



L'Histoire secrète des Ombres d'Esteren.

Les Archontes.

Les archontes originels sont :

- **Dreo (représente les coupes)** : paranoïaque et impitoyable, son but est de dominer les humains. Il contrôle entre autre les magentistes.
- **Renea (représente les lances)** : elle laisse libre cours à ses émotions, allant jusqu'à des crises de fureur aveugles. Elle ne s'intéresse aux hommes que pour profiter d'eux. Elle est associée au Temple.
- **Aenor (représente les épées)** : autoritaire et hautaine, elle est néanmoins capable d'empathie et est fidèle envers ceux qui la servent. Elle veut faire évoluer l'humanité pour la rendre plus libre et plus tolérante. Après avoir été battu par Gilad de Laouenan, elle est en lisière de la réalité. Mais avant elle s'est liée aux varigaux, bardes et aux demorthèn.
- **Erle (représente les deniers)** : plus humain et compréhensif que les autres archontes, il ne se sert de ses pouvoirs que pour protéger le monde. Il est lié aux tarish.

Archonte apparu par la suite :

- **Gilad de Laouenan (représente le Joker)** : devenu archonte après avoir été torturé, il dispose de pouvoirs considérables qu'il accroît en provoquant la souffrance autour de lui. Possédé par la haine, il désire la mort de tous les hommes. A ces débuts, il a été élevé par des moines du Temple, et aussi le créateur des moines rouges un groupe dissident du Temple. Par la suite il a aussi infiltré les magentistes et plus précisément les vitalistes.

Légendes ou faits avérés sur les Ivoires, les cartes en ivoires et les cartes.

Les archontes.

Les archontes sont au nombre de quatre (deux frères Dreo et Erle et deux sœurs Renea et Aenor), ils sont présent sur Esteren depuis que l'humain marche sur ces jambes. Un jour, leur clan a été détruit pas un autre, et de leur chaman ils ont reçu chacun une plaque en ivoire.

Mais leur chaman Ruel à aussi formulé une prophétie :

« Quatre ivoires pour quatre archontes, quatre archontes pour diriger le monde mais malheur aux hommes si un seul possède les quatre. »

Mais les archontes étaient encore très jeunes à ce moment là, et leurs soif de vengeance très forte contre ce clan ennemi. Ils se sont réunir et avec la puissance de leur sang, ils utilisèrent ensemble les quatre ivoires. Quelques temps après apparu dans le ciel une immense pierre de feu, qui détruisit toute la région du clan ennemi, mais aussi le territoire de leur propre clan défunt et plus encore. Cet événement sera nommé par les archonte sous le nom du Grand Incident.

Après cet événement tragique, les quatre frères et sœurs se sont retrouver bloqués entre les mondes et pour autre

conséquence immunisé au passage du temps. Ils ont pris peur et on décidés de se séparer pour ne plus jamais recommencer une chose aussi terrible.

Voilà une courte présentation de ces ivoires :

La Coupe : donne la vie et apporte la guérison, mais elle peut aussi engendrer des créatures hideuses et faire souffler des vents empoisonnés sur Esteren. Peut créer du sang vivant qui brûle les êtres vivants et transforme les hommes en bêtes.

La Lance : qui ne rate jamais son but, mais rend fou, peut créer une onde de mort, qui tue tous ceux qui s'y trouvent.

L'Épée : permet de créer des rois, mais elle peut aussi frapper l'innocent et apporter la destruction, et de créer des tremblements de terre.

Le Bouclier : défend les trois autres, mais pousse vers orgueil, et crée des raz-de-marée.



Dreo et Renea sont partis vers les terres qui aller devenir la Confédération et la Grande Théocratie. Erle, lui n'a jamais trouvé une terre où se reposer et s'est entouré d'humains, qui comme lui, aiment le voyage, les tarish.

Quand à Aenor est venue s'installer dans la région qui deviendra la péninsule de Tri-Kazel.

À ce moment là Dreo créa une armée de monstres pour détruire la Grande Théocratie dirigée par sa sœur Renea. La menace feondas vient d'être créer et à échappé au contrôle de Dreo, pour notre malheur à tous.

Renea a depuis chercher un moyen d'éradiquer cette menace en créant d'autres ivoires ou cartes, sans grand succès. Ces plus proches lieutenant de l'époque sont morts de la peste.

Les tarish sont le peuple le plus exposé aux feondas, et Erle aussi chercha un moyen de combattre cette menace qui allait peut-être décimer son peuple et lui aussi.

En parallèle, Aenor n'ayant pas de talent pour créer une arme contre la menace feonde, chercha auprès de ces frères et sa sœur de l'aide. Dreo et Renea trop préoccupés dans leur guerre, ne l'aidèrent pas et même on faillit la tuer. Ce qui aurait entrainerait de terribles perturbations dans la trame du temps. Elle n'avait qu'une seule personne vers qui se tourner, et elle passa beaucoup de temps à la trouver. Mais à force de voyage, elle aida plusieurs clans de tarish, et Erle l'a rejoint pour l'aider à créer un second jeu de cartes en ivoires.

Après cette longue quête elle rentra pour combattre les feondas dans la futur péninsule de Tri-Kazel. Et grâce à cette arme, elle mis fin à Aergewin.

En -503, Renea crée vraiment la religion du Temple et aussi la Grande Théocratie. Son frère Dreo, toujours pas remis de sa perte de contrôle sur les feondas, se retire loin de la zone d'influence du royaume de Renea.

En -200 les premiers tarish arrivent sur la péninsule.

En l'an 0, Aenor se faisant passer pour la barde Arenthel fournit le jeu de cartes en ivoires à trois jeunes hommes du nom de Gwidre, Reizh et Taol-Kaer. Et ensemble mettent en place la future péninsule de Tri-Kazel que nous connaissons. Chacune des quatre parties en présence se partagent les cartes en ivoires : la couleur « Épée » pour Arenthel/Aenor, « Chien » pour Gwidre, « Étoile » pour Reizh et « Soleil » pour Taol-Kaer. Et chacun après donna une carte à chacun de ses plus fidèles alliés.

Chaque couleur est composé d'un roi, d'un cavalier, d'un valet et de sept cartes numérotées de un à sept.

Bien sûr toutes ces cartes sont des objets de pouvoir de faible puissance, alors que le jeu dans sa totalité est sans doute l'objet de pouvoir le plus puissant de toute la création, sans parler des ivoires des archontes.

Un certains nombres de personnes connaissant ces cartes pensent que les oghams mineurs et maudits auraient comme origine les cartes en ivoire.

Mais ces cartes sont aussi utilisés comme simple jeu de cartes et aussi pour la divination que pourrait pratiquer les tarish.

Mais depuis l'an 0, ces cartes en ivoires on soit disparu, volées ou toujours en possession des descendants des premiers fidèles des rois.

200 ans après le Serment des trois rois fondateurs, Dreo crée la magie.

Peu de chose en relation avec les archontes se passe, juste en l'année 702, où Dreo, cherchant à étendre son influence sur Esteren envoie trois navires volants vers Tri-Kazel.

Et onze ans après en 713, des missionnaires de Renea arrivent aussi sur la péninsule de Tri-Kazel.

En 725, le chef des missionnaires met la main sur une des cartes d'ivoires et l'utilise pour sauver la capitale de Gwidre.

En 748 le Second Fléau frappe la cité de Osta-Baille, qui est reconstruite par les magientistes et deviendra la nouvelle capitale de Taol-Kaer dans 10 ans.

Le Temple devient religion état en Gwidre en 775.

En 782, la grande expurgation commence. Aenor, découvrir les dons de Gilad de Laouenan, qui est capable de sentir intuitivement la spirale du temps et ce mis à chercher la source de ces pouvoirs, et pendant 8 ans Gilad de Laouenan souffrira de divers sévices de la part des membre du Temple. La souffrance physique et mentale le font basculer lui seul au même lieu que les archontes, sans les conséquences désastreuses sur le monde du Grand Incident. De là ne lui reste plus qu'à exploiter ses talents.

Et en 790, il réussira à fuir et deviendra le cinquième archonte, l'archonte de la haine.

De 857 à 863, la guerre du Temple aura lieu sous l'impulsion de Gilad de Laouenan.

Gilad de Laouenan recommence à créer des tensions en 905 en Reizh et Taol-Kaer.

En ce moment Erle, Dreo et Renea ne sont pas présent sur Tri-Kazel, Aenor est à la lisière de la réalité et seul Gilad de Laouenan est présent sur la péninsule.

Capacités des archontes.

Un archonte ont une très grande résistance contre les maladies, les poisons et autres périls. Mais ils ne peuvent enfanter.

La trame du temps est représentée par les archontes ou tous autres personnes comme une spirale. Et la parcourir permet de choisir le futur qui sera le plus intéressant pour celui qui parcourt la trame. Mais plus grand sera cette modification et plus grand sera le prix à payer pour le voyageur qui traverse le temps, la folie, la maladie, et aussi la mort peuvent arriver.

Même sans ivoires les archontes peuvent user de leur magie à moindre puissance. Et en plus, du fait de leur lien avec leur ivoire, les archontes subissent une dégénération de type lèpre. En parallèle comme leur première action a été de

s'attaquer au clan qui a détruit leurs proches, ils ont affecté l'ensemble d'Esteren. Et du coup même si un archonte n'est jamais allé dans une région, sa magie peut affecter ce lieu. L'entropie et le chaos rend les archontes et les joueurs plus forts, au contraire un lieu stable au niveau physique, politique ou sociale rend l'utilisation des ivoires et des cartes plus difficiles. Mais trop d'entropie rend l'utilisation des cartes difficile, voir dangereux.



Les ivoires, cartes et autres objets.

On sait peu de chose sur les ivoires, la seule qui est sûr repose sur le lien très étroit entre l'archonte et son ivoire. Après, des rumeurs font état que les ivoires n'ont pas été créés sur Esteren, mais dans une autre dimension.

Renea étant la première à subir les feondas a cherché une arme contre cette menace. Elle a voulu reproduire son ivoire pour en fournir des copies à ses plus fidèles alliés. Mais les personnes qui effectuaient ce travail ont très vite contracté la peste et la production s'est arrêtée. Comme la menace feond se propage sans contrôle sur l'ensemble d'Esteren, Erle à lui aussi essayé de reproduire son ivoire pour protéger ses proches et son nouveau peuple. Leurs travaux ont pris plus de temps, mais personne n'a subi la mort atroce qu'est la peste. Et Aenor, en le cherchant a croisé la route des tarish, les a aussi protégés et pour service rendu Erle fournit un second jeu à Aenor.

En plus d'avoir enchanté l'ensemble d'Esteren, l'utilisation d'un ivoire dans un lieu renforce cet enchantement. Du coup, ce lieu devient une forteresse pour l'archonte possesseur de l'ivoire, mais aussi cette région devient de plus en plus chaotique pour tous.

Les joueurs peuvent utiliser les ivoires, mais comme ces objets sont d'une très grande puissance, ils peuvent tuer les joueurs imprudents.

Les ivoires et les deux premiers jeux de cartes sont trop puissants pour un grand nombre de joueurs. Et du coup les archontes et leurs plus grands joueurs ont cherché un moyen de fournir à tous des outils de moindre force, mais plus faciles à utiliser.

C'est comme ça que les jeux de cartes que tous connaissent sont apparus. Et tous ces jeux font référence à quatre principes, quatre puissances, deux mâles et deux femelles.

Mais il existe des moyens de renforcer la puissance d'une carte ou même d'un ivoire. Le sang, « énergie sexuelle » et aussi certaines drogues. Mais bien sûr toutes ces aides comportent des risques.

Les archontes et les joueurs dépensent leur chance qui permet d'utiliser les ivoires et les cartes. Et pendant l'utilisation d'une carte ou d'un ivoire la chance se reprend et permet à d'autres joueurs de détecter son usage.

Après, les symboles des ivoires et des cartes ont été reproduits sur certains objets comme des armes, des armures ou d'autres objets plus utilitaires.

Exemple, les accumulateurs de chance, permettent à son destinataire de récupérer la chance, et l'espérance de vie du porteur est considérablement diminuée.

Certains jeux sont créés en miroir dans le but de permettre des communications de longue distance. On doit utiliser les deux mêmes cartes et elles ne pourront servir dans ce but qu'une fois par mois et en plus l'ensemble des jeux ne

pourront être utilisés pendant une journée. La durée de ces communications ne peut excéder une minute. On pense qu'il existe moins d'une vingtaine de ces jeux sur Esteren.

Exemple, si j'utilise le 2 de denier, la carte de 2 de denier de l'autre jeu va réagir, en résonnant mentalement chez le porteur du jeu qui reçoit la communication.

Les lieux.

Les cercles de pierres sont des protections, en fait comme pour les objets des symboles ont été gravés sur ces pierres. L'action de protections sont principalement dirigée vers les feondas.

Une autre façon de se protéger de l'utilisation des ivoires ou des cartes, et simple il faut s'entourer d'eau (genre une île ou une embarcation sur une rivière/fleuve ou mer).

Des lieux sont si perturbés par soit l'utilisation d'ivoire ou surchargés de symboles ou toute autre action qui brouille l'espace temps et les limites entre diverses réalités deviennent perméables.

Exemple, une personne pourrait se faire tuer dans ce lieu mais en fait vous venez de tuer un de ces doubles venant d'une autre réalité, et du coup cette même personne serait dans votre dos et elle pourrait là porter un coup mortel.



Les Joueurs et les autres.

Avec le temps le nombre de joueurs diminue, et leurs jeux deviennent de moins en moins puissants. Du coup, « une course à l'armement » pour trouver une carte en ivoire du jeu d'Arenthel.

Les non-joueurs ont une réserve de chance fixée à la naissance, au contraire des joueurs qui la reconstituent régulièrement.

Parlons maintenant des joueurs liés à un archonte.

Aenor contrôlait Tri-Kazel juste en 702, où Dreo et Renea sont arrivés dans la péninsule. Elle a commencé à perdre de l'influence sur les lignées royales de Gwidre et de Reizh, mais garde un contrôle total sur la lignée de Taol-Kaer. En parallèle des rois Aenor contrôle aussi trois groupes sur l'ensemble de la péninsule qui sont : les bardes, les varigaux et les demorthèn.

Mais pendant la guerre du Temple, Gilad de Laouenan réussit à détruire le corps de Aenor. Depuis elle existe en lisière de la réalité, et dirige difficilement ces joueurs.

Dreo et Renea réussissent à plusieurs moments d'implanter plusieurs de leurs joueurs de Tri-Kazel, en -200, en 220, en 660 sans jamais réussir à prendre vraiment d'influence. Mais tout changea en 702 et en 713.

Le magientiste Goran Aznor, l'un des plus grands joueurs de Dreo, dirigea trois navires volants, et réussit à prendre contact avec le roi de Reizh. Depuis, les magientistes sont devenus une force politique incontournable. Dreo contrôle indirectement Reizh et surtout les magientistes.

Le missionnaire Jamian, l'un des principaux agents de Renea arrive par la mer et commence un parcours de prêche et découvre l'une des cartes en ivoire et sauve la capitale de Gwidre d'une attaque d'une très grande horde de feondas. A ce moment, le roi de Gwidre se convertit à la religion de l'Unique. Depuis le Temple est devenue religion d'état de Gwidre. Renea contrôle pratiquement Gwidre et le Temple.

Les tarish sont dans la péninsule de Tri-Kazel depuis plus de 1100 ans, mais les agents de Erle ne sont arrivés en même

temps que le retour de Aenor, 200 ans plus tard !

Erle est le chef du conseil des chefs de clan tarish et, sans être tyrannique, son contrôle est total.

Depuis 126 ans, Gilad de Laouenan a réussi à prendre le contrôle du monastère où il a subi toutes ses tortures. Les moines de ce saint lieu sont devenus ces fameux moines rouges. Ils ont réussi à trouver un moyen de prolonger leur espérance de vie en la volant aux autres hommes, mais depuis la peste les suit, en un mot se sont des porteurs sains de la peste.

Gilad de Laouenan cherche un moyen d'avoir une armée fidèle à son service et prend contact avec un groupe de magiciens vitalistes pour créer les oculus. Le feu est le seul moyen pour détruire ces créatures.

Une rumeur court sur les « Filles fleurs » de Gilad de Laouenan. Ce sont des femmes fatales qui « suce » la chance au sens propre et au figuré.

Dans ce monastère il y avait une carte en ivoire où les souffrances et le sang de Gilad de Laouenan ont coulé dessus. En fait cette carte était enterrée sous sa cellule où il dormait. Depuis cette carte a été récupérée par un groupe de Toscaire et la dite carte a été cachée. Et heureusement pour les joueurs qui sont contre Gilad de Laouenan.

Notes techniques.

Tout d'abord, je ne recrée pas la magie des Ombres d'Esteren, je reprend tout simplement le tableau d'invocation. Mais pour pouvoir utiliser certains rangs, il faut posséder l'avantage « Chanceux ».

Pas d'avantage « Chanceux » : rang 2 maximum.

Avantage « Chanceux » (chance) : rang 4 maximum.

Avantage « Chanceux » (bonne étoile) : rang 6 maximum.

Les joueurs ne peuvent faire progresser l'avantage Chanceux et sont donc limités.

Il est possible d'utiliser le pouvoir des cartes sans cartes, mais le niveau maximum de pouvoir est divisé par deux et son coût est doublé.

Les points de chance sont égale à 3 fois la voie d'empathie.

Pour récupérer ces points de chance, il y a le repos qui permet de récupérer 2 points par nuit complète de repos. Et aussi en jouant, par heure en gagnant on récupère un point.

Pour utiliser les cartes, il faut utiliser le domaine Représentation et la discipline Jeux.

Le score de points de chance augmente comme pour les scores de Sigil Rann et Rindach, sauf que là on prend le niveau en Représentation (Jeux).

Le jeu d'Arenthel/Aenor qui a été créé par son frère Erle, a permis de créer d'autres jeux avec bien moins de puissances. Ces jeux qui existent en plusieurs exemplaires permettent de reproduire les effets des oghams mineurs mais d'un seul ogham majeur, mais aussi les effets des prières et de tous autres formes de magies.

Mais il faut réussir à se synchroniser avec son jeu, pour ça il faut passer une semaine avec lui et réussir un jet de Représentation (jeux) : 11 pour un simple jeu, 17 avec une carte en ivoire et 25 avec un ivoire.

On est désynchronisé si on est séparé plus d'une journée de son jeu/carte/ivoire.

Il est évident qu'un simple jet de dé serait trop réducteur. Donc, si vous pouvez créer un scénario ou une quête pour synchroniser le joueur et son jeu de cartes, la carte en ivoire ou un ivoire.

Les remerciements :

Arthus, Brenn, Chewie, Crepe, Deorman, Evileria, Hinata, Iris, Iznurda, Nelyhann, Pénombre, Samuel, Throdo, Toshiros, Urien, Vaecogne, mes joueurs et toutes la communauté du forum des Ombres d'Esteren.