

La magie n'est en fait qu'une série de règles, qui ne sont pas faites pour vous contraindre, mais seulement pour apporter une dimension supplémentaire au jeu. Alors respectez-les, et apprenez bien vos rituels, cela pourra vous être utile.

Le Rêve

1 – Les courants doctrinaux du Culte de la Vie

Étant donné l'étendue du Haut Royaume et le nombre de Sardriss, il était inévitable que de nombreux courants de pensée différents voient le jour. Même si, dans l'ensemble, le Sardriat possède la même conception de la Vie et de son propre rôle dans le Haut Royaume, des débats doctrinaux agitent le Culte de la Vie. Deux de ces doctrines sont celles dites de l'Arbre et de la Source. Les partisans de la doctrine de la Source considèrent que la Vie est nécessairement dynamique. Elle n'existe que parce qu'elle se déroule sans trêve, de la naissance à la Mort. Ce cycle est inhérent à la Vie, qui ne pourrait exister sans cela. Les partisans de la doctrine de l'Arbre, au contraire, pensent que la Vie est absolue, et qu'elle n'est pas par essence subordonnée au déroulement d'un cycle. Ce n'est que l'imperfection de la nature qui conduit à cette idée erronée.

Dans les premiers temps du Haut Royaume, les Sardriss étaient plutôt favorables à la théorie de l'Arbre, plus susceptible de fonder la lutte incessante contre la Mort. Lutte à laquelle le Culte de la Vie a dû se livrer au début de son existence et qui a donné naissance à la Fraternité de l'Arbre. Mais la doctrine de la Source, qui prône que la Mort est nécessaire à la Vie, puisqu'elle lui donne tout son sens, a toujours eu de nombreux adeptes, surtout dans l'ouest du bassin de l'Amarande. Ce sont les adeptes de cette doctrine qui ont fondé la Fraternité de la Source, qui comprend les Sardriss qui ont choisi la voie des Guérisseurs.

2 – Ambiance

Les textes suivants forment la seconde partie d'un dossier concernant les Sardriss qui a été publié dans le numéro 4 des Manuscrits d'Ustyff et ont pour but de vous imprégner de la philosophie du Culte de la Vie.

21 - Le souffle de la Vie

« Vous m'avez fait demander, Tréblanc ? »

Le vieil homme leva un regard bienveillant sur le jeune garçon manifestement très intimidé qui venait d'entrer dans la petite pièce.

« Oui, Oliambre. Si ma mémoire ne me trompe pas, cela fait maintenant plus d'une lune que tu es parmi nous. Alors dis-moi, es-tu content de ta vie au sanctuaire ? »

(Silence embarrassé) « C'est-à-dire que ... »

« Ta déception se lit sur ton visage, mon garçon. Allons, Oliambre, parle sans crainte, dis-moi ce qui ne va pas ... »

« Si je peux me permettre, Tréblanc ... Voyez-vous, je pensais en venant ici qu'on m'apprendrait les prières et les rituels, les cérémonies et les fêtes du Culte. Or depuis le début, on ne m'a rien enseigné. »

Rire amusé. « Rien, Oliambre, on ne t'a rien appris ? Mais alors qu'as-tu fait durant ces longues journées ? »

« Mon maître m'a emmené de nombreuses fois dans la forêt il m'a montré les différentes espèces d'arbres, de plantes. Nous avons fait le guet pour surprendre des renards et des biches, il m'a conduit jusqu'au vieux cercle de pierres levées, et m'a demandé de rester là à méditer pendant plusieurs heures. L'autre jour, nous avons été au village pour voir travailler le forgeron. Une autre fois nous avons rendu visite à la vieille Aurore Chantepic, dans sa cahute isolée. Le maître est resté à discuter avec elle presque une heure ! »

« Et tout cela t'a ennuyé ? »

« Et bien ... oui, Tréblanc. Il me tarde d'entendre les enseignements du Culte, afin de devenir un Sardriss et de pouvoir enfin accomplir la mission que la Vie nous a confiée. »

« Hum, et quelle est-elle, selon toi, cette mission ? »

« Mais ... il s'agit de défendre la Vie bien sûr, et de montrer aux gens comment la respecter dans toute sa beauté et sa puissance. Il faut lutter contre les Partisans de la Mort et porter la parole de la Vie partout, même dans les endroits les plus reculés, afin que nul n'oublie ses enseignements. »

Avec calme, le Tréblanc se carra en arrière dans sa haute chaise tendue de cuir. D'un geste, il fit signe au jeune garçon de prendre place sur un tabouret. Puis il ferma un instant les yeux, comme s'il réfléchissait à quelque question d'importance. Soudain, sa voix s'éleva, grave et profonde dans le silence pur qui régnait au sein de la deuxième enceinte du sanctuaire.

« Tes intentions sont louables, mais tu te trompes, mon garçon. Vois-tu, la Vie n'est pas une quelconque divinité dont nous serions les représentants, les seuls initiés. La Vie est partout autour de nous. Elle est dans les arbres, les plantes et les bêtes de la forêt; elle est dans les bruits de la forge ou dans le radotage d'une vieille

femme. Ton maître a eu raison de te montrer tout cela, parce que nul ne peut prétendre devenir Sardriss s'il n'a pas au préalable conscience de cette vérité première. »

Indifférent à la pâleur qui avait envahi le visage d'Oliambre, le Tréblanc poursuivit :

« Le rôle du Sardriss n'est pas d'imposer à tous les prétendues lois de la Vie, de montrer à chacun comment il doit se comporter pour plaire aux Déeses. Notre nécessaire lutte contre les Partisans de la Mort ne doit pas t'aveugler: notre vraie mission, puisque tu sembles l'appeler ainsi, est bien moins héroïque, bien plus humble. Avant d'être un prêtre, le Sardriss est en effet un guide spirituel qui accompagne les gens tout au long de leur existence et les aide à traverser les moments difficiles. Il apporte le regard et le conseil du sage à ceux qui en font la demande. Il montre les chemins possibles mais n'oblige personne à les emprunter, parce que chacun doit rester libre de choisir, chacun doit rester maître de sa Vie. »

« Mais alors, les Déeses ... »

« Elles sont d'abord des symboles, Oliambre. Elles représentent les facettes de la Vie, tout comme les Fils et les Filles de la Vie. Ne commets jamais l'erreur de croire davantage en elles qu'en ce qu'elles représentent, sans quoi tu ne respecterais plus l'esprit de notre Culte. Il en est de même pour les fêtes, les rituels, les prières, auxquels tu accordes une telle importance. Tout cela n'a rien d'une vérité immuable, imposée. Ce n'est que le reflet et la matérialisation de la vie des gens, des bornes sur la longue route de leur existence. »

« Alors les liens, les cérémonies d'adhésion, tout cela n'a aucune valeur, aucun pouvoir ? »

« Ne crois pas cela. Le pouvoir de la Vie est bien réel, mais il n'est fort que parce qu'il prend ses racines dans la vie de tous les jours, dans toutes les merveilles inépuisables de la nature et de l'âme humaine. Tu crois peut-être que les liens créent ou amplifient l'amour, l'affection, l'amitié, la haine parfois, mais en réalité ils ne font que matérialiser des sentiments qui existent déjà en nous. Leur force, ils la puisent dans nos âmes. La Vie n'est pas une puissance aveugle dont on peut faire n'importe quel usage, et certains l'ont déjà appris à leurs dépens. »

« Et les unions, les rites de la naissance, de la Mort ? »

« Ce n'est pas parce que l'Arcande n'y joue que peu de rôle que ces cérémonies ne servent à rien. Bien au contraire elles ont même peut-être davantage de valeur que les autres, parce qu'elles sont plus proches de la vie de tous les jours, plus compréhensibles et plus accessibles. Tu ne t'en es sûrement pas rendu compte, mais toutes ces cérémonies ne sont pas des aimables traditions ou l'expression de la volonté supérieure des Déeses. Elles portent toujours en elles

quelque enseignement. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle elles prennent souvent la forme d'épreuves initiatiques ou de fêtes rituelles. Il s'agit toujours de faire comprendre, pas de convaincre, de guider, et non d'imposer.

Ainsi, à chaque étape de la Vie, le Culte est là. Il marque par ses fêtes les grandes étapes du cycle naturel ou de la vie du village. À chaque âge difficile de l'existence, il est présent pour apporter son aide, pour susciter la réflexion et la compréhension par des conseils ou par des épreuves initiatiques, pour marquer et officialiser le changement par des cérémonies rituelles, que ce soit lors de la naissance, lors du passage de l'enfance à l'adolescence, de l'adolescence à l'âge adulte, lors de l'union ou du début de la vieillesse. Selon les régions du Haut Royaume, les épreuves changent, les rituels varient. Mais au fond ils ont partout le même objectif: aider les gens et les amener à une plus grande compréhension des mystères de la Vie. Le respect vient alors naturellement. À part dans les cas extrêmes des Partisans de la Mort, qui ne sont plus considérés ni comme des êtres humains, ni même comme des animaux, mais comme des êtres « hors-Vie », le Culte ne juge jamais. Il se contente de tenter de comprendre et d'aider ceux qui acceptent ses conseils. C'est aussi la raison pour laquelle il se refuse à se mêler de politique. »

Perdu dans ses pensées, le Tréblanc semblait avoir oublié le jeune garçon qui se tenait devant lui, l'air ébahi. Enfin il reprit ses esprits et posa sur son jeune interlocuteur un regard bienveillant :

« Enfin, je pense que tu es encore trop jeune pour comprendre tout cela. Mais si tu choisis de rester parmi nous, un jour tu te rappelleras peut-être cette conversation ... Vas maintenant, ton maître t'attend dehors, et tu pourras lui dire quelle est ta décision. »

22 - Le voyage à la Source

Ce texte est une approche du Culte de la Vie tel qu'il est vécu dans un des innombrables petits villages du Haut Royaume. Le voyage dont il est question est une des épreuves dont parlait le Tréblanc dans « Le souffle de la Vie » : à travers le parcours initiatique qui marque la transition de l'enfance au début de l'adolescence, Chaque individu doit tenter, lorsque le temps est venu, de percer les mystères de la Vie et par la même, de tenter de découvrir qui il est.

Quand le jeune Yorik eut atteint ses dix printemps, le Sardriss vint un matin le voir dans la maison de ses parents. Il lui dit alors: « Yorik, je pense que le moment est venu pour toi de faire le Voyage à la Source ». À ces mots, le cœur de l'enfant se serra. Pourtant il hochait gravement la tête sans dire un mot. Le lendemain il se leva

bien avant le soleil. En silence il revêtit ses plus beaux habits, son pantalon de lin gris et sa tunique bleue brodée. Au moment de pousser la lourde porte de chêne, il hésita un court instant, la main levée. Puis il prit une profonde inspiration et il sortit de la maison

Et le voyage commença. D'abord Yorik dût traverser des bois profonds. Il rencontra de longs bancs de brume qui flottaient là, paresseusement, entre les piliers gris argentés des grands hêtres. Il surprit une jeune biche qui, relevant la tête, s'enfuit soudain en longs bonds gracieux. Il fit connaissance avec les vieux chênes centenaires, avec les belettes et les hiboux. Une fois, il entendit au loin le hurlement déchirant d'un loup, et il pressa aussitôt le pas.

Puis le cours du Bleudru le mena dans des collines âgées et tourmentées, seuls ossements de pierre exposés à tous les vents. Là il entendit le chant du torrent sur les galets usés par le temps. Il connut l'âpreté de la terre et le dur travail des maigres arbustes qui s'accrochaient sur les flancs des gorges creusés. Il aperçut l'éclat bleu d'un oiseau pêcheur. Il saisit les reflets des dernières étoiles dans les bassins d'eau claire creusés dans le roc dur.

Les dernières ombres de la nuit le trouvèrent sur un plateau herbu où des ruines noircies dressaient leur triste agonie comme un défi au temps et aux hommes. Le vent se leva, faisant chanter aux vieilles pierres une mélodie aiguë et menaçante. De noirs corbeaux tournaient dans le ciel et Yorik se mit soudain à courir, croyant sentir dans son dos le poids d'un regard Mort.

Plus haut il fit la course avec des chèvres sauvages. Il cueillit des baies brunes et observa longuement le vol majestueux d'un aigle qui captait dans ses longues ailes les premiers rayons pourpres du soleil levant. Du haut d'un rocher au bord du torrent, Yorik observa le coucher de la lune et le lever de l'astre de feu, encore pâle et rougeoyant de son long sommeil. En dessous de lui, dans les vallées, les bois s'étaient parés d'or et de rouges, attendant dans leurs habits de fête le retour des neiges et des glaces.

Puis il parvint à la Source. Nichée au creux d'une douce combe herbue, elle jaillissait pure et cristalline, dans un petit bassin de pierre blanche. Yorik s'approcha à pas lents jusqu'à voir son visage reflété dans le miroir d'eau claire. Au fond de la vasque, on avait gravé le symbole de la Vie. Yorik éclata soudain de rire, et plongea la tête dans l'eau pure. Puis s'ébrouant comme un jeune chien, il se roula dans l'herbe encore humide de rosée, dévalant la pente à en perdre le souffle. Il resta alors un long moment allongé par terre, laissant la douce chaleur du soleil pénétrer doucement son corps engourdi.

Il se redressa enfin avec un soupir et alla à la source pour y remplir la gourde de peau qui pendait à sa ceinture. Lorsqu'il entama le voyage de retour, un étrange sentiment de quiétude et d'harmonie emplissait son âme d'enfant.

En bas tous les habitants du village l'attendaient patiemment, réunis en une vaste foule bigarrée et silencieuse. Ils avaient revêtu leurs habits de fête, dressé sur la place centrale de longues tables blanches chargées de fruits et de pain, tendu entre les maisons des guirlandes de feuilles et de pommes de pin teintées. Éberlué, Yorik vit tout en même temps, les sourires ravis des villageois, le regard plein de fierté de son père, les yeux brillants de sa mère, la foule qui s'écartait sur son passage, et finalement le Sardriss qui s'avançait vers lui les mains ouvertes en grand. Comme dans un rêve, il lui remit la gourde humide qu'il avait remplie là-haut. Doucement, sans le quitter des yeux, le Sardriss la déboucha et la porta à sa bouche. Il avala une gorgée, laissa retomber son bras. Un généreux sourire illumina son visage...

À ce signal la fête commença. La musique se déversa sur la place comme l'hydromel d'un tonneau soudain mis en perce. Des chants naquirent soudain un peu partout, tandis qu'une farandole improvisée emportait la foule dans son rythme ondoyant. Au milieu des rires, des couleurs et de la joie, Yorik vit venir à lui ses parents, rayonnants de bonheur. Au fond de lui, il sentait que les choses n'étaient plus tout à fait comme avant. Alors que la fête l'emportait dans une danse irrésistible, il jeta un dernier coup d'œil derrière lui, en direction du Sardriss. Celui-ci le contemplait de son immense regard serein et chaleureux. Il fit un geste de la main pour lui dire : « Va, amuse-toi. Aujourd'hui tu as fait un nouveau pas sur le chemin de la Vie, et je suis fier de toi... »

ET LA RÉALITÉ

1 - Renseignements pratiques

11 - Le costume

La couleur du Culte de la Vie est le roux orangé; la plupart des Sardriss du Haut Royaume portent donc des habits de cette couleur. Cependant, pour éviter les conflits entre les couleurs des Maisons et celle du Culte, il est de tradition de ne porter que les couleurs du corps auquel la personne accorde le plus d'importance, dans sa Vie ou dans une situation donnée. Ainsi un Sardriss librin de MaisonPourpre envoyé en mission par son Seigneur portera plutôt les couleurs de sa Maison que celle du Culte. Inversement un Fraternin de MaisonNeige engagé dans une chasse aux Partisans de la Mort portera plutôt le roux Sardriss que le blanc et l'argent de sa Maison. C'est donc à vous de voir

quelles couleurs choisir pour le costume. Dans la plupart des cas les couleurs de la Maison priment sur celle du Culte. De toute manière tous les Sardriss portent aussi en permanence un galon décoratif spécifique sur la manche, qui vient se superposer éventuellement aux couleurs de la Maison. Ce galon vous sera fourni en début de jeu.

12 - Les symboles

Le symbole du Culte de la Vie est une fontaine stylisée. Les Sardriss le portent souvent sur leurs vêtements ou autour du cou sur un médaillon (pour les couleurs adopter les mêmes règles que pour les runes de Famille). Ce signe est alors souvent surmonté du symbole de la Suivante de la Vie que le Sardriss sert plus particulièrement : les rayons lumineux pour Jayma, la lune pour Danaïs et le soleil pour Sénéris.

2 - Lancer un rituel

21 - Le lancement des rituels est résolu par la phrase-clé « Du Souffle de l'Arcande » pour tous les Sardriss, suivie de la formule du rituel. Il faut également, pour certains rituels de Sardriss utiliser des composants, qui vous seront fournis au début du jeu. Prévoyez- donc de quoi les porter.

22 - Un Sardriss ne peut lancer l'un des rituels qu'il connaît que si :

- il possède les composants appropriés et s'il peut encore jeter ce rituel,
- il est immobile, solide sur ses appuis ou à la limite s'il effectue une marche lente et équilibrée. En fait, il faut qu'il ait l'apparence de quelqu'un qui domine la situation: il ne s'agit ni de lancer des rituels en tombant, ni en ayant les pieds empêtrés dans sa robe, ni à quatre pattes dans les ronces...),
- il prononce son incantation de manière à être entendu et compris.

23 - Il faut savoir que quelques rares Sardriss maîtrisent certains de leurs rituels de manière à ne pas avoir besoin des composants.

24 - Lancer un rituel demande un effort théâtral qu'il est très important de jouer à la perfection. Rappelez-vous donc que les rituels d'un Sardriss et leur impact sont le reflet de sa crédibilité. Alors sachez vous entourer d'un halo de mystère, et gardez votre art secret : les mystères de la Vie sont de grands et beaux actes.

3 - Interrompre un rituel

31 - Un rituel est brisé si le Sardriss est frappé alors qu'il récite la formule.

32 - Dans certains cas, le Sardriss lanceur du rituel, et lui seul, doit crier « Mon rituel est brisé, vous êtes libre de toute emprise. » ou bien « Mon rituel a emprise sur vous ! » pour avertir les autres joueurs du résultat de ces tentatives d'interruption

de son rituel. C'est lui qui est seul juge de ce résultat, ce qui ne signifie pas qu'il doit toujours être à son avantage.

33 - Dès que l'on débute un rituel, il est considéré comme utilisé, quels que soient ses effets. Ainsi, même si le rituel est brisé, le Sardriss doit le déduire du total de rituels qu'il lui reste.

4 - La liste des rituels

41 - Vous trouverez sur votre fiche personnelle une série de noms de rituels, chacun d'entre eux étant précédé du nombre de fois dont vous pourrez vous servir du rituel durant le jeu.

42 - En plus des rituels le Sardriss possède certains pouvoirs naturels qui sont également détaillés sur votre fiche personnelle.

43 - Les rituels sur les blasphémateurs opèrent sur ceux qui portent la marque du blasphème, la marque de la Mort et sur ceux que le Sardriss juge en son âme et conscience des blasphémateurs. Des abus peuvent amener le Sardriss à rendre des comptes aux autres Sardriss et être jugé par ses pairs.

44 - L'ensemble des rituels accessibles aux Sardriss toutes branches confondues vous sera fourni dans un recueil de rituel personnel.