

Des Passions

« Les Passions représentent les croyances spirituelles des peuples de Barsaive. Elles sont des incarnations physiques des forces vitales de l'univers, les manifestations vivantes de toutes les émotions. Chacune des douze Passions du panthéon est associée à des émotions et des valeurs qui sont à la source de tout ce en quoi croient les Donneurs-de-noms. Les questeurs épousent les émotions et les idéaux d'une seule Passion, la plus importante à ses yeux et qui l'inspire dans ses discours et ses actes. Les questeurs servent de lien entre leur bienfaiteur et les habitants du monde. »

• Inconnu •



Les objectifs principaux que vise cette aide de jeu sont les suivants :

- faire un récapitulatif des différentes Passions de Barsaive,
- présenter un visuel plus contemporain et épique de chaque Passion,
- modifier légèrement les descriptions des Passions Lochost & Thystonius afin de les rendre plus cohérentes avec leurs idéaux & actes de dévotion officiels,
- proposer des relationnels entre Passions (ajout d'un léger antagonisme entre Jaspre & Upandal et d'un fort entre Floranuus & Dis) afin d'amener du jeu dans l'interprétation de personnages questeurs ; basé sur *La Danse des Passions* (**Kratas City of Thieves**),
- Proposer un essai philosophique présentant une vision différente de la vraie nature des Passions.

Les sources ayant servi à écrire cette aide de jeu sont : **Le Recueil du Joueur** (EDC), **Kratas City of Thieves** (ED3) et **Questors** (ED4).

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consulter le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consulter le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture : Notaure.



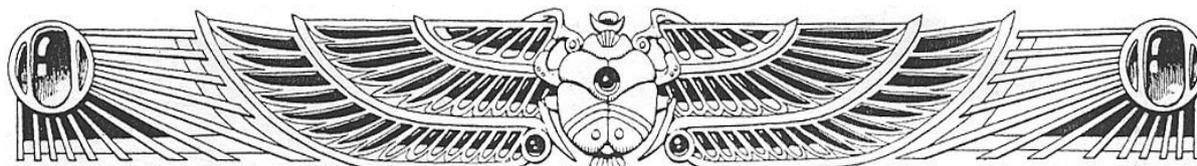
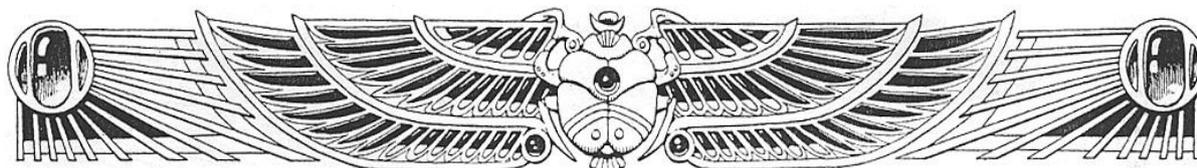


Table des matières

Des Passions.....	1
<i>Table des matières</i>	2
<i>De l'adoration des Passions</i>	3
Des Passions dans Barsaive.....	3
<i>D'un résumé des Passions</i>	6
Astendar	6
Chorrolis	7
Dis (Passion folle).....	8
Floranuus.....	9
Garlen	10
Jaspree.....	11
Lochost	12
Mynbruje	13
Raggok (Passion folle).....	14
Thystonius	15
Upandal	16
Vestrial (Passion folle)	17
<i>D'un essai sur la véritable nature des Passions</i>	18
De la légitimité de parler d'un tel sujet	18
Des origines	19
Des Idéaux	20
Des Apparences	20
Des Passions et des Civilisations.....	21
De la véritable nature des Passions.....	22
De la conclusion logique.....	23





De l'adoration des Passions

Les peuples de Barsaive fondent leurs croyances spirituelles sur leurs Passions. Pourtant, aucune race ni aucune communauté n'a établi d'institution religieuse formelle. Les Passions paraissent avoir choisi de propager leurs idéaux à travers leurs questeurs plutôt que par l'intermédiaire d'une institution ou d'une loi écrite, toujours sujette à l'erreur et à une mauvaise interprétation. De ce fait, aucune Passion ne jouit d'un culte organisé, même si les questeurs d'une même Passion se regroupent fréquemment en petits comités pour partager leurs expériences personnelles ou pour accomplir une mission commune. Ces deux pratiques sont très répandues au sein du royaume de Throal.

Toutefois, si les peuples de Barsaive n'ont pas fondé de religions centrées sur les Passions, ils ne les adorent pas moins. La plupart des gens croient en toutes les Passions et font appel, selon les circonstances, à celle qui correspond le mieux à leurs besoins.

Certains, dont les questeurs, adorent une Passion plus que toute autre. Tout en reconnaissant l'existence des autres Passions, ils considèrent comme supérieurs les idéaux de leur Passion d'élection. Ces adorateurs expriment souvent leur croyance en indiquant qu'ils observent les idéaux de telle ou telle Passion. Un fermier adorateur de Jaspree, par exemple, dirait : « j'observe les idéaux de Jaspree ». Les questeurs sont nombreux à faire connaître leur préférence par ce genre de déclaration.

À la différence des questeurs, les donneurs-de-noms déclarent rarement adorer une seule Passion. La plupart acceptent la totalité du panthéon et craindraient de perdre la protection des Passions en lesquelles ils affirmeraient ne pas croire. La plupart des gens invoquent les bienfaits d'une Passions différente, en fonction des circonstances. Par exemple, une famille réfugiée derrière les volets clos de leur maison pendant qu'une bande de loups affamés hurlent au-dehors s'en remettra probablement à la protection de Garlen, Passion du foyer et de la guérison. Si un membre de cette famille se risque à l'extérieur, arme au poing, pour affronter les loups, ses parents invoqueront plutôt Thystonius, la Passion du défi physique et de la bravoure.

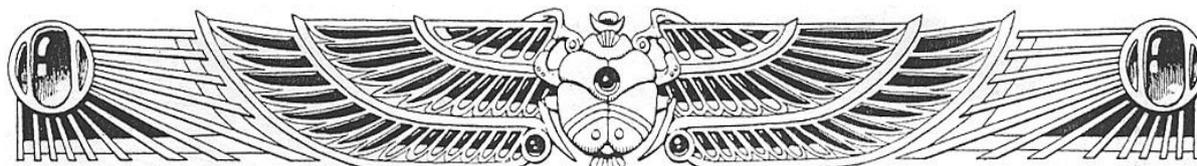
Des Passions dans Barsaive

Les Passions font partie de la vie des habitants de Barsaive. Elles représentent des idéaux importants de la vie et de la culture des Barsaiviens et sont reconnus comme des êtres spirituels puissants et influents. Alors que peu rencontrent les passions dans leur chair, les gens les honorent et recherchent leurs bénédictions, en particulier pour les événements liés à leurs idéaux.

À un égard, le culte et la croyance aux Passions sont semblables aux pratiques dans notre monde. Les Contes des Passions sont racontés aux enfants, partagés en fêtes de village et adaptées en œuvres d'art épiques pour les nobles. Elles forment une pierre de touche culturelle et le fondement de rites, de rituels et de superstitions.

D'autre part, le culte de la Passion n'est pas vraiment une religion. Il existe des histoires et légendes sur les Passions, mais pas de textes sacrés. De nombreux





questeurs discuteront volontiers des idéaux de leur passion, mais ils s'efforcent de vivre personnellement plutôt que de faire du prosélytisme. Alors que les idéaux que chaque Passion incarne sont largement reconnus, la façon dont une personne poursuit ces derniers est très personnelle, et des questeurs d'une même Passion peuvent ne pas être entièrement d'accord.

La plupart des colonies auront un site (ou des sites) dédié aux Passions. Ce peut être une structure spécifique partagée par la communauté, un lieu réservé dans un espace commun (par exemple une chapelle dans la mairie) ou des sanctuaires personnels dans les maisons. Même avec un espace public, certains ont leur propre endroit dédié pour honorer les Passions. De la nourriture, de l'encens ou d'autres offrandes symboliques sont présentées dans ces lieux pour demander la bénédiction des Passions.

Les festivals et les fêtes découlent souvent d'importantes observances spirituelles. Une communauté agricole du nord-est de Barsaive honore Jaspree avec des rituels pour bénir la prochaine plantation à la première nouvelle lune du printemps. Ils racontent une légende de Jaspree donnant aux donneurs-de-noms la connaissance de l'agriculture, et une parabole d'un questeur visitant deux villages, l'un qui l'a accueillie et a reçu un récolte abondante, et un autre qui le rejeta et rencontra la famine. Les rituels et les histoires racontées mettent l'accent sur les valeurs de la communauté à travers le prisme des idéaux de la Passion.

Des pratiques folkloriques se développent en lien avec ces histoires. Lors de la préparation de leur pain tous les matins, une petite partie de la pâte est transformée en « questeur de pain » et mis de côté pour représenter la générosité décrite dans l'histoire. Ces pains sont donnés à ceux qui en ont besoin et dispersés pour nourrir la faune comme symbole du lien entre donneurs-de-noms et la nature.

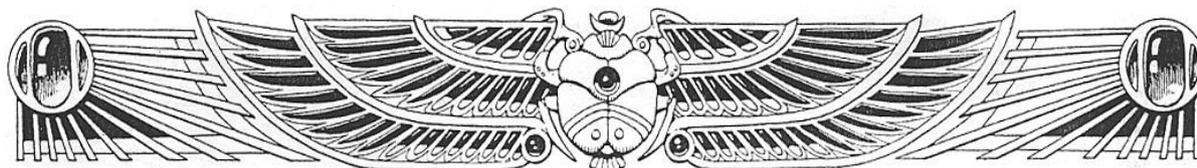
Plus la communauté est grande, plus les pratiques sont susceptibles de varier. C'est surtout vrai dans les villes et cités où viennent des donneurs de noms d'horizons différents ensemble. Il en résulte des différences notables entre les groupes, que ce soit géographiquement ou par classe sociale. Par exemple, le quartier troll de Travar a un festival honorant Thystonius qui remonte à leur émergence d'un kaer montagneux. Cette tradition leur donne une identité culturelle au sein de la ville qui se démarque de ses voisines.

Il existe également des pratiques syncrétiques, où les croyances et les traditions d'un groupe sont mélangées avec un autre, formant quelque chose de nouveau. Peu de temps après le Châtiment, une tribu d'orks s'est installée à la lisière d'un bois qui abritait un kaer elfique. Les deux communautés se sont mélangées et maintenant les rituels de la ville sont un mélange de raffinement elfique et de fêtes ouvrières animées.

Des sanctuaires dédiés aux Passions peuvent également être trouvés en dehors des villages et des villes. Le pays de Barsaive est parsemé de ruines dont certaines sont des temples abandonnés. Ils servent d'abri aux explorateurs, de repaire aux créatures, de bases de cultes, etc... Les anciennes bornes de sentiers ou de routes commerciales pourraient servir de sanctuaires à Floranuus, où les voyageurs peuvent demander à la Passion du mouvement de les aider à arriver plus vite à leur destination.

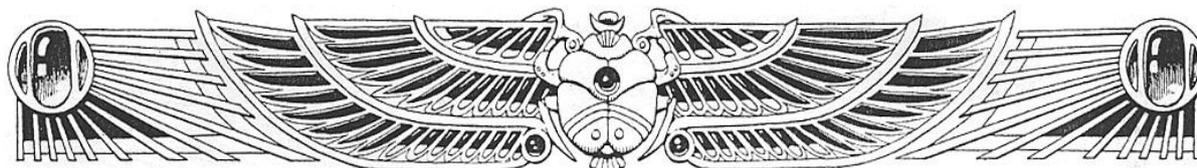
Enfin, le dernier aspect à considérer est la relation qu'entretiennent encore certaines communautés avec les Passions Folles. Alors qu'elles ont sombré dans la folie depuis le début du Châtiment, les histoires populaires et autres traditions orales





décrivant Erendis comme l'incarnation de la responsabilité civique, Rashomon comme dirigeant et Vestrial en tant que joyeux farceur persistent et sont toujours présentes dans la Barsaive profonde... Une communauté pourrait renoncer à toute mention d'elles ou les pleurer en tant qu'êtres chers à jamais perdus, en fonction de leur relation culturelle avec leurs versions pré-Châtiment.





D' un résumé des Passions

Astendar

Description : Astendar est la muse vivante de l'amour et des arts. Les récits évoquant des artistes auxquels Astendar a rendu visite et qui auraient passé plusieurs nuits de fièvre entre le chevalet et la couche de la Passion ne manquent pas. Un tel cadeau n'est pas octroyé à la légère et une visite d'Astendar indique généralement que la personne est promise à une brillante destinée.

Mois associé : Strassa

Idéaux : amour, arts, musique

Apparence typique : Astendar apparaît souvent sous les traits d'une personne puissamment charpentée, de n'importe quel sexe et de n'importe quelle race, légèrement vêtue et portant un instrument de musique.

Éléments traditionnels : la pluie fine, la musique et les vêtements magnifiques aux textures délicates.

Pouvoirs : Astendar peut ravir ses auditeurs par sa musique, instiller l'amour ou le désir, rendre la jeunesse et se transformer en chanson avant de s'éloigner dans les airs, laissant la mélodie flotter dans son sillage.

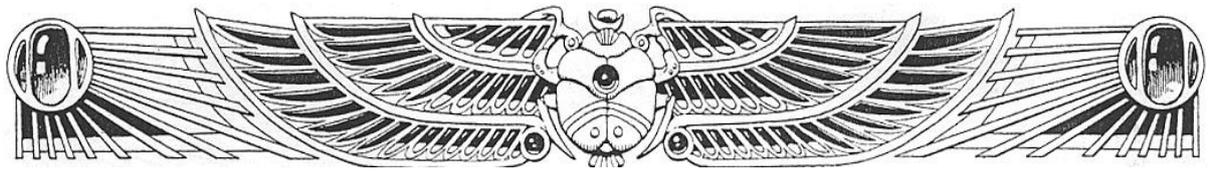
Actes de dévotion :

- concevoir une œuvre d'art qui requiert une à quatre semaines de travail (mineur),
- Délivrer une lettre d'amour à une distance demandant au moins cinq jours de voyage (majeur),
- Être entraîné dans une histoire d'amour qui risque de menacer sa propre intégrité physique (fervent),
- Trouver l'âme sœur à un roi ou une reine (quête).

Relations :

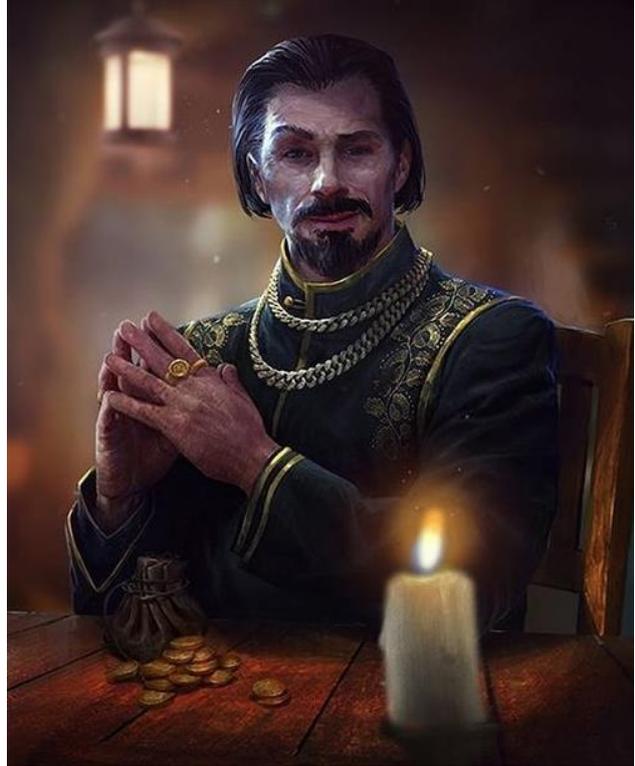
- Chorrolis, Floranuus (amies)
- Dis, Raggok, Vestrial (opposées)





Chorrolis

Description : Chorrolis parcourt le monde en apportant son aide à ceux qui désirent conclure des affaires avantageuses ou qui aspirent à plus de richesse qu'ils n'en possèdent. Il pousse les gens à se lever à l'aube et à travailler pour améliorer leur sort et laisse désespérer ceux qui vont se coucher le soir sans y être parvenus. Chorrolis est littéralement dévoré par la jalousie et l'avarice et n'hésite pas à harceler les propriétaires des objets qu'il convoite jusqu'à les faire craquer mais ceux qui savent garder leur calme peuvent finir richissimes. Il convoite tout ce qui est beau ou qui possède de la valeur chez autrui et sa soif de possession lui fait souvent perdre la tête. Chorrolis considère le vol comme un acte méprisable et lâche.



Mois associé : Veltom

Idéaux : richesse, commerce, jalousie, envie.

Apparence typique : Chorrolis apparaît souvent sous la forme d'une personne corpulente de n'importe quelle race, joviale, amère ou déprimé. Il affectionne les belles étoffes et porte généralement sur lui de l'or, de l'argent ou des objets magnifiques et de grande valeur.

Éléments traditionnels : les sacs de trésor, les caravanes, les produits à vendre et la nourriture.

Pouvoirs : Chorrolis peut susciter l'avidité, encourager la coopération en matière de commerce et voyager instantanément d'un bout à l'autre d'une route commerciale ou d'une voie d'eau utilisée comme telle.

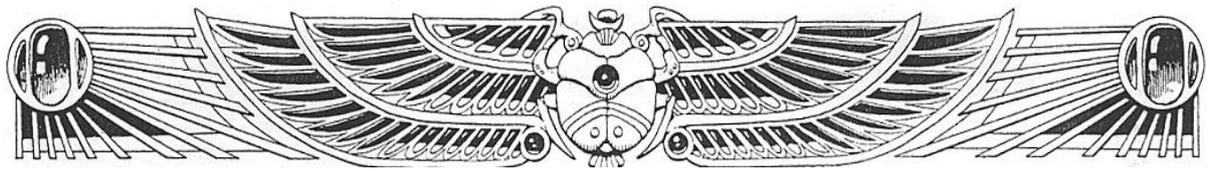
Actes de dévotion :

- effectuer des opérations commerciales concernant des produits d'une valeur d'au moins cinquante pièces d'argent (mineur),
- Passer beaucoup de temps à rechercher des pistes susceptibles d'engendrer d'importants profits (majeur),
- Récupérer un emprunt dont le taux d'intérêt est exorbitant et les pénalités de retard importantes afin de réaliser de substantiels profits (fervent),
- Acquérir un objet rare et légendaire (quête).

Relations :

- Astendar, Lochost (amies)
- Dis, Raggok, Vestrial (opposées)





Dis (Passion folle)

Description : Connue sous le nom d'Erendis avant le Châtiment, cette Passion incarnait autrefois les idéaux d'ordre, de travail et de bureaucratie. Aujourd'hui, malgré des idéaux déformés, Dis reste une Passion populaire chez ceux qui vivent du commerce de l'esclavage avec les Thérans. À la différence des autres Passions, Dis prend davantage de plaisir à faire taire la soif de vivre qu'à la susciter. Elle vide ses adorateurs de leur énergie afin qu'ils démoralisent à leur tour ceux qu'ils parviennent à assujettir. Les esclaves et les bureaucrates influencés par cette Passion folle finissent par n'être plus que des coquilles vides, privées de rêves et de sentiments. Dis veut propager cette mort de l'âme partout dans le monde.



Mois associé : Charassa

Idéaux : confusion, travail inutile, hiérarchie bureaucratique complexe, esclavage et domination.

Apparence typique : Dis se manifeste sous la forme d'une personne d'une maigreur malade, de n'importe quelle race, visiblement privée depuis beaucoup trop longtemps de soleil et d'exercice.

Éléments traditionnels : de la paperasse, de la paperasse et encore de la paperasse, les contrats, les règlements volumineux, les esclaves et les chaînes.

Pouvoirs : Dis peut faire retomber la ferveur de ceux qui l'entourent et semer la confusion dans leur esprit, se faire obéir à volonté et se téléporter instantanément en n'importe quel lieu où elle s'est déjà rendue auparavant.

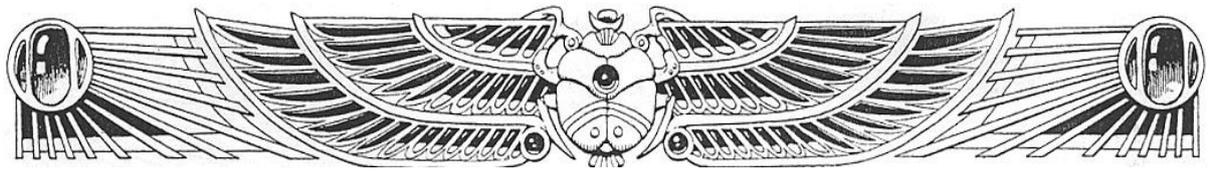
Actes de dévotion :

- imposer sa volonté à une autre créature pensante (mineur),
- Concevoir un moyen obscur de contrôler l'information et le déroulement de travaux sans intérêt (majeur),
- Réduire en esclavage un adversaire de valeur (fervent),
- Mettre en place un réseau de commerce d'esclaves (quête).

Relations :

- Raggok, Vestrial (opposées)
- Floranuus, Lochost (ennemies)





Floranuus

Description : Floranuus est le perpétuel optimiste, celui qui insuffle la motivation à tous les donneurs-de-noms. Il brûle dans le cœur de tous ceux qui se lèvent chaque matin, heureux à l'idée de vivre une nouvelle journée. Il encourage chacun à lutter pour la victoire et se tient au centre de toutes les célébrations. En tant qu'incarnation de la joie, de la gaieté et de l'excitation, il a du mal à comprendre le désespoir. Il envoie ses questeurs aider les plus déprimés, sachant qu'eux sauront peut-être trouver les mots et les gestes dont lui est incapable.

Mois associé : Rua

Idéaux : réjouissances, énergie, mouvement, victoire.

Apparence typique : Floranuus apparaît habituellement sous une forme humanoïde constituée de flammes qui brûlent sans dégager la moindre chaleur ni enflammer ce qu'elles touchent.

Éléments traditionnels : le feu, les fêtes, les acclamations, les navires rapides (du ciel mais aussi fluviaux ou marins), le vin et les routes.

Pouvoirs : Floranuus donne de l'énergie, fait passer les esprits de la déprime à l'euphorie et peut voyager à travers le monde à une vitesse stupéfiante sous la forme d'une boule de feu.

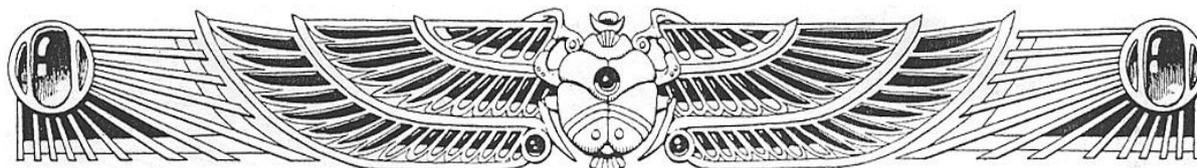
Actes de dévotion :

- Participer ou organiser une course ou toute autre compétition physique (mineur),
- Organiser une fête d'au moins cent personnes qui nécessite au moins une semaine de préparation (majeur),
- Brandir l'étendard de son camp en plein territoire ennemi à un moment crucial d'une bataille (fervent),
- Mettre fin à une guerre entre deux communautés ou nations ennemies (quête).

Relations :

- Astendar, Thystonius (amies)
- Raggok, Vestrial (opposées)
- Dis (ennemie)





Garlen

Garlen est l'une des Passions les plus largement adorées de Barsaive. Des gens de toutes les races la nomment « la mère qui s'occupe de tous » et Garlen considère tous les donneurs-de-noms de Barsaive comme ses enfants. Elle apporte souvent des soins aux malades et aux blessés, ainsi que du réconfort aux mourants. Dans un monde emplit de violence et de dangers, Garlen veille sur ceux qui préfèrent le confort et la sécurité du foyer à l'aventure, en particulier les familles et les enfants.

Mois associé : Mawag

Idéaux : foyer et guérison.

Apparence typique : Garlen se manifeste habituellement sous les traits d'une femme aux formes voluptueuses, les bras grands ouverts en signe d'acceptation et d'invitation. À l'occasion, elle apparaît comme un homme affable et bien en chair.



Éléments traditionnels : les maisons, les enfants, les kaers, les espaces clos et l'eau.

Pouvoirs : Garlen peut soigner les blessés, réconforter les tourmentés et se rendre instantanément dans n'importe quel demeure.

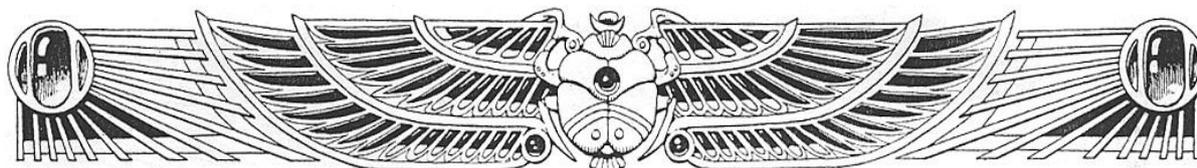
Actes de dévotion :

- Soigner quelqu'un qui souffre d'une blessure physique (mineur),
- S'occuper d'une personne qui souffre d'une maladie grave (majeur),
- Protéger un foyer contre des agresseurs (fervent),
- Trouver un remède à une maladie mortelle (quête).

Relations :

- Dis, Vestrial (opposées)
- Raggok (ennemie)





Jaspree

Description : Poussé par son amour de la vie, Jaspree répond à l'appel d'innombrables donneurs-de-noms travaillant à faire revivre les forêts et les fermes dévastées après le Châtiment. Il se promène à l'ombre profonde des plus grands arbres et s'arrête pour humer les minuscules fleurs sauvages qui poussent le long des routes les plus fréquentées de Barsaive. Grâce à son aide, le monde est redevenu verdoyant et plein de vie.

Mois associé : Gamil

Idéaux : croissance, respect de la terre, amour des espaces sauvages.

Apparence typique : Jaspree se manifeste habituellement sous la forme d'une personne mi-animale, mi-humaine, de n'importe quel sexe et de n'importe quelle race.

Éléments traditionnels : les arbres, les fermes, les forêts et les graines.

Pouvoirs : Jaspree favorise la croissance des plantes et la reproduction des animaux et des donneurs-de-noms. Il peut animer les plantes, parler avec les animaux et se déplacer à travers la boue comme s'il nageait dans une onde claire.

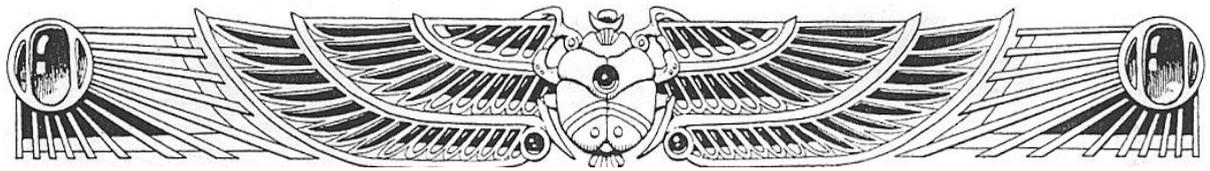
Actes de dévotion :

- Planter des graines sur un demi-hectare (mineur),
- Prendre soin d'une ferme ou d'un secteur boisé pendant au moins une semaine (majeur),
- Protéger une ferme, une région boisée ou un troupeau d'animaux contre des dommages accidentels ou délibérés (fervent),
- Annuler les effets du Châtiment sur une zone de terre de taille considérable (quête).

Relations :

- Upandal (réticente)
- Dis, Raggok, Vestrial (opposées)





Lochost

Description : Lochost est la Passion patronne des esclaves, des rebelles et des érudits. Le véritable homme de sciences cherchant l'inspiration nécessaire pour rompre avec les croyances du passé et faire de nouvelles découvertes mérite la protection de Lochost autant que n'importe quel autre combattant de la liberté. La lente propagation de l'esclavage thérans à travers Barsaive oblige Lochost à disperser de plus en plus ses efforts. Il se trouve donc de plus en plus dépendant du nombre de ses questeurs pour agir.

Mois associé : Raquas

Idéaux : rébellion, changement, liberté.

Apparence typique : Lochost apparaît habituellement sous la forme d'un esclave de n'importe quel sexe et de n'importe quelle race, brisant ses chaînes et dont le corps et les traits changent perpétuellement.

Éléments traditionnels : les vents puissants, les arbres déracinés, les chaînes brisées et les portes ouvertes.

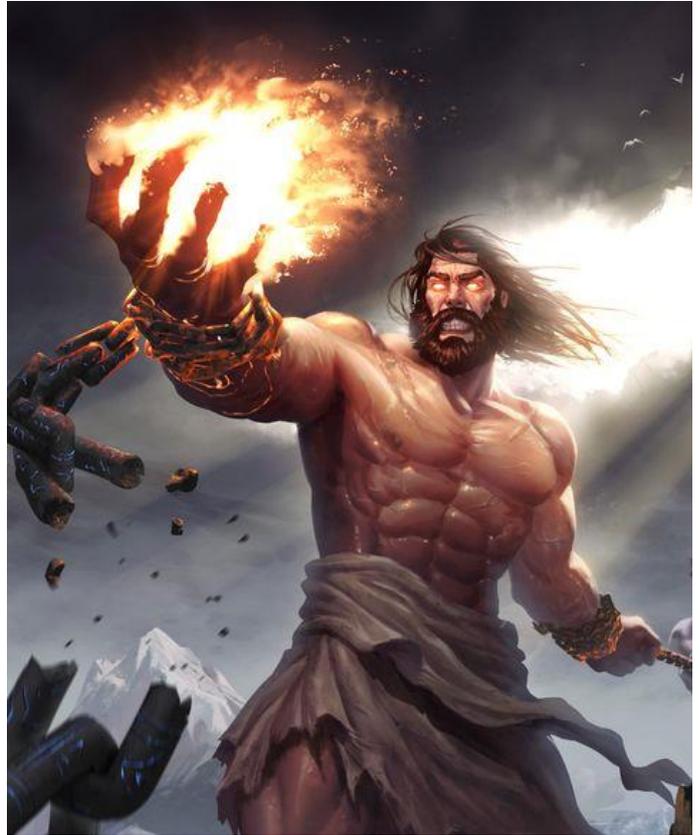
Pouvoirs : Lochost inspire l'esprit de rébellion, reconforte les prisonniers, ouvre les portes et les prisons. Il peut voler à travers les airs en se transformant en bourrasque.

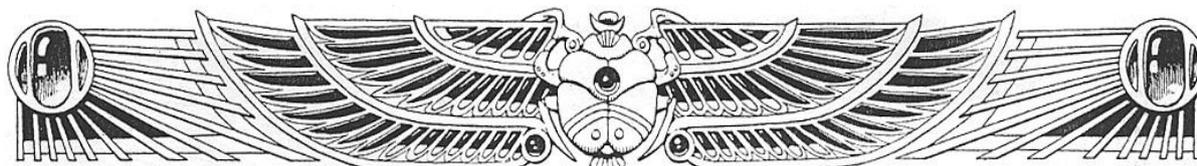
Actes de dévotion :

- Reconforter une personne réduite en esclavage (mineur),
- Aider quelqu'un qui a fui l'esclavage (majeur),
- Libérer un camp entier d'esclaves (fervent),
- Convaincre le chef d'une nation d'interdire l'esclavage (quête).

Relations :

- Chorrolis (amie)
- Mynbruje (réticente)
- Raggok, Vestrial (opposées)
- Dis (ennemie)





Mynbruje

Description : Mynbruje défend les innocents accusés à tort, les laissés-pour compte de la justice et ceux que la société ne comprend pas. C'est une Passion très occupée, car bien que les donneurs-de-noms occupent une place à part dans l'univers, les simples mortels sont souvent aveugles à la vérité et ne comprennent pas ce qui leur arrive.

Mois associé : Sollus

Idéaux : justice, compassion, empathie, vérité.

Apparence typique : Mynbruje apparaît habituellement sous la forme d'un vieillard de n'importe quel sexe et de n'importe quelle race.

Éléments traditionnels : la balance, la hache du bourreau, les étoiles et un lieu confortable pour se reposer.

Pouvoirs : Mynbruje peut lire dans les esprits, apaiser les souffrances, percevoir des indices obscurs et voyager à travers les pensées des donneurs-de-noms, en passant d'un esprit à un autre.

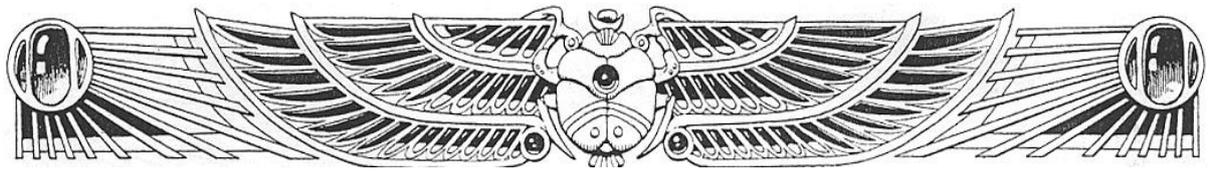
Actes de dévotion :

- Apaiser un accusé qui souffre (mineur),
- Révéler une injustice (majeur),
- Prouver la culpabilité ou l'innocence d'un suspect (fervent),
- Révéler une conspiration visant à assassiner un roi ou un personnage de haut rang (quête).

Relations :

- Lochost (réticente)
- Dis, Raggok (opposées)
- Vestrial (ennemie)





Raggok (Passion folle)

Description : Avant le Châtiment, la Passion Raggok était connue sous le nom de Rashomon, et ses idéaux étaient l'autorité dirigeante, l'endurance, la tolérance et la persévérance. Aujourd'hui, Raggok est la plus terrible des Passions folles et incarne toute la corruption de ce monde. Elle fait revenir les morts à la surface de la terre, sème une haine irraisonnée et harcèle les déments au moyen de voix désincarnées. On raconte qu'il aurait passé d'innombrables pactes avec les horreurs, qu'il seconde dans leurs œuvres maléfiques en échange de leur assistance. À l'instar des horreurs qu'il sert volontiers, Raggok adore infliger la douleur et ne vit que pour satisfaire ses désirs pervers.

Idéaux : vengeance, amertume, jalousie.

Mois associé : Riag

Apparence typique : Raggok se manifeste habituellement sous la forme d'un humanoïde de haute taille dont la tête évoque celle d'un bélier. Des dizaines de blessures béantes s'ouvrent et se referment continuellement sur son corps ensanglanté.

Éléments traditionnels : les squelettes, les morts-vivants, les épées, les blessures, les insectes, la neige et la glace.

Pouvoirs : Raggok peut ranimer de douloureux souvenirs, faire lever des morts-vivants, inspirer la haine et voyager à travers les pensées des donneurs-de-noms, ravivant au passage de douloureux souvenirs.

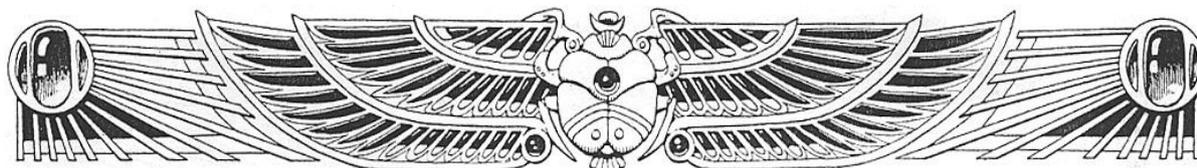
Actes de dévotion :

- Infliger la douleur au combat (mineur),
- Torturer une victime avec soin et habileté (majeur),
- Tuer quelqu'un par vengeance. Cette vengeance peut satisfaire un désir de vengeance ou permettre de remplir un contrat passé avec une tierce personne (fervent),
- Faire en sorte qu'une communauté entière souffre des actes perpétrés par ses ancêtres (quête).

Relations :

- Dis, Vestrial (opposées)
- Garlen (ennemie)





Thystonius

Description : Thystonius est la Passion du défi physique et de la bravoure. Même s'il n'est pas une Passion de la guerre à proprement parlé, les défis physiques que provoque cette dernière le galvanise au plus haut point ainsi nombre de soldats se l'est appropriée. Thystonius réside dans les os et les muscles vivants et non pas dans ceux des cadavres tombés au combat, c'est pourquoi il ne s'intéresse guère à la tuerie en elle-même mais plutôt à l'affrontement la précédent. Ce qu'il apprécie par-dessus tout, c'est le jeu et le travail des muscles d'un corps luttant contre l'adversité dans la bataille, une course à pied, un bras de fer, un homme nageant pour sauver sa vie contre les courants impétueux du fleuve Serpent, tout cela lui procure infiniment de plaisir.



Mois associé : Teayu

Idéaux : défi physique, bravoure.

Apparence typique : Thystonius apparaît habituellement sous la forme d'un homme ou d'une femme de grande taille, musclée et de n'importe quelle race.

Éléments traditionnels : les armes, les bannières et autres oriflammes, les armures et le champ de bataille.

Pouvoirs : Thystonius peut multiplier la force et les aptitudes martiales, surmonter la douleur et se rendre instantanément sur n'importe quel champ de bataille.

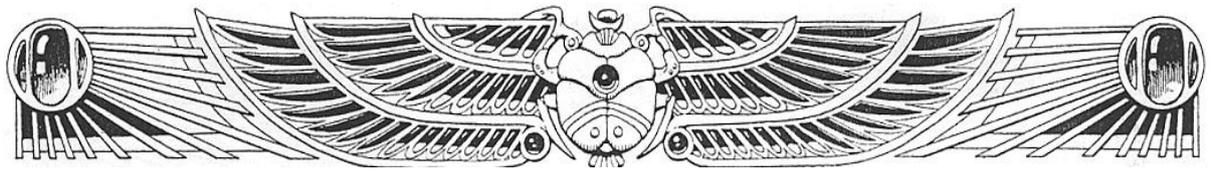
Actes de dévotion :

- Effectuer des prouesses physiques, comme se battre, sauter au-dessus d'un ravin particulièrement large, etc... (mineur),
- Mener des soldats à la bataille (majeur),
- Combattre un adversaire puissant jusqu'à ce que l'un d'entre eux (ou les deux) ne puissent plus continuer à se battre (fervent),
- Apporter la victoire à une nation engagée dans une guerre de grande échelle (quête).

Relations :

- Floranuus (amie)
- Dis, Raggok, Vestrial (opposées)





Upandal

Description : Upandal est la Passion de la construction. Elle renforce le besoin de construire que partagent tous les donneurs-de-noms de Barsaive et les aide à concevoir l'ordre et la beauté en édifiant des bâtiments ainsi qu'en donnant des noms. Upandal apporte son concours partout où il le peut, inspirant les architectes et les artisans et protégeant les plus beaux édifices et les plus belles villes. À l'occasion, il offre des outils enchantés aux artisans qu'il estime particulièrement dignes de son soutien.

Mois associé : Borrum

Ideaux : construction, édification, planification.

Apparence typique : Upandal se manifeste habituellement sous la forme d'un artisan de n'importe quelle race, vêtu d'habits sales d'ouvriers.

Éléments traditionnels : le marteau, les plans de bâtiments, le compas et la forge.

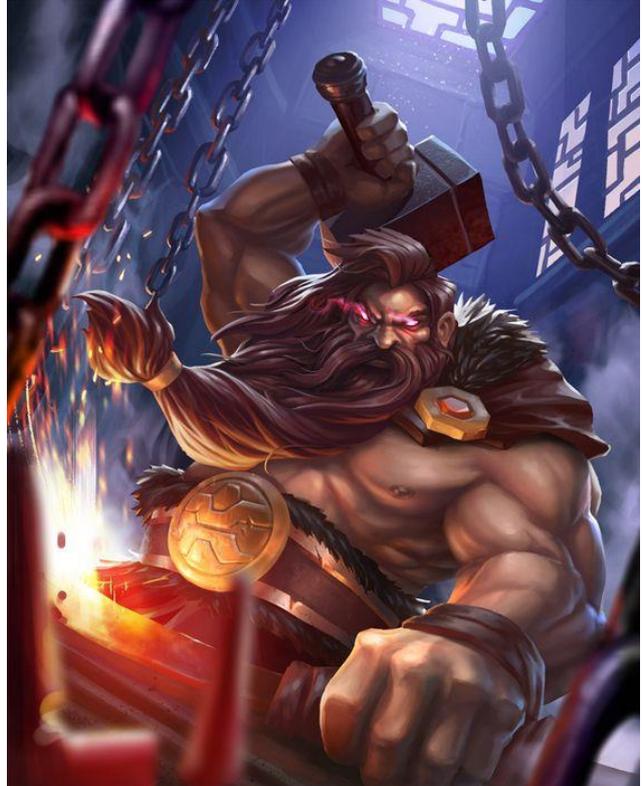
Pouvoirs : Upandal peut fabriquer rapidement des outils, fortifier un édifice, une forteresse ou une muraille, créer provisoirement un pont ou une tour et se rendre instantanément dans n'importe quelle ville ou construction de quelque importance que cela soit.

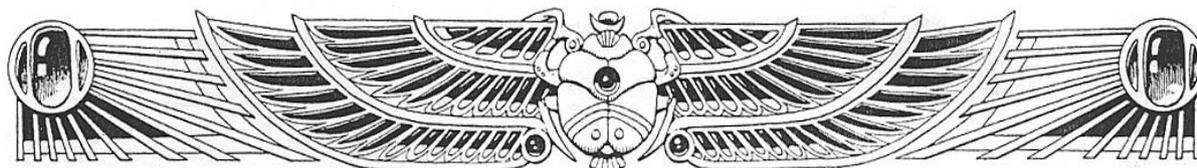
Actes de dévotion :

- Passer une semaine à concevoir un nouvel outil, une arme ou la conception d'un plan (mineur),
- Aider à construire un bâtiment, un château ou toute autre structure demandant deux à quatre semaines de travail (majeur),
- Protéger un bel objet (une boîte à bijoux musicale, une tour magnifiquement construite, etc...) de ceux qui veulent le détruire (fervent),
- Fabriquer un objet légendaire (quête).

Relations :

- Jaspree (réticente)
- Dis, Raggok, Vestrial (opposées)





Vestrial (Passion folle)

Description : Avant le Châtiment, Vestrial était la Passion espiègle qui mélangeait bonne humeur et fourberie pour crever l'ego boursoufflé des orgueilleux. Mais la démence qui l'a frappé pendant le Châtiment l'a rendu aussi arrogante que les personnes qui étaient autrefois victimes de ses plaisanteries. Se considérant comme le seul héritier légitime de tous ceux qui vénèrent les Passions, il ourdit des plans de conquête machiavéliques que ses questeurs accomplissent avec enthousiasme. Il use de sa grande intelligence pour tisser des réseaux d'intrigues que personne, à part lui, ne peut comprendre. Certains disent même qu'il aurait préparé tant de complots et de mensonges qu'il aurait lui-même perdu de vue leur dessein originel.



Mois associé : Doddul

Idéaux : manipulation, mensonge.

Apparence typique : Vestrial apparaît habituellement sous la forme d'un humanoïde vêtu d'un manteau noir à capuche.

Éléments traditionnels : la dague de l'assassin, le sang et les embuscades.

Pouvoirs : Vestrial peut provoquer la confusion chez celui qui l'écoute, enjôler les gens par ses mensonges, découvrir les désirs les plus secrets d'un individu et se rendre instantanément à un lieu où quelqu'un vient juste de prononcer un mensonge.

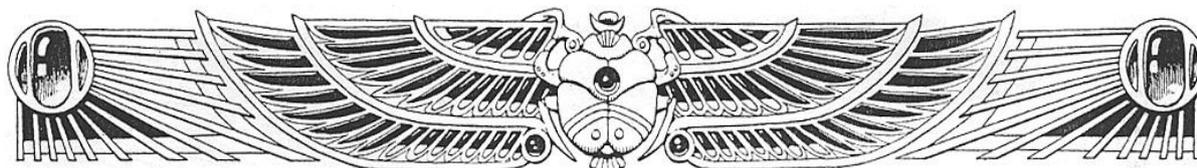
Actes de dévotion :

- Mentir à une personne sur un sujet important pour elle et qui a des répercussions sur sa vie (mineur),
- Pousser quelqu'un à commettre un acte illégal, immoral ou toute action qu'il ne ferait pas volontairement (majeur),
- Concevoir un mensonge qui entraîne la mort de quelqu'un. La victime doit avoir des proches qui chercheront à venger sa mort (fervent),
- Concevoir une conspiration visant à assassiner un personnage de très haut rang au sein de la société (quête).

Relations :

- Dis, Raggok (opposées)
- Mynbruje (ennemie)





D'un essai sur la véritable nature des Passions

« Les peuples les moins instruits cherchent à comprendre la nature du monde à travers de vieux manuscrits dans lesquels ils tentent de trier la vérité parmi toutes les absurdités qui y sont contenues. Nous, nous avons trouvé une autre méthode : élaborer des modèles de pensées sur lesquels s'appuyer afin de comprendre la véritable architrave de toute chose. Nous appelons ceci la doctrine de la Science »

- Benari El-Qur, elfe magicienne et érudite maracaenne -

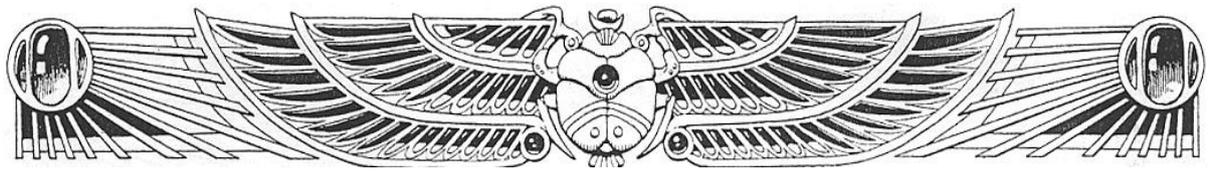
De la légitimité de parler d'un tel sujet

En guise d'introduction permettez-moi de me présenter. Je me nomme Benari El-Qur et voici des décennies que j'occupe le poste de grand-érudit à la cour de notre Grand Sultan Qufira de Maracazar. En tant qu'érudite du Grand Sultan j'ai pu voyager à travers de nombreuses contrées du bassin Sélestréan et terres d'au-delà et ainsi pu parfaire ma connaissance du monde mais avant cela, je dois vous dire pourquoi, nous maracaens, nous sommes intellectuellement supérieur aux érudits de toutes autres nations, même si ces propos peuvent paraître de prime abord présomptueux...



Vous lecteur, devez savoir une vérité que bien peu de savants de par le vaste monde connaissent. Aussi vrai que la civilisation maracaenne existe depuis l'aube des temps, nous avons toujours été des marchands astucieux, des explorateurs intrépides et de brillants érudits à tel point que mêmes les puissants Therans sont venus consulter nos maîtres érudits en 290TH afin de parfaire leurs Rites de Protection et de Passage alors incomplets. La civilisation maracaenne a donc contribué à ce que les populations de par le vaste monde puissent survivre au Châtiment, cataclysme déjà prévu par nos sages (nommés bien justement les *Trois Erudits*) de l'époque !





Nous connaissons en fait bien des choses et notre civilisation ancestrale, a, avec le temps, mis au point des méthodes rationnelles d'études qui nous ont permis de percer les principes fondamentaux de la vie. Nous avons affiné des domaines d'étude comme les mathématiques, l'astrologie, la rhétorique et les arcanes magiques. Nous avons fini par découvrir que ce que nos voisins ignorants considèrent comme des domaines d'études séparés (domaines susnommés) ne faisaient en fait partie de la même grande étude : La Science ! Bien que la science ait des centaines d'aspects différents, elle ne repose que sur un seul principe : toute chose peut être comprise par l'étude de son architrave.

C'est pourquoi, nous grands érudits maracaens possédons une expertise supérieure nous permettant d'élaborer des théories au plus proche de la réalité.

Des origines

Au cours de mes pérégrinations, j'ai découvert de nombreux contes et légendes mettant en scène les Passions. Tandis que ces contes racontaient les actions entreprises par les Passions dans le passé, décrivaient les idéaux qui leurs été chers, ou encore inculquaient des leçons de vie aux diverses peuplades, quelque chose me frappait : il n'y avait pratiquement rien qui ne révélait quoi que ce soit sur leur nature ou sur leur origine profonde...

Ces questions ont longtemps intriguées les spécialistes des Passions. Pour le fermier moyen, l'ouvrier ou le commerçant, elles semblaient sans importance. Les Passions sont et ont été. A quoi pouvaient bien servir ces questions ? Pourquoi aurions-nous besoin de savoir ?

La connaissance est utile en tant que telle, même si son objectif final n'est pas clair.

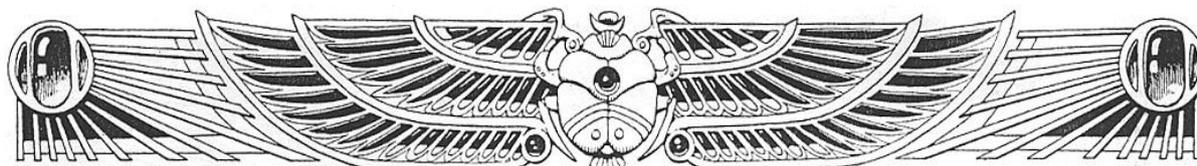
C'est bien la poursuite de ces connaissances qui a conduit Meylor Tovanas à venir à notre rencontre afin de trouver les formules magiques manquantes au bon déroulement des Rituels de Protection et de Passage et ainsi d'aider les populations à survivre au châtement, non ?

C'est à cette fin, que j'examinais les idées fournies par diverses légendes et contes. Comme cela apparaissait rapidement, ces récits ne pouvaient pas être considérés comme de l'histoire ; ils étaient souvent incompatibles et parfois même contradictoires. Ils étaient les ondulations à la surface d'une rivière, que le sage capitaine observe pour discerner la présence de rochers en dessous...

Les Passions ont-elles créé le monde et, par extension, les Donneurs-de-noms ? Ou les Passions ont-elles été créées par les Donneurs-de-noms ? L'examen des contes antiques n'offraient à première vue aucune réponse claire à ce sujet. Une légende parlait du monde créé sur la forge d'Upandal, ici un conte elfe décrivait comment Jaspree et Astendar seraient à l'origine de leur peuple, chez certains T'skrang, ça serait la Mère Spirituelle, qui aurait donné naissance aux quatre dragons, dont l'accouplement aurait donné naissance aux diverses races de Donneurs-de-noms et nombres d'autres cycles légendaires où les Passions n'apparaissaient que bien plus tard.

Le problème avec ces histoires des origines c'était qu'elles décrivaient, comme le disait une légende : « une époque antérieure à l'époque ». C'étaient des mythes, pas de l'histoire. Puisque les Passions elles-mêmes ne nous apportaient pas de réponses,





nous allons devoir nous rabattre sur la seule méthode capable de percer ce mystère : la Science.

Des Idéaux

Laissez-moi vous présenter un premier fait troublant : Les Passions sont liées à divers aspects et idéaux intrinsèquement liés à l'existence des Donneurs-de-noms, vous en conviendrez : Famille, Amour, Liberté, Justice, etc... Dans la nature sauvage sans Donneur-de-nom, point de tels concepts ; le loup dévorant l'agneau ne se soucie pas de Justice. Il devient donc clair que si un monde primordial a existé sans Donneur-de-nom à sa surface (comme cela est le cas dans la quasi-totalité des contes et légendes que j'ai pu lire dans toute ma carrière d'érudit) nulle existence de Passions incarnant des idéaux absents.

Il est donc logique de penser que les Passions sont concomitantes à l'apparition des Donneurs-de-noms à la surface du monde. Maintenant la question suivante est : qui des Passions ou des Donneurs-de-noms étaient là les premiers ? Qui a donné naissance à qui ? A cette question la Science peut apporter une réponse toute simple.

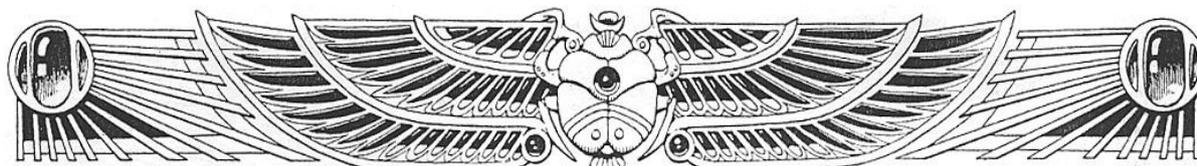
Posons le postulat de départ. Aussi vrai que les premières civilisations de Donneurs-de-noms étaient archaïques, peu évoluées, primaires alors des concepts que je qualifierais « d'avancés » ne pouvaient encore exister tel que la Justice, le Commerce, la Bureaucratie ou encore la Planification... En revanche à l'époque des tribus isolées combattantes, les concepts de Guerre et de Survie devaient être très présents, concepts qui vous l'aurez remarqué sont absents aujourd'hui... Ceci me laisse à penser qu'en appliquant le principe de parcimonie si cher à notre grande Science, je tendrais à affirmer que les Passions sont en fait issues des pensées collectives de myriade d'individus. Ainsi l'évolution de ces dernières serait étroitement liée à l'avancée civilisationnelle développant des concepts de pensée de plus en plus élaborés et délaissant au fur et à mesure, ceux, devenus de facto trop primitifs.

Des Apparences

Abordons si vous le voulez bien maintenant un deuxième fait troublant. Dans les contes que j'ai étudié, les Passions n'avaient ni forme ni apparence fixe ; elles apparaissaient comme des mâles ou femelles de n'importe quelle race de Donneurs-de-noms, et certaines présentaient même des formes hybrides combinant animal et donneurs-de-noms. Dans tous les cas, elles assumaient une apparence ayant une pertinence ou une signification pour l'individu à qui elles apparaissaient. Par exemple, alors que les descriptions les plus courantes pour la Passion Garlen auprès des humains étaient les traits d'une femme voluptueuse, j'ai pu récolter des témoignages de représentations d'un « Garlen masculin » particulièrement courant parmi les peuplades t'skrang ou encore revêtant l'apparence d'un ermite desséché offrant refuge à l'explorateur ou au ou voyageur perdu.

Encore plus étrange, dans certains cas, une Passion pouvait avoir des apparences variées simultanées lors d'observateurs en même temps de races différentes ce qui tendrait à dire que chaque Donneurs-de-noms voit une Passion par le prisme de sa propre existence, de sa propre condition comme si elle se définissait





avant tout par l'individu qui l'observe, de manière inconsciente et non en tant qu'entité clairement définie et immuable dans le temps et l'espace. C'est donc le Donneur-de-noms qui fait la Passion. Vous trouvez cet argument trop abrupt et vous n'êtes pas convaincu ? Bien, laissez-moi tenter d'élargir votre vision d'ensemble...

Des Passions et des Civilisations

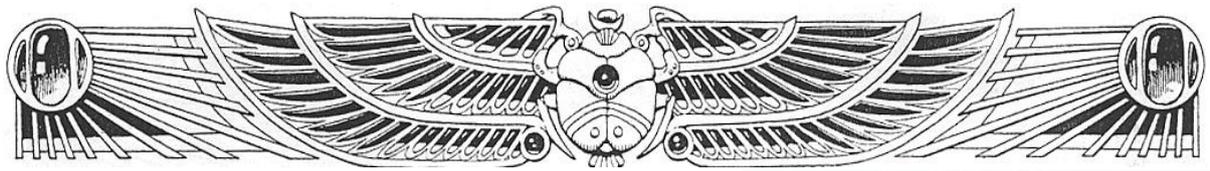
Mes discussions jusqu'à présent se sont concentrées sur les Passions telles que vous les connaissez à Barsaive. Le lecteur sera peut-être surpris d'apprendre que différents pays vénèrent ou racontent des histoires bien différentes sur les Passions. Comme vous pouvez l'imaginer, cela change la perspective en plongeant au plus profond de leur nature ! Une question qui laisse perplexes les chercheurs est de savoir si les Passions dans d'autres pays sont les mêmes que celles que vous connaissez à Barsaive, juste appelés sous des noms différents. Et bien je puis vous répondre que ce n'est assurément pas le cas !



À Creana, par exemple, il existe des similitudes frappantes entre Chorrolis et Berah, la Passion Argentée de la Richesse ou encore entre Mav-Nah et Garlen. Mais là où vous reconnaissez douze Passions, les Créaniens en ont dix principales et des dizaines de « petites » dont certaines portent peu de ressemblance avec celles que vous connaissez comme Sanep la Passion Blanche et le Juge des morts. De plus, Creana ne semble pas non plus avoir de questeurs. Du moins, pas comme vous en avez à Barsaive. Il y a des « prêtres » qui servent d'intermédiaires entre les Passions et les gens ordinaires, et représentent leurs objectifs dans la société créanenne, mais ils n'affichent pas les pouvoirs magiques accordés aux questeurs. Leurs Passions sont aussi une famille alambiquée sous la houlette de Tabru, que les Créaniens appellent le Père de tous. Bien qu'on l'appelle père, Tabru est l'enfant d'Ureth, la Mère Rivière, qui, selon la légende, aurait jailli des larmes du dragon tombant sur Amaz-Chelk.

Dans la lointaine Indrisa, les Passions forment aussi une famille élargie, dirigée par Halambuta. Les Passions d'Indrisa présentent une certaine mutabilité comme les Passions de Barsaive, mais leurs changements reflètent les changements du monde. Halambuta apparaît mâle pendant la saison sèche d'Indrisa, et pendant cette période incarne la paternité et le voyage. Pendant la saison des pluies, la Passion est connue sous le nom de Halambutar, apparaissant féminin et représentant la maternité et la fertilité. Les trois descendants d'Halambuta constituent la prochaine génération de Passions Indrisienne et changent de sexe selon leur propre emploi du temps. Ces trois-là ont donné naissance à la génération suivante de Passions, dont les formes sont figées. Chaque génération suivante est moins puissante que la précédente. En effet, les habitants de ce pays croient qu'il est imprudent d'adorer





directement les Passions. Au lieu de cela, les Indrisiens vénèrent les thibomatas. Ce sont des héros de légende qui ont accompli de grandes actions sous la tutelle ou les conseils d'une Passion. Un Indrisien cherchant l'aide d'une Passion demandera à un thibomata approprié de l'aider à intercéder en leur faveur. Un aspect curieux de cette pratique : malgré le nombre de thibomatas dans les légendes Indrisiennes et leur importance dans la relation entre les Passions et les donneurs de noms, aucun n'est apparu bien avant le Châtiment. Comme à Créana, rien ne ressemble aux questeurs tels que vous les connaissez à Barsaive.

Et je pourrais continuer ainsi pour chaque pays que j'ai foulé de mes sandales...

Qu'est-ce que tout cela signifie ? Ce que tout le monde devine si vous avez été attentif aux préceptes de la science que je vous ai expliqué plus tôt...



De la véritable nature des Passions

Il apparait de manière évidente qu'il ne faut pas confondre les idéaux que l'on épouse avec conviction et ferveur et les contes et légendes comme énoncé précédemment. Si l'on dissocie ces deux choses alors tout s'explique et devient limpide comme un quartz luminescent ! Les questeurs de Barsaive poursuivent avant tout des idéaux fondamentaux, des principes fondateurs de leur propre vision du monde, de leur psyché profonde alors que d'autres pays comme Créana ou Indrisa mélange encore idéaux et cosmogonie comme s'ils n'étaient pas parvenu à dissocier ce qui relève des contes et légendes et ce qui relève de la nature profonde des Donneurs-de-noms. Sur ce point-là, je dois avouer humblement que les Barsaiviens ont une longueur d'avance sur la manière collective dont ils appréhendent les Passions...

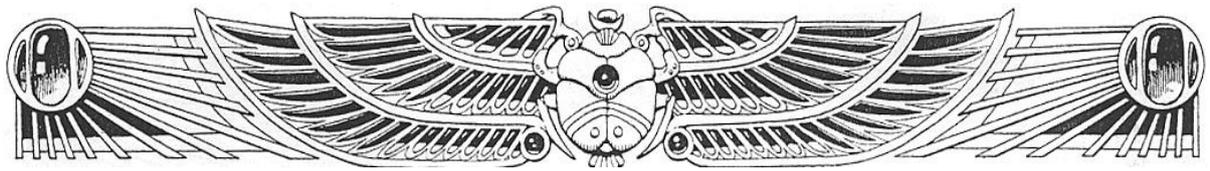
De fait, embrassant les idéaux seuls, dépouillés de toute cosmogonie douteuse, les questeurs de Barsaive peuvent accéder à une puissance magique bien supérieure à celle des autres peuples car ils ont su « raffiner » le lien magique les reliant à la source de cette magie.

Ceci devrait nous amener en toute logique à la prochaine question qui vous brule certainement les lèvres : d'où provient cette source magique ?

Repartons des faits, si vous le voulez bien.

Premièrement nous savons que les questeurs de Barsaive ont accès à une magie supérieure à celle de tous autres prêtres ou pratiquant d'autres contrées. Deuxièmement les questeurs de Barsaives embrassent avant tout l'essence même d'idéaux communs ce qui leur confère en retour des pouvoirs communs similaires.





Troisièmement, nombreux sont les cas où lorsque la vision personnelle s'écarte trop des principes fondateurs de la Passion alors le donneurs-de-nos peut tomber en disgrâce allant même jusqu'à perdre l'intégralité de ses pouvoirs !

Tout cela ne vous fait-il pas penser à quelque chose ?

De toute évidence, nous ne pouvons que faire le parallèle avec les disciplines, les architrames de groupe ou encore les sociétés secrètes. Toutes ces entités ont en commun le fait « d'imposer » une vision commune ou des idéaux communs ce qui semble développer auprès de leurs membres, des aptitudes magiques identiques ou très proches. Et le fait ne pas respecter ou de s'écarter de ces principes fondateurs provoque des crises rendant l'emploi de ces pouvoirs impossible.

De la conclusion logique

En guise de conclusion et même si nous, érudits maracaens, en toute humilité, n'avons pas encore percé tous les mystères de notre si riche et stupéfiant univers, la Science tendrait à nous faire conclure que des idéaux communs partagés par un nombre suffisamment grand de Donneurs-de-noms créerait une grande architrame dans laquelle chaque membre viendrait y puiser l'énergie magique nécessaire à répandre ces idéaux tel un mécanisme d'auto-défense ou d'auto-entretien. Dans le temps une architrame serait suffisamment flexible pour évoluer et savoir s'adapter à des changements subtils qu'instillerait tout ou partie de ses membres mais tout écart brutal ou relativement isolé d'un membre ou d'un petit groupe de membres serait à l'origine du brisement du lien raccordant ces derniers à leur source magique les privant de facto de leurs pouvoirs...

Telle une fanfare, chacun y est libre d'y interpréter sa propre partition à condition qu'elle s'accorde avec le reste de l'orchestre sinon en cas de fausses notes répétées le musicien sera écarté lors de la prochaine représentation...

Les croyances spirituelles communes pensent que les Passions sont l'incarnation de la force vitale de l'univers, accordant force, pouvoirs et aptitudes à leurs questeurs qui incarnent à leur tour les idéaux des Passions aux yeux du reste du monde. Il n'en ait rien. L'univers était, est et sera et toute chose baigne en lui. Les questeurs parce qu'ils poursuivent des idéaux bien précis le deviennent et non pas l'inverse ! Qu'il s'agisse d'adeptes, de groupe d'adeptes ou de questeurs ces derniers se connectent à une source magique faisant partie de l'univers mais n'étant pas l'univers lui-même. Elles sont toutes contenues en lui et nul doute que de futures recherches et expériences magiques mettront en lumière l'existence de filaments prouvant les liens magiques reliant adeptes et questeurs à de puissantes architrames baignant l'espace astral.

En revanche et pour cette seule fois, je partagerais bien volontiers l'une de ces croyances spirituelle primitive à savoir :

« Comme pour les magiciens et les adeptes, les actes de la majorité des questeurs ajoutent couleur et vie au monde »...

*En espérant que cette aide de jeu puisse vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !
Merci à tous les participants des forums Earthdawn...*

