordantes ont peut-être submergé la Node du futur, au sud. De là, le ressac temporel envahit le triangle. Des imprudents tombent dans des fosses temporelles, ou se retrouvent prisonniers de toiles métaphysiques et arrachés de leur monde. D'anciennes cités surgissent du passé au milieu d'une jungle baignée de soleil. Elles s'y dressent quelques heures dans toute leur gloire d'autrefois avant de disparaître, emportant avec elle les arbres des environs et tous ceux qui s'y étaient aventurés. Les récepteurs des Chroniqueurs captent alors des



transmissions radio pleines de parasites du Recombination Group, vieilles de cinq siècles, comme si elles venaient d'être émises.

Néanmoins, les effets de la Distorsion sont bien plus vastes. Dans les documents du peuple d'antan, des habitants de la région de Toledo affirmaient avoir eu des visions d'épaisses forêts en lieu et place des routes poussiéreuses de l'époque. Les arbres étaient tendus de filandres fins comme de la toile d'araignée, et les troncs décorés d'entailles linéaires. Les sectes New Age, croyant avoir localisé des sites sacrés, en firent des lieux de culte et y organisèrent des festivals. Qui sait si les vestiges de ces activités n'ont pas subsisté dans les recoins les plus isolés de la Distorsion, et avec eux, leurs adeptes d'autrefois.

UN FRONT BRISÉ

La Campeadora se trouvait devant Córdoba quand les Nodes ont engendré la Distorsion. Ce sont maintenant les Fléaux qui s'y rassemblent : leurs autobastions se sont rangés devant ses portes afin de les protéger. Au-delà, la réalité vole en éclats. Madrid paraît hors d'atteinte. Les éclaireurs des Fléaux longent les frontières du phénomène pour le délimiter. La plupart d'entre eux ne reviennent pas, mais certains laissent au moins des cartes fragmentaires aux points convenus lors de leur départ en mission. Ils ont coloré certaines zones en rouge en y apposant des termes tels que « Insanita » et « Muerte ». Le temps joue contre la Campeadora ; bientôt les Fléaux se remettront du choc et repousseront les Guerreros jusque dans la Distorsion. Il s'agit peut-être d'une occasion unique pour la résistance. Ou de sa perte.

LISBOA, LE BOUT DU MONDE

Poussées par le ressac, les algues s'échouent contre une forêt de piliers brisés et d'épaves de bateaux. Une jetée colonisée par des milliers d'escargots émerge des laisses de sable. Les crabes fuient la houle ou s'enfouissent. Des coques de trilobites dansent sur l'écume. L'eau est claire ; les coquilles de moules et d'escargots de mer tapissent la plage. Certaines, grosses comme des nourrissons, sont couvertes d'épines creuses et polies par la marée, brillant d'un éclat jaune ou orange pâle au soleil. Ces escargots de mer ont dû vivre plusieurs siècles avant qu'une tempête ne les rejette sur le rivage. Leurs coquilles sont si lourdes qu'un Fléau ne pourrait en arracher une du sable à lui seul.

Pour autant, la baie de Lisboa abrite un miracle bien plus frappant : une coquille d'escargot plus grande qu'un bateau de pêche. Ses épines jaunes projettent des ombres immenses, sa surface est grêlée et coupante comme un front de basalte brut. Son ouverture bancale évoque une gueule au renflement rose, bordée de rangées de piquants longs comme le doigt. Un adulte peut y pénétrer debout. À l'intérieur, dans la fraîcheur et l'odeur d'eau de mer croupie, on perçoit à peine le bruit des vagues. La nacre des parois miroite, comme illuminée de l'intérieur, sous les reflets indirects du soleil. Au crépuscule, des creux délicats deviennent visibles dans les parois. Chacun témoigne d'une année de vie. Il y en a des milliers.

Ceux qui entrent dans la coquille évoquent une sensation de vertige et une impression permanente de déjà-vu. Dans le dôme bombé qui constitue l'avant, les sons se disloquent, démultipliés par l'écho. Ceux qui parlent entendent résonner leur voix dans leur dos avant de se réverbérer comme un roulement de tonnerre continu au loin. Les premières courbes de l'intérieur ne posent pas de problème : on y circule sans difficulté même si le sol est glissant. Bientôt, les visiteurs perdent toutefois la notion de bas et de haut. Les parois semblent vibrer. Des souvenirs du passé et des visions de l'avenir assaillent l'intrus, tandis que sa perception éclate en un millier de fragments. Il sait alors qu'il lui faut sortir.

Bien sûr, tous les Lisboètes n'ont pas osé pénétrer dans cette coquille. Ceux qui s'y sont aventurés le plus loin font fièrement état du palier qu'ils ont atteint, chaque révolution complète comptant pour un palier. Le cinquième est considéré comme la limite, après quoi cette... chose s'empare de votre âme. Il existe six autres niveaux pour ceux qui oseraient pousser leur exploration plus loin. À la lumière chaude de midi, tout semble plus paisible, peut-être à cause de l'air frais qui circule ou des reflets de la nacre...

Derrière cette chose monstrueuse s'alignent des rangées de bâtisses à deux et trois étages, toutes incrustées de coquilles d'escargot pour leur donner l'allure de falaises naturelles. Des châles colorés flottent à leurs fenêtres.

Lisboa est la cité des marins. Les boutres construits dans ses bassins de radoub, avec leurs voiles bleues et triangulaires, sont légers et peuvent naviguer près du vent ; même les Afrikains les apprécient. La vie à Lisboa s'articule autour du front de mer. On bâtit des jetées près des maisons, et certaines sont équipées de palans. Sur la terre ferme, des gamins grattent les escargots et les bernacles sur la coque des embarcations retournées. Un groupe de Lisboètes creuse une future voie d'entrée maritime aux parois bardées de planches pour retenir le sable. Derrière les maisons, les habitants pèlent l'écorce des arbres et la coupent en lattes qui serviront aux artisans. On tresse le chanvre en cordes.

Les Néolibyens ne possèdent presque aucun navire dans l'Atlantique. Leur puissance maritime se concentre sur la Méditerranée. Ainsi, Lisboa ne souffre presque d'aucune concurrence pour fournir le marché atlantique. Ses marchands voyagent jusqu'en Briton en longeant l'Aquitaine pour vendre du bois et du pétrole aux Anabaptistes. Cependant, la ville est aussi un havre pour un groupe de marchands afrikains qui se font appeler les Léopards, et depuis lequel ils planifient leurs voyages vers les domaines du Vautour.

On ne ressent pas les effets du conflit hybrispanique ici. L'arrière-pays est sillonné en tous sens de canaux que les véhicules tout-terrain des Fléaux ne parviennent pas à franchir. L'eau regorge de trilobites et d'autres espèces épineuses issues de l'Amorce. Les palourdes s'accrochent à tous ceux qui osent y pénétrer : on peut marcher dans l'eau sans difficulté sur quelques mètres, mais ensuite, les coquillages s'accumulent rapidement et leur poids entraîne leur victime vers le fond.

Personne ne se rend à Lisboa par les terres, pas plus les Afrikains que les Hybrispanols. Les Lisboètes évitent la guerre, après s'être toujours opposés à l'invasion de l'Afrique par les Espagnols. Leurs frères et sœurs de l'est ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes pour le sort qui les frappe.





MAÎTRES DES DÉSOLATIONS CLANISTES

LES ANCIENNES TRADITIONS

Ahmahdee, disque de feu flamboyant, père de toute vie, avait atteint son zénith et souriait à sa création. Tout autour, le ciel brûlait de ce bleu intense qui désigne les jours particulièrement chauds et secs. Ici, sur les plaines à l'est des montagnes escarpées du Darfour Occidental, cela se produisait souvent. Au-delà de la ligne d'horizon accidentée, un sombre front nuageux s'éleva. Des éclairs s'abattirent en silence, reliant ciel et terre par de formidables décharges électriques.

Chisulo écoutait attentivement en silence, en attente du tonnerre, du battement de tambours célestes. Mais il ne percevait que le doux murmure de l'herbe, cette mer de verdure haute comme un homme qui se balançait au rythme d'une mélodie inaudible. L'air tremblait sous la chaleur. Les insectes chantaient. Un oléoduc en béton fendait ce vert océan tel un serpent des mers. Seul son dos fissuré perçait à la surface. C'est assis au sommet que ce fier Massaï se délectait du calme et de la perfection qui régnaient à cet endroit. Les yeux clos, il porta son regard en lui-même, vers ce tourbillon chaotique de passion brûlante, d'indignation et de fierté. Ses paupières frémirent et des larmes brûlantes lui montèrent aux yeux. Son âme fut envahie d'un sentiment

de honte et d'inconfort à lutter contre cet enchevêtrement d'anciennes traditions, à la recherche de ce passage que des milliers d'autres avant lui n'avaient jamais trouvé. L'espace d'un instant, cette attitude de mépris prit le dessus, balaya tout désespoir et lui souffla une solution délicate pour gagner la liberté : s'enfuir avec sa bien-aimée chez les Anubiens à l'est ou chez les Néolibyens au nord. Personne ne les retrouverait, et personne ne le souhaiterait de toute manière. Il serait déshonoré, ainsi que sa femme. Sa mère, qui aimait tant son troisième fils, lui cracherait au visage et lui tournerait le dos. Jamais elle n'aurait l'honneur de lui raser le crâne lors du rituel d'Eunuto, et jamais elle ne verrait son fils devenir l'un des anciens.

Il prit sa décision, une fois de plus. Ses cheveux coiffés en fines tresses tremblèrent au rythme de sa respiration. Le soleil n'avait pas encore atteint la lointaine chaîne de montagnes lorsqu'un jeune homme athlétique, vêtu de rouge et paré de perles de bois colorées sur des fils noués, regagna son village. Il serrait fortement la hampe de sa lance de bouleau clair, son AK-47 sanglé sur son dos. Il regarda droit devant, de retour dans la communauté à qui il devait tout.



LES SURVIVANTS

L'Eshaton tua sans discrimination et ceux qu'il épargna furent contraints de chercher refuge dans des abris souterrains, des caves ou des grottes. Ils s'y terrèrent longtemps. Survivre impliquait de rester près de sa famille ou bien de rejoindre un groupe. Les solitaires, eux, n'avaient aucune chance. « Tu n'as que deux yeux, et ils sont tous les deux dirigés devant toi », disaient les anciens. « Il te faut quelqu'un pour surveiller tes arrières. »

Ils se mirent à vivre en autarcie. Ils laissèrent leur ancienne vie derrière eux et permirent à leurs instincts de les dominer. Ils surveillèrent leur feu, agissant de jour, se cachant la nuit. Ils écoutèrent les histoires de leurs anciens, devinrent des trappeurs et apprirent à manier des tuyaux en plomb contre leurs adversaires. Des hurlements primitifs se mirent à résonner dans les ruines.

L'individu disparut au profit du clan. Chacun avait un rôle à jouer : dans les premières années suivant l'Eshaton, la valeur d'une personne se mesurait à ses capacités et, plus tard, lors du déclin culturel, à sa naissance et à son sexe. Toute exception mettait le clan en danger.

Survivre était si difficile qu'il n'y avait de place pour aucune perversion. Les sanctions étaient rapides et sévères.

Ils survécurent à l'Eshaton, à l'Si, aux sombres décennies et à l'ère de la Bête. Ils sombrèrent jusqu'au niveau zéro de la civilisation, goûtèrent aux eaux du Léthé et pourtant se relevèrent.

Les clans se développèrent. Ils purent se permettre de créer des systèmes de valeurs orientés au début vers la survie du clan et sa puissance, et plus tard, vers l'intégration des plus faibles et des plus âgés. Des cultures se formèrent autour de ces idées. La foi et les idéologies suivaient très vite, ce qui permettait à chaque clan de se distinguer des autres, mais aussi de renforcer les liens au sein d'un même groupe.

Les Clanistes ne se considéraient plus comme des survivants, un mot désormais désuet. Désormais, ils vivaient, et les ténèbres étaient loin derrière eux. Les habitants de Toulon s'étaient rebaptisés les Touloni, alors qu'une famille issue d'une longue lignée de forgerons se nommait les Maîtres de l'Acier. Un clan qui récupérait des pierres dans des ruines devint la famille Maçon. Le nom et l'identité de chaque individu proviennent de son lieu de naissance ou de son travail.

NOMADES

Peu de temps après l'Eshaton, la poussière recouvrit les terres et de lourds nuages noirs traversèrent les cieux. Toute végétation se retrouva asphyxiée. Quelques troncs épars pointaient çà et là, couverts de cendre. Les survivants fouillèrent les ruines, s'introduisirent dans d'anciens entrepôts et s'emparèrent de toute nourriture encore en boîte. Lorsqu'une région n'avait plus rien à offrir, ils erraient vers une autre. En ces jours sombres, seuls les nomades parvenaient à survivre.

Aujourd'hui, de nombreux clans se déplacent toujours à travers le territoire. En Borca Orientale, ils suivent les gigantesques troupeaux pour séparer les jeunes animaux ou ceux qui sont trop vieux afin de les chasser. Une carcasse nourrira le clan pendant une semaine et sa fourrure permettra de se réchauffer.

Le cycle des saisons, les migrations des troupeaux, la force et la fertilité de ses hommes et de ses femmes influent sur la vie d'un clan. Ses membres interprètent ce que le vent et les nuages leur disent, et ils lisent l'avenir dans les entrailles d'un taureau mort. Pour eux, les lettres utilisées à l'âge d'antan sont devenues une sorte de langue magique



que seuls quelques élus connaissent, généralement les chamans du clan. Ils traitent les lieux et les objets hors du commun avec respect, car qui sait quel esprit bénéfique ou maléfique y réside ? Si un Chroniqueur décidait de laisser un feu de St Elme brûler autour de ses épaulières, puis d'allumer son vocodeur pour prêcher la destruction du monde par le feu, ils le vénéreraient tous comme un dieu.

Si seulement ils savaient.

SÉDENTAIRES.

Du blé sauvage poussa dans le lit du Rain à partir de la ville de Noret. D'année en année, il conquiert un défluent après l'autre pour déployer un tapis d'or sur les terres environnantes. Une véritable manne pour tous : les grains furent récoltés, moulus pour en faire de la farine ou bien semés dans des champs près du lit de ce fleuve. Et des populations s'installèrent près des champs.

Extrêmement résistant et peu exigeant, ce blé se développa aussi bien dans le froid près de la banquise que sous le climat chaud en Pollen. Les Spitaliers tentèrent d'en analyser la souche et ils trouvèrent des similitudes avec le triticales, une variété d'antan. Cependant, leurs analyses ne furent pas concluantes. Le blé du Rain possédait quelque chose de spécial, quelque chose de neuf. Ils n'aimaient pas ça. En effet, il ne pouvait s'agir que d'une aberration de l'Amorce, et tous s'en nourrissaient. Néanmoins, tous les tests montraient que les spores pouvaient agir sur le

triticales, mais que sa composition initiale n'en contenait aucune. Le Spital finit par valider l'utilisation du blé du Rain.

Des centaines de sacs de grains furent vendus tous les ans dans des endroits reculés. Las d'une vie de nomade et opprimés par les cultes, des clans s'essayèrent à l'agriculture. Ils s'installèrent à côté de plans d'eau ou près d'aqueducs, revendiquèrent la terre et se mirent à la cultiver. D'autres se rassemblèrent autour d'anciens bâtiments mythiques d'antan, ou bien accrurent leur puissance après s'être installés dans d'anciens entrepôts. Certains s'unirent et fondèrent des villages. Des forgerons, des potiers et des tisserands devinrent sédentaires, et des dynasties naquirent.

Des règles de succession furent mises en place, des lois créées. Elles régissent désormais la vie des clans. « Tu souhaites épouser une Ferropolite ? Oublie ça, fils. » Bienvenue dans la civilisation.

BARBARES

En dépit de tous leurs efforts, les valeurs morales sont chose rare. Elles fleurissent uniquement dans le sillage poussiéreux des Juges et des Hellvétiques. Au-delà, dans les territoires inexplorés, tout est possible. Pendant des siècles, les clans qui y vivaient virent leur humanité disparaître, étouffée par leurs pratiques incestueuses constantes. Sujets d'étude passionnants pour les Spitaliers,

ces clans conservent toutefois un sang caractéristique d'avant l'Eshaton, et qui ne fut pas dilué par le métissage.

Mais les barbares refusent de coopérer.

En réalité, ils sont extrêmement dangereux. Il suffit d'un hurlement aux prêtres, aux chefs de clan ou aux fondateurs, de véritables géants, pour unir un clan consanguin tout entier. Ils tuent ceux qui s'approchent de trop près et les dévorent. Ils vivent comme des animaux avides et sauvages, affranchis de tous liens avec la civilisation. Ils dorment avec les rats, grognent contre les gendos et organisent leur hiérarchie au travers de batailles sanglantes. Ce sont d'exécrables voisins. Lorsqu'ils ont faim, ils quittent leurs vallées. Les villageois barricadent leurs huttes, appellent les Anabaptistes et s'arment de leurs lances. Aucun n'en réchappera !

Plusieurs siècles de guerres ont fait naître certains préjugés chez les villageois. Chaque clan raconte ses propres histoires de cannibales, de barbares fous furieux à la peau peinte en blanc et armés de couteaux à la lame de verre. Ces barbares enfonçaient les portes des huttes, défiguraient les femmes avant de les égorger et de voler leurs enfants. Les anciens pleurent toujours lorsqu'ils relatent les expéditions punitives des guerriers du village, lesquels ne trouvèrent que des os rongés et des broches près du feu de camp des sauvages. On ne peut pas leur en vouloir de nourrir une certaine méfiance vis-à-vis des étrangers...

Toutefois, il n'existe que peu de cannibales chez les barbares, et tous vivent loin des grandes civilisations. Certains de ces clans vécurent pendant des siècles loin des assauts des Juges et des Spitaliers, et ne connurent du monde que les pentes de leur vallée et les abris souterrains de leurs ancêtres. Et cela leur convenait parfaitement. D'autres observèrent, plaqués sur le sol du haut de leur colline, l'océan de lumières et de cheminées fumantes des grandes villes. Ils en furent effrayés. En contrebas, les habitants agressifs dégainaient leurs armes à la moindre occasion. Ils parlaient, ou plutôt hurlaient, un véritable charabia. Les barbares rebroussèrent chemin pour se réunir et patienter.

Seules la faim ou l'injustice transformeraient leur peur en haine, et alors, les villes ne seraient plus du tout en sécurité.

POUVOIR ET INFLUENCE

Les Anabaptistes fondèrent leur culte à partir d'un petit groupe de croyants unis autour d'un soi-disant messie du nom de Rebus. Les Juges n'étaient au début qu'une simple poignée d'individus normaux qui, au fil des ans, rassemblèrent des disciples, contaminèrent les masses avec leur idéologie, tremblèrent sous les différents assauts qui ébranlèrent les fondations de leur ordre et renforcèrent leur hiérarchie. Mais les douleurs du développement sont de l'histoire ancienne, à présent.

Pour certains clans, elles n'ont pas encore commencé.

Dans les désolations, de grandes familles s'unissent et des groupes aux idéologies semblables se regroupent. Ils scellent des pactes par une poignée de main, un mariage ou un tribut. Ils prospèrent et prennent leur place parmi les cultes les plus populaires. Leur influence grandit, ainsi que leurs territoires. Ces clans ne sont dès lors plus unis par les liens du sang, mais par un but commun ou par le même dieu. Pour eux, le terme de « famille » n'a plus de sens, car ils se considèrent comme un clan à part entière. Les cultes restent sceptiques devant ce type de développement, car un clan ne représente dans leurs guerres de domination qu'un outil qu'il faut s'approprier et contrôler à coups de flatteries et de distribution de ressources. Certains parlent aussi d'une ère de renaissance, la renaissance des clans.

LA BORCA

La Borca Occidentale est sous le contrôle des Juges qui étendirent le Protectorat par la poudre et le marteau, et qui érigèrent leurs pierres du Jugement dans chaque village et ferme. Les aqueducs des Anabaptistes sillonnent de larges territoires, manifestant la dignité et la bienveillance de Cathédrale. Les Hellvétiques ont creusé les massifs alpins et protègent les routes commerciales comme toujours. Les clans dirigés par ces cultes tolèrent leur paternalisme depuis longtemps. Les Juges et les Anabaptistes ont repoussé les brigands de leurs territoires, et les ont envoyés vers des lieux où aucune pluie de balles ni aucun mur de lames ne les attendaient.

Autrefois, ceux qui voulaient imiter les Justitiens avalaient des boules médicinales roulées à la main et remerciaient Rebus pour chaque averse bienfaisante. Ils étaient fiers de leurs villages et se considéraient comme Ferropolites, Récolteurs, Plombiferreux ou Liquéens. Les jeunes rêvaient de Justitiennne, se languissaient de devenir citoyens d'une métropole dynamique. Ils arrachaient le lichen des pierres du Jugement, et portaient quotidiennement de la soupe de racines bouillies à leurs Juges locaux, jusqu'à ce que ces derniers, devenus fainéants et ventripotents, ne puissent plus monter sur leur jument. Ils écoutaient de la bouche des Juges les récits palpitants de leurs batailles épiques contre le clan des Cafards, et ils les entendaient railler les habitants d'Exalt, qui buvaient encore l'eau de leurs puits empoisonnés. Ils riaient même à leurs mauvais traits d'humour. Et ils ne prêtaient plus l'oreille aux paroles de leurs anciens.





Mais aujourd'hui, une menace s'agite. Les Cafards n'ont jamais disparu : ils se sont simplement réfugiés dans les tunnels d'antan. Ils rôdent à nouveau dans l'ombre des océans de débris, lancent des attaques éclair pour ensuite disparaître avec leur proie dans leurs souterrains. Les Exaltiens se dressent contre Justitienne comme autrefois. Alors que les Chroniqueurs se trouvent aujourd'hui à court d'ignominies pour empêcher le clan des Enemoi d'accéder à leurs réserves de connaissances, les Juges se sont subitement retrouvés enlisés dans un conflit contre les Cafards et refusent catégoriquement de répondre aux appels au secours du culte de la technologie.

La chute de Praha a fait le reste. Les clans et les familles se souviennent de leurs racines, et retrouvent leur fierté d'antan. Les paroles des anciens ont à nouveau du poids. Ils n'ont jamais eu besoin de Justitienne, et jamais ils n'en auront besoin. La vengeance est un mot si méprisable, un sentiment si barbare... Mais observez bien ces gros lards suffisants avec leurs manteaux longs et leurs chapeaux mous...

Les Hellvétiques ne s'en sortirent pas mieux. Dans les cantons, les clans se soulevèrent, furieux contre leurs anciens alliés imposés dans les villes environnantes, puis s'enlisèrent dans d'interminables guerres commerciales. L'Hellvetica les observa pendant plusieurs années en se demandant pourquoi le peuple était incapable de s'acheminer vers l'avenir avec gratitude, et surtout main dans la main. Était-ce vraiment trop demander ?

Les commandants territoriaux se réunirent. Cela devait cesser, et le temps n'était plus aux belles paroles. Ils rappellèrent tous leurs soldats dans leur montagne et laissèrent tous ces ingrats affronter seuls la dure réalité. Ces derniers n'eurent pas à attendre longtemps, car les périls n'avaient jamais vraiment disparu, rôdant à la limite de leurs perceptions, sur les cols et les pics enneigés. La menace les frappa de plein fouet, sous la forme de clans des vallées et de tribus montagnardes chassées de leur territoire. Pour la première fois, les habitants du centre de la Suisse durent se battre pour défendre leur foyer. Ils durent s'armer de lances acérées au lieu de mots acerbes.

Les villes se détestent toutes les unes les autres et se sont toutes transformées en camps militaires. Cependant, elles ne s'attaquent pas entre elles. Bien que les citoyens de Berne, de Lyss et de Worb aient la même tradition d'animosité, les antagonismes entre cantons sont bien plus féroces, et les barbares des montagnes sont pires encore. Peut-être que tous ont bien plus en commun qu'ils ne voudraient l'admettre.

En Borca Orientale, au-delà de la Malédiction de la Faucheuse, la chute de Praha a eu des conséquences encore plus marquantes. Des nomades arpentent encore les forêts de conifères et suivent les migrations de leurs gigantesques troupeaux sur un itinéraire nord-sud. Cependant, des clans de grande taille marchent en ce moment vers Praha à partir du nord. Tous veulent voir la ville cachée depuis si longtemps, et une fois sur place, ils espèrent bien s'emparer d'un considérable butin en récompense de leur



long périple. Depuis sa chute, échauffourées et querelles de famille sont le lot quotidien de Praha, qui est devenu un endroit terriblement dangereux.

Osman fut longtemps considéré comme intouchable. Les Jehammétans se soutenaient et travaillaient la terre avec sagesse et justice. Les clans de fermiers n'avaient aucune raison de se plaindre. Ce n'est pas d'eux que provient l'agitation. Pendant des siècles, les Osmani ont disposé d'une armée d'étrangers, les Janites, qui sont aujourd'hui composés de centaines de clans armés. Ils chevauchent quotidiennement pour repousser de manière sanglante les assauts répétés contre ce territoire. Prêts à mourir pour les Osmani, les Janites le font dans le but d'assurer à leurs enfants une place dans leur armée. Cependant, les Icnôides s'en méfient depuis Praha.

LA FRANKA

Les clans frankéens résident loin des places fortes des Phéromanciens telles que Souffrance. Après l'Eshaton, de nombreuses familles regagnèrent leurs foyers afin de rebâtir ce qui leur appartenait de droit. Ces domaines situés dans des ruines recouvertes de mauvaises herbes ou de marais datent aujourd'hui de plusieurs centaines d'années. Beaucoup d'antiques bâtiments sont toujours en bon état, tandis que d'autres ressemblent davantage à des cavernes désormais. Les étages se sont écroulés sous le poids des ans, et le lierre et les herbes recouvrent toutes les ouvertures. Les Clanistes doivent alors en faire le meilleur usage possible. Ils combattent l'humidité avec des feux de camp, débroussaillent et vivent de poisson et d'herbes grasses. Tous sont capables de survivre dans les marais avec une simple lance. Ils utilisent les lacs et les rivières pour dissimuler leur présence aux essaims et aux Phéromanciens.

Plusieurs clans frankéens ont décidé d'élire domicile sur les fleuves et les rivières. Ils vivent sur des radeaux ou des bateaux attachés ensemble, et observent à bonne distance les déplacements des Aberrants. Inutile de craindre désormais les colonies de fourmis et les essaims de guêpes. Il semblerait que les marqueurs de phéromones soient dans l'incapacité de se propager au-dessus des cours d'eau.

Peu de clans restent à l'écart des conflits contre les Phéromanciens, et bien moins encore peuvent s'offrir ce luxe. Les clans qui en sont encore capables combattent tout intrus. Oints de l'huile de Mardouk, ils se faufilent dans les

ziggourats et les chambres de reproduction pour éliminer les mères et détruire les cheminées de méthane. Le Spital les aide en leur fournissant de l'Ex, des médicaments et des cartouches explosives transportées jusqu'aux villages frontaliers, puis les contrebandiers prennent le relais pour les acheminer à l'intérieur des terres.

Les habitants de Briton vivent une situation désespérée. Les trains de ravitaillement des Anabaptistes et des Spitaliers ne parviennent pas jusqu'à eux, et ils manquent cruellement de nourriture et d'hommes, tandis que les termites multiplient les cheminées. Dans les clans privés de leurs terres par les Phéromanciens, les docteurs ont commencé à entraîner les habitants comme Spitaliers adjoints. Ils portent les dilacérateurs de Famulanciers tombés au combat, et reçoivent des masques à gaz en forme de sac pris dans des réserves locales, ce qui leur vaut le surnom de « Grenouilles ». Ils voient leurs maisons trembler sous les hordes d'insectes, et les cheminées d'aération envahir leurs terres. Personne ne se bat avec autant de vaillance qu'eux.

Les gaz chargés de phéromones se déplacent vers le nord-est, dans le Stukov. Ils recouvrent les déserts, s'enfoncent sous le sol et se transforment. Sous cette croûte de sel, une nouvelle vie grandit, les rouages de l'évolution se mettent en marche. À cet endroit, les clans se nourrissent de vers de poussière et de palourdes du désert, des créatures probablement inconnues des manuels des Spitaliers. Les chasseurs, aussi impitoyables que le climat, parviennent pourtant à traiter avec les Spitaliers. Ils échangent des sangsues volantes, des scorpions de Stukov, des scolopendres des failles, des araignées à carapace et des étoiles fractales contre des médicaments et des armes.

LA POLLEN

Les transformations environnementales constantes, la toundra atrophée, les toiles d'araignée omniprésentes et le froid ont contraint les Pollenais à une éternelle vie d'errance. Où qu'ils établissent leur camp, ils doivent arracher du sol leur maigre pitance. Ils attrapent des insectes dans les trous, grattent la mousse des arbres ou déterrent des racines du sol. Ils mangent tout ce qui peut être cuit.

Cependant, depuis plusieurs années, tout le territoire est en pleine transformation. Le roc tremble, la neige fond pour former des motifs circulaires, le sol brûle d'une chaleur fiévreuse. Les champs de spores pourrissent et laissent place à



une végétation d'un vert éclatant qui pousse le long des sentiers fractals. Dans ce paradis en plein essor, des fruits généreux et tentants pendent des arbres. Toutefois, le danger subsiste : à la moindre égratignure, ils explosent et recouvrent les mains qui les cueillent d'une sève bouillante et granuleuse. Certains clans partent régulièrement à la recherche de ces forêts fractales. Ils en récoltent les fruits pour les revendre aux émissaires des Anabaptistes sur l'axe alpin de Ternitz.

Pour les Apocalyptiques, il est grand temps que cela cesse. Depuis toujours, la Pollen est le pâturage de Mère Corbeau, et elle n'a pas souvenir d'avoir accordé une quelconque concession à ces clans. Ni à qui que ce soit, du reste. Que faut-il donc en penser ? Les oiseaux migrateurs se rassemblent. Lorsqu'ils rencontrent un clan dans une forêt fractale, ils plongent dessus comme une nuée de corbeaux affamés. Cependant, pendant des siècles, les Pollenais, impassibles, ont mâché du lichen et affronté le froid, les bêtes des gouffres et les Biokinésistes. Ils n'ont donc pas l'intention de s'enfuir. Des cris de guerre résonnent dans les bois : l'affrontement entre brutalité originelle et violence structurée ne fait que commencer.

Quelque part au milieu se trouvent les Spitaliers. Les Préservistes brûlent toute forêt fractale sur laquelle ils peuvent tomber, et ni les clans ni les Apocalyptiques ne peuvent tolérer cela.

Alors que la banquise dévore quotidiennement les terres mètre après mètre, certains clans sont parvenus à survivre tout au nord. Aucun ne compte plus de trente individus désormais, mais tous proviennent probablement d'un même clan qui se divisa trois cents ans auparavant. Signe révélateur de cet héritage commun, ils attendent tous la venue d'un oracle équin, un être énigmatique à trois visages. Ils chassent

et creusent à la recherche d'anciennes réserves dont l'emplacement fut révélé par leurs ancêtres. Le Clan Westja est particulièrement doué pour cela. Ils commercent activement avec les Spitaliers dans une Gdańsk couverte de neige.

Les clans sédentaires sont rares en Pollen. Le clan le plus peuplé porte le nom de confédération de Wrocław, dirigée par le Piast et ses Druschinniks. Des dizaines de clans durent courber l'échine devant lui afin de pouvoir accéder à l'anneau intérieur derrière les fortifications de la ville et d'avoir accès à l'Oasis Éternelle. Les Afrikains se servent de Wrocław comme avant-poste dans leurs traques des Biokinésistes. En outre, en signe de bonne volonté, mais aussi de méfiance, ils ont déployé un autobastion près de l'entrée de la ville, considérée désormais comme imprenable. Néanmoins, les clans de Wrocław ont été terrifiés par la chute de Praha. Car où se dirigeront ces hordes barbares lorsqu'il ne restera plus rien à piller là-bas ?

LES BALKHANS

Les habitants des Balkhans sont véhéments et irascibles, et il en va de même pour leurs clans. Ils ne peuvent supporter que des étrangers viennent semer la zizanie sur leurs terres. Les Spitaliers ont fait exploser les formations de rochers des Dushani et depuis, des provinces entières sont frappées d'hystérie. Les Jehammétans ont chassé de nombreuses familles de leurs terres pour les envoyer en guerre contre les Afrikains, avec leur espoir et leurs hoes pour toutes armes. Les Blafards ont saigné les villages à blanc jusqu'à ce que leurs habitants, vêtus de haillons et la peau sur les os, partent se réfugier auprès de leur Voïvode.



Il fallait que tout cela cesse.

Tout a commencé à Sofia, un peu plus de deux hivers avant la chute de Praha. Un homme sans nom rejoignit les hommes de main du Voïvode Wiktor et gravit les échelons au fur et à mesure pour enfin devenir bras droit. Dans les rues, les habitants s'inclinaient sur son passage. Lorsqu'il atteignit le sommet de la hiérarchie, il demanda un entretien avec Wiktor. Ils mangèrent ensemble et, après le repas, l'homme s'approcha du Voïvode, l'étreignit, l'embrassa, puis lui rompit le cou.

Depuis, il se fait appeler le Karakhan, le chef noir. Les Balkhanais se moquèrent de ce nom provocateur, mais rapidement, ils apprirent que bien souvent, un nom peut aussi être porteur d'un message.

Le Karakhan était un tacticien susceptible. En l'espace d'un cycle solaire, il chassa les Spitaliers de Sofia, nettoya les abris souterrains et les Jehammétans lui prêtèrent serment d'allégeance.

Aujourd'hui, le Karakhan ainsi que deux clans de Voïvodes règnent d'une poigne de fer sur les Balkhans de l'Est. Tous les cultes sont devenus des quémandeurs obligés de justifier chacun de leurs faits et gestes auprès des Voïvodes. Toute personne qui désobéit est vendue comme esclave aux Afrikains, ce qui a permis de réduire les antagonismes entre Balkhanais et Afrikains.

À l'écart de toutes ces éternelles luttes de pouvoir, il existe encore des clans qui habitent les montagnes, des individus sévères et austères qui distillent leur propre Slivovitz, qui vivent dans des maisons en pierres de taille et qui accueillent tout étranger qui leur témoigne du respect. Cependant, il n'existe aucune paix dans cet endroit non plus. Certains de ces clans guerroient entre eux depuis plusieurs siècles. Un mot de travers, ou un nom interdit prononcé lorsque les esprits sont joyeux, et l'atmosphère change du tout au tout. Les enfants apprennent tous très jeunes à ne jamais parler de leurs voisins.

L'HYBRISPANIE

Le haut plateau castillan est le cœur de l'antique Hybrispantie. Les clans sont tout aussi vieux et ils aiment le faire savoir à leurs homologues. Ils prennent soin de leur arbre généalogique et marquent soigneusement les branches coupées par les envahisseurs afrikains. Ce peuple

de conquérants encaissa d'ailleurs le contrecoup avec une attitude inébranlable. Un vent de fierté souffle sur leurs châteaux.

Cependant, un grand nombre de leurs demeures ancestrales restent vides, à l'exception de la poussière qui envahit chaque pièce (ce qui vaut aussi pour celles qui sont toujours habitées). Une fois encore, les Icônides ont enflammé les jeunes à coups d'invectives et de sous-entendus. « Savez-vous ce que font les Fléaux à vos femmes ? Ils empoignent les enfants par les jambes et les fracassent contre les arbres, une mort rapide pour eux, mais quant à vos femmes... » Personne ne peut rester neutre devant de tels arguments sans salir l'honneur de sa famille. De jeunes hommes et femmes marchent vers le sud aux côtés des Glaives de Jehammet pour affronter les envahisseurs. Pendant plusieurs mois, les combattants vivent dans la jungle. Ils y posent des pièges, se déplacent d'un point à un autre, lancent des attaques, battent en retraite.

Au fil des décennies, les tactiques n'ont guère changé, jusqu'au jour où la Distorsion est survenue, dévorant sans distinction les hommes des clans comme ceux des Fléaux. Désormais, de nouvelles lois ont été instaurées, pas forcément en faveur des Guerreros.

Lorsque les combattants lancent un assaut contre les positions des Fléaux au sud, il ne reste que très peu de marge de manœuvre pour battre en retraite avec cette Distorsion dans le dos. Seuls les plus courageux et les plus fous osent s'aventurer plus profondément à l'intérieur de ce phénomène prégnant afin de se débarrasser de leurs assaillants. Les Jehammétans n'en ont que faire. Après tout, qui porte la foi en son cœur trouvera son chemin. Ils continuent à pousser les clans vers le sud. Sont-ils prêts à abandonner leur mère patrie si facilement ?

Certains ont pourtant fait ce choix. Ils vivent dans la Distorsion, à l'insu des Fléaux et des Jehammétans. Sur le haut plateau, ils sont effacés des registres familiaux, considérés comme disparus. C'est presque vrai. Ils se sont enfuis avant d'être pris en tenaille entre les cultes, ces pères et ces mères qui ne voulaient pas sacrifier leurs enfants sur l'autel de la guerre. Ils ont exploré la région de la Distorsion où ils vivent, connaissent les endroits où la réalité vacille de manière granuleuse, laissant un goût de menthe sur les lèvres. Parfois, ils viennent en aide à des égarés, qu'ils soient Afrikains ou Hybrispagnols. À l'aide de pierres posées sur le sol, ils leur indiquent le chemin du retour vers leur guerre.

Cependant, jamais ils ne se montrent.

LE RÉEL POUVOIR,
LE POUVOIR POUR LEQUEL NOUS DEVONS LUTTER JOUR ET NUIT,
EST LE **POUVOIR** NON SUR LES CHOSES,
MAIS SUR LES **HOMMES.**
[GEORGE ORWELL]

LA PURGARE

Les filaments envahissent les terres et brisent l'espace et la gravité. Des créatures aux gueules hérissées d'aiguilles et infestées de poux et de tiques avancent à toute allure à travers les champs de force. Soudain, elles ouvrent leurs yeux aveugles. Des cris de guerre et le son des cors les accueillent. Des combattants armés d'épées et de calcinateurs foncent vers elles, leurs yeux froids brûlant du feu élyséen. Le combat final a débuté, et la Purgare en est le champ de bataille.

Il ne s'agit plus ni d'émanations ni de foi. Les Psychokinésistes ne sont pas d'abstraites menaces évoquées autour d'un feu de camp où tout le monde rit de bon cœur. Non, pas du tout. Les Aberrants se reproduisent derrière les Apennins, et la nuit aurait envahi la Purgare depuis fort longtemps si les Anabaptistes ne donnaient pas quotidiennement leur vie pour la repousser.

Les familles ont rejoint les Anabaptistes les unes après les autres. Les plus grandes se sont réparties la Purgare. Elles aident les Orgiastiques avec leurs éclaireurs et procurent à leurs troupes de quoi survivre.

Bien que les familles purganes soutiennent les Anabaptistes, il existe toujours des conflits internes entre elles. Elles croient en l'honneur et en leurs terres. Un mot irrespectueux suffit pour provoquer une bagarre qui pourrait dégénérer en vendetta. Les chefs de famille doivent alors mettre fin à ces querelles en prononçant des jugements, du moins lorsqu'ils y parviennent sans perdre la face.

Toutefois, il existe des dissidents, qui refusent de coopérer avec les Anabaptistes. Ils sont écartés de la société, repoussés dans des zones inhabitées. Cette poignée d'indépendants part vivre dans les Apennins ou tente sa chance dans les déserts de soufre de la Purgare de l'Ouest. Ils restent loin du Cratère de Nox, mais ne craignent aucun Psychokinésiste. Tous les membres d'une famille savent quoi faire lorsqu'ils en croisent un : les enfants servent d'appât tandis que leurs aînés évaluent la taille des champs de force et des filaments à l'aide de bâtons. Certains allument des feux pour éloigner les essaims de puces tandis que d'autres se taillent un chemin jusqu'à l'épicentre du phénomène pour tuer le Psychokinésiste. Tout Anabaptiste qui refuse de rentrer dans son camp sans un trophée sera bien content d'acheter une tête d'Aberrant.

L'AFRIKA

Les clans afrikains ont hérité d'une tradition riche. Entièrement autonomes, ils vouent leur existence à la mémoire de leurs ancêtres, loin des villages pétroliers de la côte. Leurs

sacrifices de lait et de miel aux rochers et aux arbres apaisent les esprits. Ils traitent leurs esclaves blancs avec bonté : une nourriture riche et une attitude stricte sont suffisantes.

Cependant, les villes en attirent plus d'un avec leurs distractions scabreuses et leurs dangers. Jour après jour, les tribus perdent leurs jeunes adultes qui décident de partir vivre dans des villes cosmopolites comme Tripol. Les Psychovores se chargent du reste. Les anciens résistent. Ils tentent d'impliquer les jeunes dans la vie de la tribu. Ils les laissent mener la chasse et leur donnent des esclaves blancs ou des concubines. Les anciennes lois sont réinterprétées et modifiées. Mais il suffit d'un mauvais présage, comme un épervier mort sur la place du village, pour réduire ces efforts à néant : le clan fait marche arrière pour se figer à nouveau dans ses anciennes traditions.

Toutefois, la perte des jeunes n'est pas le seul danger qui guette les clans. Les Psychovores se multiplient et s'emparent des habitats humains. Des éclaireurs rapportent cependant que les Psychovores font de la place pour les humains même au plus profond des jungles. De gigantesques zones circulaires pourrissent en l'espace de quelques heures. Cependant, qui peut affirmer que cette décrépitude vésiculaire ne fait pas tout simplement partie du cycle de la vie ? Et qui peut savoir ce que le prochain cycle apportera ?

Certains clans courageux décident de partir s'installer au milieu de cette végétation étrange. Ils repartent lorsque le cycle est clos.

Certains s'aventurent même plus loin au sud. Plus personne n'entend jamais parler d'eux. D'autres, qui se contentent de suivre les lignes de croissance, peuvent récolter les graines et les fruits des Psychovores pour ensuite les échanger avec les Fléaux contre quelques dinars.

Pourtant, les clans organisent leur résistance. Ils brûlent les stolons de Psychovores et couvrent de sel les zones calcinées. Les Spitaliers, qui résident désormais à Qabis et qui étudient l'itinéraire du mur de Psychovores, considèrent qu'il s'agit d'une très mauvaise idée. Les Psychovores se comportent comme n'importe quel autre organisme : ils reculent devant la douleur, mais en même temps, ils se développent plus rapidement ailleurs de manière stratégique, et surtout en s'adaptant. Le prix à payer pour la libération d'un seul secteur est trop élevé. Nombre de clans ont déjà perdu leur foyer.





RANGS DE CLANISTES

1 – ÉCLAIREUR

Jeunes, rapides et de petite taille, ils s'introduisent dans un monde de canalisations et de couloirs. Ils sautent par-dessus les débris comme s'ils n'existaient pas. Ils observent et signalent tout mouvement ennemi.

2 – CHASSEUR

Ils chassent le cerf ou le bétail sauvage, les traquent jusqu'à ce qu'ils s'épuisent, puis les abattent d'un coup de lance. Ils errent parfois dans les étendues sauvages pendant plusieurs jours, à suivre des traces ou bien à patienter. Leur clan attend toujours avec grande impatience qu'ils reviennent avec leurs proies.

2 – CUEILLEUR

Ils connaissent leur territoire, savent quelles plantes portent des fruits à une saison particulière, et comment les cuire. En règle générale, ils ont aussi la charge des enfants du clan.

3 – GUERRIER TRIBAL

Les gendos errent parmi les ruines, prêts à tout pour tuer quelques enfants du clan. Les hors-la-loi et les clans convoitent chaque racine dans la soupe du clan voisin. Les Guerriers se dressent entre leur clan et un monde de malveillance. Autrefois, la recherche de nourriture représentait tout pour eux. Aujourd'hui, leur vie tourne entièrement autour de la guerre.

3 – CHAMAN

La violence fait partie intégrante de la nature, cela va de soi. Cependant, il existe des personnes qui ne sont pas faites pour cela. Elles préfèrent sonder les profondeurs de l'âme humaine et identifier les motifs dans les nuages ou dans une pile d'ossements. Leur sensibilité éveille le chaman en elles. À partir d'herbes et de graisse animale, elles préparent des baumes qui guérissent les blessures rapidement ou qui réveillent la virilité. Elles sont le cœur même de leur clan.

HIÉRARCHIE ET RANGS – CLANISTES



4 – CHEF DE CLAN

Le sentier de la guerre mène jusqu'au sommet aussi assurément que les voies de l'union. Guerrier, il surpassa tous les autres, capable de mettre à terre le plus fort de ses adversaires d'un seul coup. Chaman, il démontra sa sagesse et sa prévoyance, et il ouvrit aussi le clan au monde des esprits et de la foi. Désormais chef de son clan, il lui faut mener les siens. Personne ne remettra ouvertement ses décisions en question.

5 – CHAMPION

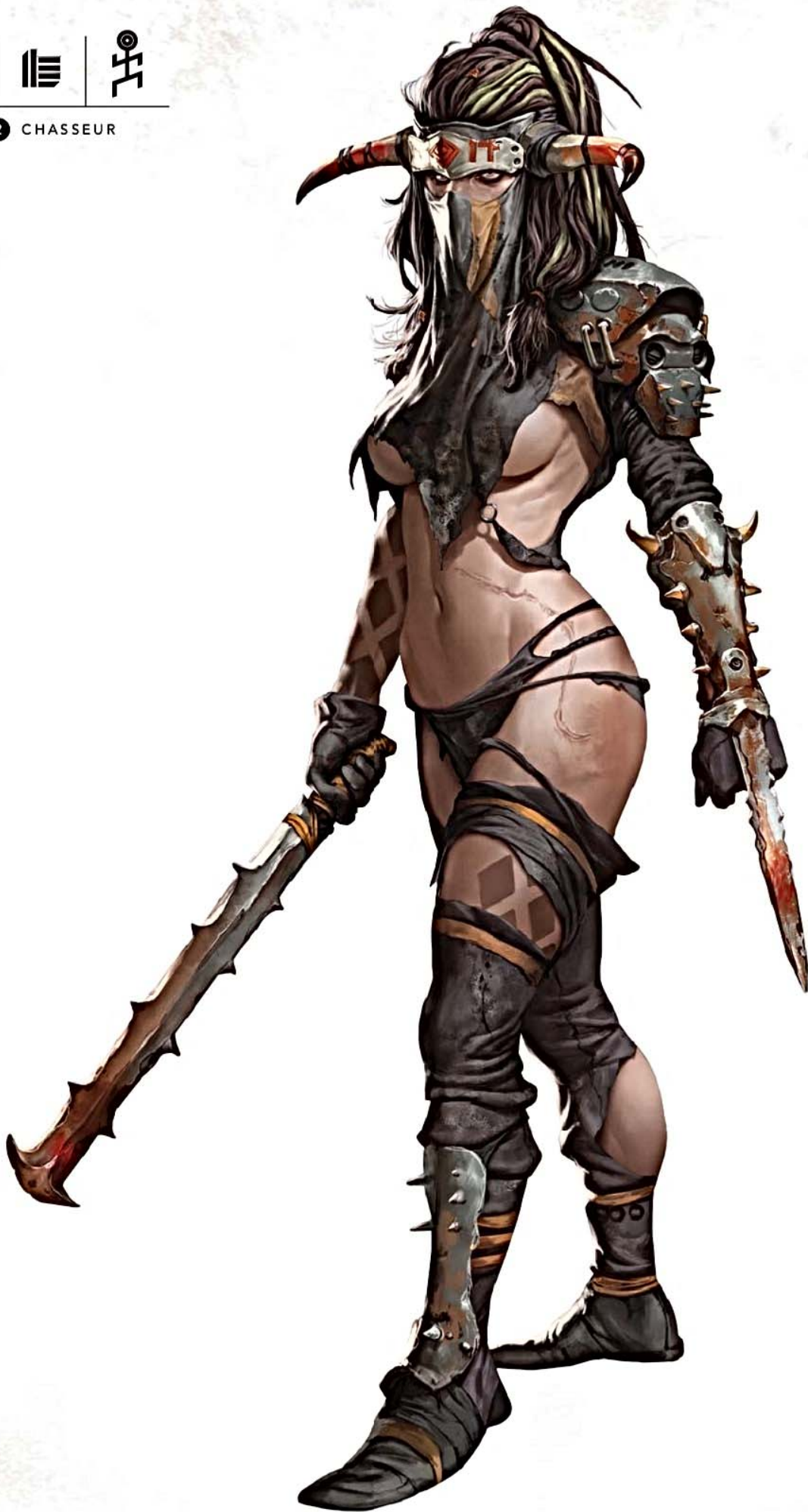
Il mena son clan à la bataille des dizaines de fois, il remporta chaque combat et duel par la force et par la ruse. Guerrier exalté, il est l'archétype vivant de la force et du contrôle de soi. Et s'il venait à quitter le clan pour rejoindre le Père de toute chose, ses enfants et ses petits-enfants déposeraient devant lui des sacrifices et se souviendraient de ses exploits.

5 – FONDATEUR

Il fut toujours doté d'une grande vision d'ensemble. Grâce à la ruse et à la diplomatie, les autres se rangèrent de son côté et, une tribu éclatée après l'autre, toutes le rejoignirent. Il ramassa les morceaux et en réunit la majorité : un nouveau clan vit le jour. Pour les membres du clan, il est un père, un frère, un prêtre et un chef.



RANG 2 CHASSEUR





1 – ÉCLAIREUR

CONDITION : -

EFFET : l'Éclaireur observe l'ennemi et sécurise les frontières du Clan. Il obtient +1D à tous les jets d'attaque quand il défend le Clan.

ÉQUIPEMENT : masse primitive ; fronde ; si Niveau technologique >2, révolver simple

2 – CHASSEUR

CONDITION : PHY+Vigueur 4 ; AGI+Armes à projectiles 6 ; INS+Survie 6

EFFET : sur le territoire de son Clan, le Chasseur obtient +2D quand il part en quête de proies. Le Chasseur possède une connaissance remarquable de son environnement (+2D à AGI+Furtivité).

ÉQUIPEMENT : pièges ; lance ; arc ou, si Niveau technologique >3, fusil de chasse

2 – CUEILLEUR

CONDITION : CHA+Négociation 4 ; CHA+Considération 6 ; INS+Orientation 6

EFFET : le Cueilleur connaît la terre, ses fruits et ses cycles de production (+2D quand il cherche des baies et des racines) et sait quand il faut s'approvisionner auprès des marchands. Les Cueilleurs maintiennent de bonnes relations avec les autres Clans et préservent ainsi la paix.

ÉQUIPEMENT : cartes en cuir ordinaires (+1D à INS+Orientation)

3 – GUERRIER TRIBAL

CONDITION : PHY+Corps à corps 8 ; AGI+Armes à projectiles 6 ; PHY+Lutte 7 ou si Niveau technologique >2 AGI+Artisanat 7 ; Renommée 3

EFFET : au sein d'un Clan guerrier, le Guerrier Tribal obtient + 2 Autorité. Les Cueilleurs et les Chasseurs le nourrissent ; son travail consiste à s'entraîner quotidiennement contre les autres guerriers du Clan. À un niveau technologique supérieur, il tient le rôle de technicien et de maître d'armes.

ÉQUIPEMENT : épée ou autre arme de Corps à corps ; à un Niveau technologique >3, fusil automatique ou à pompe

3 – CHAMAN

CONDITION : CHA+Négociation 7 ; INT+Légendes 8 ; INS+Empathie 7 ; Secrets 3

EFFET : le Chaman lutte contre le sort pour l'avenir de son Clan. Il bénit les talismans, capture les esprits ancestraux et les forces divines dans des tatouages (conférant +1D à PSY+Foi), et prépare spirituellement les guerriers à leur mort au combat.

À un Niveau technologique > 2, le Chaman se transforme en Sage, chargé de conserver et de faire appliquer les lois du Clan (+2D à INT+Légendes).

ÉQUIPEMENT : colliers d'os ; talismans ; pierres divinatoires ; à un Niveau technologique >2, livres de loi, contrats, marque du Clan sur du fer ou de la pierre

4 – CHEF DE CLAN

CONDITION : Le Chef actuel doit laisser sa place ; Autorité 5 ; Alliés 5 ; Ressources 3

EFFET : jadis simple guerrier ou chef spirituel, le Chef poursuivra sa voie en tant qu'incarnation solitaire de l'autorité. Il mène des campagnes ou renforce les relations entre voisins et développe le village.

ÉQUIPEMENT : l'arme préférée du Clan, améliorée une fois ; le symbole de son règne est une coiffe, un masque, un casque ou une armure et une chevalière

5 – CHAMPION

CONDITION : PHY+Force 8 ou CHA+Art 8 ; Compétence de Combat (PHY+Lutte, PHY+Corps à corps ou AGI+Armes à projectiles) ou de Technologie (INT+Technologie, INT+Science ou INT+Connaissance des artefacts) 10 ; Renommée 6

EFFET : seules la force brute et la ruse comptent dans les Clans primitifs. Ceux qui excellent et confèrent la victoire au Clan deviennent des Champions dont on se souviendra à jamais. Le Chaman loue la force légendaire du Champion et ses Guerriers Tribaux aspirent à lui ressembler. Dans les communautés plus avancées (Niveau technologique >2), les ingénieurs et les artistes peuvent également atteindre cette reconnaissance ultime, et mener le clan en donnant l'exemple. Mais qu'il soit cultivé ou primitif, le Champion a accès à toutes les ressources du Clan.

ÉQUIPEMENT : -

5 – FONDATEUR

CONDITION : a unifié les familles pour former un Clan. CHA+Commandement 10 ; CHA+Considération 10 ou PSY+Domination 10 ; Autorité 6

EFFET : que ce soit par les armes ou par la diplomatie, le Fondateur a unifié plusieurs Clans, créé un melting-pot et formé une alliance durable. Un nouveau Clan est né. Le Fondateur détient ainsi un pouvoir qui l'oppose aux Cultes établis. Il est très demandé ; tout le monde l'aborde, y compris les diplomates et les assassins. La moindre de ses décisions peut faire trembler des fondations établies depuis des siècles.

ÉQUIPEMENT : le symbole de son règne est une arme spéciale ou un objet sacré.

LE MONDE DES CLANS

Familles nomades, fermiers sédentaires, tribus : tous sont considérés comme des Clans. Si un joueur décide d'incarner un Claniste, un vaste choix s'offre à lui. Les Clans se comptent par milliers. Le joueur peut choisir entre des tribus (voir chapitre 10 : « À vaincre sans péril »), ou collaborer avec le maître de jeu pour inventer un nouveau Clan. Les paragraphes suivants fournissent quelques idées sur la manière d'y parvenir. Si vous vous sentez courageux, vous pouvez également laisser le hasard décider : toutes ces suggestions sont agrémentées de valeurs de dés.

Chaque paragraphe est agrémenté d'une compétence. Ces dernières remplacent celles que vous auriez choisies dans la liste des Cultes. Si vous lancez les dés ou choisissez la même compétence plusieurs fois, le bonus du Culte sera toujours +1... mieux vaut chercher une autre compétence tout aussi pertinente.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE

Quel est le niveau d'évolution du Clan ? A-t-il une bonne compréhension de la technologie et des sciences, ou sacrifie-t-il un bol de lait devant la pierre des ancêtres après un orage ?

1 – TECH I : Les Clanistes parcourent le pays sous la forme de grandes familles de chasseurs-cueilleurs. Ils utilisent des outils rudimentaires faits d'os, de pierre, de fil barbelé et de bois. Ils se méfient des Cultes, craignent les Chroniqueurs et considèrent les mousquets des juges comme l'œuvre du démon.

BONUS DE CULTE : (INS) Survie

2-3 – TECH II : les familles sont devenues sédentaires, récoltent des tubercules et élèvent des troupeaux. Elles s'abritent derrière des palissades ou des murs, et habitent dans de simples huttes. Les guerriers et les chamans ne sont plus les personnalités les plus importantes du Clan. Les artisans et les marchands sont également respectés pour leurs contributions. Les traditions subsistent.

BONUS DE CULTE : (PHY) Vigueur

4 – TECH III : les forgerons travaillent jour et nuit pour fabriquer des objets du quotidien ainsi que des fusils et des canons. La culture est devenue un élément central ; les gens débattent de questions théologiques et philosophiques. L'importance de la morale et de l'éthique s'infiltre dans les esprits.

BONUS DE CULTE : (AGI) Artisanat

5 – TECH IV : la nuit, des lumières brillent dans les colonies ; les générateurs vrombissent. Les installations électriques simplifient la vie et personne ne voudrait s'en passer. Les Chroniqueurs inspirent toujours une crainte respectueuse, mais plus personne ne les considère comme des dieux.

BONUS DE CULTE : (INT) Technologie

6 – TECH V : le Clan a traversé les siècles en toute discrétion, sans éveiller la convoitise des Cultes. Leurs ancêtres

avaient pensé à tout, stocké les données et le matériel technologique. Les machines pensantes du peuple d'antan contrôlent les activités quotidiennes, et surveillent les performances des membres de la famille.

BONUS DE CULTE : (CHA) Considération

VISION DU MONDE

Quelles sont les croyances du Clan ? Comment voit-il le monde et la place que l'humanité doit y occuper ?

1-2 – ANIMISME : démons et esprits se dissimulent partout, dans les pierres et les arbres. La population vit au rythme des présages et de mauvais augures. Ces Clanistes sont des âmes effrayées qui fuient les ténèbres du surnaturel pour la lumière des feux de camp. Ils vénèrent leurs ancêtres et demandent leur aide par de petits sacrifices. Les chamans régissent la vie du Clan, jugent, condamnent. Peu compatible avec un Niveau technologique >III.

BONUS DE CULTE : (INT) Légendes

3-4 – THÉISME : Dieu a créé le monde. Que pourrait-il y avoir de plus important que les enseignements de ses prophètes ? Les lois sont basées sur des dogmes religieux ; les hérétiques sont bannis de la communauté ou sévèrement châtiés.

BONUS DE CULTE : (PSY) Foi/Volonté

5 – ILLUMINATION : la foi se mue en une vision du monde personnelle. Les prêtres existent toujours, mais l'homme est désormais au centre de la communauté. Les enseignements du peuple d'antan sont considérés comme des vérités ; les livres anciens sont vénérés. Les débats animent la vie culturelle.

BONUS DE CULTE : (CHA) Négociation

6 – MATÉRIALISME, RATIONALITÉ : croire en Dieu relève de la superstition. Les Clanistes connaissent le cycle de la nature et ont accepté l'évolution comme la seule vérité. Peu compatible avec un Niveau technologique I.

BONUS DE CULTE : (INT) Science

FORME DE GOUVERNEMENT

Qui est à la tête du Clan, et qu'est-ce que cela signifie ?

1-2 – RÈGNE D'UN SEUL INDIVIDU : un Claniste dirige la famille en tant que chef autocratique. Il peut s'agir d'un Chef de clan, d'un tyran ou d'un monarque. En général, il transmet sa charge à son fils aîné, fondant ainsi une dynastie. Il commande des soldats qui étouffent chaque révolte dans l'œuf.

BONUS DE CULTE : (PSY) Ruse

3-4 – RÈGNE D'UN GROUPE : une sorte d'élite se démarque du reste du Clan par ses vêtements, son entraînement, son armement ou son sexe. Ils choisissent un chef parmi eux. Ceux qui ne sont pas nés au sein de cette caste de dirigeants n'ont aucune possibilité de s'élever.

BONUS DE CULTE : (PSY) Tromperie

5-6 – RÈGNE D'UNE MAJORITÉ : tous les Clanistes ont les mêmes droits et votent la répartition des terres, les campagnes militaires, etc. Ils élisent des représentants pour juger et gouverner. Tout se fait au nom du Clan.

BONUS DE CULTE : (CHA) Négociation

IDENTITÉ CULTURELLE

Qu'est-ce qui est important pour le Clan ? Où puise-t-il ses racines culturelles ?

1 – SITES SACRÉS : il peut s'agir de plusieurs endroits : un site funéraire, une stèle gravée, une falaise sacrificielle, le champ de bataille où le Clan a remporté sa plus grande victoire ou subi sa pire défaite. Ces lieux sont vénérés et l'on y pratique de nombreux rituels. Même les Clans dotés d'une vision du monde rationnelle les considèrent comme partie intégrante de leur héritage culturel.

BONUS DE CULTE : (INS) Orientation

2-3 – LIEU FONDATEUR : il y a des siècles, quelques survivants de l'Eshaton se sont rassemblés dans une vallée embrumée et ont décidé de faire route ensemble. C'est là que tout a commencé. Le berceau du Clan n'a pas à être un véritable endroit, mais il constitue souvent une composante mystique d'une vision religieuse du monde. Le Clan est sorti d'un œuf, a été jeté sur terre par la foudre, ou a émergé d'un lac.

BONUS DE CULTE : (PSY) Foi/Volonté

4 – TEXTES : la connaissance du passé porte le Clan à travers un monde plein de turbulences. Il vénère les textes anciens, et chaque génération ajoute de nouveaux livres à la collection.

BONUS DE CULTE : (CHA) Expression

5-6 – CHEF LÉGENDAIRE : le Clan vit dans le Culte d'un grand héros. Celui-ci a mené son peuple jusqu'à la Terre promise ou vaincu la plus grande menace. Tous les jeunes Clanistes devront rivaliser avec ses exploits héroïques.

BONUS DE CULTE : (PHY) Corps à corps

TAILLE

Le Clan se résume-t-il à une poignée de fidèles rassemblés autour de l'ainé, ou compte-t-il des milliers d'individus qui dressent le poing dès l'appel à la guerre ? Quelle est la taille du Clan ?

1 – FAMILLE : une ou deux dizaines d'individus, tous de la même famille. Le sang s'est clairsemé. Ceux qui souhaitent se marier cherchent un mari ou une épouse dans une famille ou une ville alliée.

BONUS DE CULTE : (PHY) Résistance

2-3 – FAMILLE ÉLARGIE : le Clan comprend plus de cent individus, tous en quête de nourriture. Tout le monde a une tâche à accomplir, et la paresse est sévèrement réprimée. La compétition fait partie de la vie, même pour les plus jeunes : personne ne veut aller chercher de l'eau ou vider les latrines. Les plus vieux se disputent la conduite du Clan. Seules une bonne organisation et les vieilles traditions permettent de maintenir la cohésion de la famille.

BONUS DE CULTE : (PSY) Ruse

4-5 – POUVOIR LOCAL : d'une manière ou d'une autre, tous les individus sont liés, que ce soit par les liens du mariage ou du sang. Il est important de savoir si un Claniste appartient à la lignée du frère du chef, ou s'il descend directement de cet aïeul. Même si les terres du Clan sont vastes, ses membres sont perpétuellement à l'affût de nouveaux territoires.

BONUS DE CULTE : (CHA) Commandement

6 – TRIBU : de vastes clans se rassemblent, que ce soit par le biais de négociations, de conquêtes ou par simple nécessité. Des luttes de pouvoir ont lieu quotidiennement. Une tribu représente toujours une menace pour les autres Cultes et Clans. Elle empiète sur d'autres domaines et les membres de la tribu ne sont pas tous capables de se comporter correctement.

BONUS DE CULTE : (CHA) Négociation

RESSOURCES

Où le Clan puise-t-il ses richesses ? Contrôle-t-il des ressources précieuses ?

1-2 – TROUPEAU : le Clan possède de vastes domaines de chasse ; des troupeaux de mammoths ou de bovidés sillonnent son territoire ; des sangliers et des cerfs se cachent dans les fourrés. Les Clans sédentaires construisent des maisons sur les rives d'un lac ou près d'une rivière grouillant de poissons ou de trilobites ; d'autres brisent des cheminées d'argile pour y récupérer les insectes et les font griller.

BONUS DE CULTE : (INS) Dressage

3 – MINES : collines et montagnes sont percées de galeries ; de ces dernières, les Clanistes extraient du charbon, du salpêtre ou d'autres minéraux qui sont vendus à Justienne ou à une autre ville.

BONUS DE CULTE : (PHY) Force

4 – CHAMP DE RUINES : le Clan s'est installé sur le champ de ruines qu'il exploite depuis des siècles. Des conflits l'opposent quotidiennement aux Ferrailleurs.

BONUS DE CULTE : (INT) Connaissance des artefacts

5 – BUNKER : le Clan vit dans le bunker et puise dans ses réserves pour se nourrir, armé des fusils du peuple d'antan.

BONUS DE CULTE : (AGI) Armes à projectiles

6 – RAID : le Clan survit en pillant des fermes et des convois. Les Cultes ne le toléreront pas.

BONUS DE CULTE : (AGI) Mobilité

POTENTIELS

Les Clans ne disposent pas de leurs propres Potentiels. Ils utilisent ceux qui sont à disposition de tout le monde, ou en inventent de nouveau. Le Chapitre 10 : « À vaincre sans péril » présente de nombreux exemples de Potentiels et de pouvoirs utilisables par les Clans.



MAIS CEUX QUI ÉCHAPPENT À L'ENFER

N'EN PARLENT JAMAIS

ET PLUS GRAND-CHOSE NE LES DÉRANGE ENSUITE.

[BUKOWSKI]

POTENTIELS COMMUNS

APPEL DE L'ÉTHER

Au-delà du monde de l'audible, l'éther frémit sous l'effet des chants des Chakras et des ondes cérébrales découplées flottant dans l'air. Les créatures infestées par les spores ouvrent la barrière, laissent leurs émotions pénétrer dans l'éther, captent les vibrations, caressent l'enivrement.

Ceux qui échappent au chaos et séparent les courants lisent dans l'éther comme un météorologue interprète les nuages. Ce n'est pas une science exacte, mais les probabilités sont là. Un personnage doté de ce Potentiel doit être victime d'une sporulation d'au moins 5 points pour sentir l'action des autres créatures infestées et des Psychonautes. Ceci lui confère des avantages au combat ou aux jets de perception : il obtient +1D par niveau de Potentiel pour chaque confrontation contre un adversaire infesté par les spores.

ASCÉTISME

Le personnage survit en se nourrissant de lichen et de scarabées pendant des jours, mâche des bandes de cuir et lèche la rosée sur les pierres. Il ressent la faim et la soif sans en souffrir. Quand il trouve quelque chose à manger, il ne fait pas le difficile, et son estomac n'est pas très irritable.

Le personnage peut survivre pendant un long moment sans nourriture ni eau : il peut sauter un repas par niveau de Potentiel (au moins une fois par jour) sans subir de malus.

ÇA POURRAIT ÊTRE PIRE

La douleur est censée protéger les gens au lieu de représenter un obstacle à leur survie. Un personnage doté du Potentiel Ça pourrait être pire se rend compte de l'ampleur de sa blessure et de la douleur sans toutefois y céder. Les malus de traumatisme sont réduits du niveau de Potentiel.

CUIR D'ÉLÉPHANT

Les tempêtes de sable et le froid ont érodé et tanné la peau ; la chair s'est déchirée une centaine de fois et a formé une croûte de tissu cicatriciel extrêmement résistante. Ce n'est pas beau à voir, mais une lame peut à peine l'entamer. Ce cuir d'éléphant agit comme une protection naturelle contre les attaques et confère +1 armure par niveau de Potentiel. Le personnage subit également -1D par niveau de Potentiel à CHA+Séduction.

DÉPLACER DES MONTAGNES

Quand les obstacles paraissent insurmontables et que le courage faiblit, le personnage commence par contrôler son état d'esprit puis la situation par la simple force de sa volonté. Dans une situation désespérée, il obtient +1 succès par niveau de Potentiel pour 1 action (utilisable une seule fois par tranche de 3 jours).



ÉCLAIR DE GÉNIE

Les pensées tournent en rond dans la jungle enchevêtrée des réflexions. Seul un éclair de génie peut éclairer les ombres et montrer la voie à suivre. Avec le Potentiel Éclair de génie, le Personnage peut bénéficier de cette grâce salvatrice : une fois par jour, il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à un test d'INT.

INFLEXIBLE

CONDITION : Volonté

Qu'est-ce que l'esprit si ce n'est un muscle qui se renforce par la détermination et la paix intérieure ? Le personnage peut contrer une attaque mentale par un effort de volonté une fois par confrontation et obtient alors +1D par niveau de Potentiel.

MARATHON

Le corps est une machine qui va vers l'avant et suit inexorablement sur sa trajectoire. Le personnage a la vigueur d'un gendo chassant sa proie : il court sans jamais s'épuiser. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à tous les tests de PHY+Vigueur liés à la course.

MATHÉMATICIEN

CONDITION : INT 4

Le monde est constitué de relations et d'images logiques. Le personnage voit partout des corrélations qui peuvent s'exprimer en chiffres. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel pour tout ce qui peut être résolu par les mathématiques ou la logique.

SENS DU DANGER

Le personnage considère tout comme une menace, une méfiance qui le pousse à agir avec nervosité et à réagir violemment même face à des gestes bienveillants. Il est considéré comme tendu et stressé, mais aussi comme un excellent garde, car ses réflexes fonctionnent aussi en cas de danger avéré. Avec +1D par niveau de Potentiel à INS+Perception, il est difficile de le surprendre. Ce bonus ne s'applique qu'en cas de menace réelle.

SOUPLESSE

Le personnage peut se contorsionner d'une manière qui provoque des cris d'effroi et les applaudissements de la foule. Si un adversaire l'agrippe ou s'il se retrouve coincé ou enchaîné, il a une chance de se libérer : il obtient +1D par niveau de Potentiel au test d'action adéquat.



MASSUE PRIMITIVE

Seule une civilisation est en mesure de concevoir une forme d'artisanat élaborée, et pour de nombreux Clans, toutes ces notions demeurent encore inconnues. Ils retirent des ruines ce dont ils ont besoin : de vieux tuyaux leur servent de massues. Avec des câbles électriques ou des lanières en cuir, ils nouent à une extrémité des briques ou des plaques de métal aiguisées. Ces armes peuvent certes sembler primitives, mais elles n'en demeurent pas moins efficaces.

Bien souvent, les Clans apposent sur leurs armes leurs propres symboles personnalisés. Certains nouent aussi sur le manche les cheveux des ennemis qu'ils ont tués, ou bien des crocs et des griffes.

SPÉCIALITÉ : aucune

◆ Armes de corps à corps

ATLATL

Tout comme les massues primitives, les atlatls sont des armes simples, faciles à fabriquer, et qui se déclinent en différentes variétés. Ces appareils d'apparence grossière propulsent des lances à une vitesse conséquente. Ainsi, leur portée et leur force de pénétration sont supérieures à des lances projetées à la main.

SPÉCIALITÉ : aucune

◆ Armes de jet

PEINTURES CORPORELLES

L'application de peintures corporelles est une tradition que partagent de nombreuses tribus. Qu'il s'agisse des Massaïs ou des nomades de Pollen, chacune possède ses propres motifs traditionnels que ses membres peignent sur leur peau pour mieux combattre, pour se camoufler ou pour certains rituels. Voilà pourquoi de nombreux Clanistes transportent toujours sur eux une bourse remplie de peintures faites à partir de plantes ou de graisses animales.

SPÉCIALITÉ : une peinture de camouflage donne +2D aux tests d'AGI+Furtivité ; les peintures de guerre traditionnelles renforcent PSY+Foi/Volonté de 2D.

◆ Talismans / Emblèmes

PIÈGES

Partir à la chasse avec un arc et une lance ne garantit pas toujours de rapporter assez de gibier pour nourrir tout le Clan. Et ces Clans n'auraient d'ailleurs pas pu survivre si leurs chasseurs n'étaient pas non plus de parfaits trappeurs. Cependant, la capture de gibiers n'est pas toujours le centre des activités d'un trappeur. Parfois, il est nécessaire d'empêcher des animaux sauvages ou les guerriers d'un Clan ennemi de pénétrer dans leur territoire. Les chasseurs et les guerriers transportent souvent plusieurs pièges attachés à leur corps.

SPÉCIALITÉ : aucune

◆ Pièges



PNEUMO-MARTEAU

MASSUE EN FER DU ROI CAFARD

Le Clan des Cafards est réputé pour ses raids nocturnes. Ses guerriers assoiffés de sang surgissent des ruines, pour ensuite disparaître à nouveau dans leur monde dévasté une fois le jour venu. Leurs rois sont différents : gigantesques, boursoufflés, la tête enfoncée dans les épaules. Les Cafards les vénèrent et prennent soin d'eux comme de dangereux animaux mis en cage. Les femmes n'ont aucune réticence à ce qu'ils les fécondent, car elles engendreront alors des enfants forts qui rejoindront leur nid. Quand l'un de ces rois est lâché sur leurs ennemis, il traîne sur le sol une poutre en fer recouvert de plaques de métal aiguisées et maintenues par des fils de fer barbelés. Il abat les chevaux des Juges avec cette arme de manière brutale et sanglante. Les guerriers s'occupent ensuite du reste.

SPÉCIALITÉ : aucune

◆ Armes de corps à corps

PNEUMO-MARTEAU

Les Mékans de la région du Ramein conçurent un jour un marteau cloueur pneumatique à l'aide des documents rédigés par leur légendaire fondateur, le Mécanicien. Des années plus tard, cet appareil devint le pneumo-marteau, et ses possesseurs fondèrent leur

propre caste : les Pneumanciens. Cette arme est chauffée au charbon jusqu'à ce que l'eau du réservoir latéral génère assez de pression. Un système de valves redirige la vapeur dans les canons l'un après l'autre, propulse des clous similaires à des carreaux d'arbalète, et se recharge en même temps.

SPÉCIALITÉ : le pneumo-marteau requiert un peu plus de 5 minutes pour atteindre sa température opérationnelle et devenir utilisable. Cette arme peut aussi servir de bombe. Si toutes les valves sont fermées, la température et la pression augmentent jusqu'à ce qu'une détonation retentissante déchire la structure en fer moulé. La puissance de la détonation est de 12.

◆ Armes lourdes

ARMURE EN SOIE DRUSCHINNIK

Des plastrons en fils de soie fins de Wroclaw équipent les gardes du Piast. Plusieurs couches de soie sont superposées puis cousues les unes aux autres. Ce tissu à la formidable résistance dévie flèches et coups de poignard.

SPÉCIALITÉ : aucune

◆ Armures