

LA DANSE DE LA PASSION



Il y a quatorze générations, avant que les gitta ne dévorent le monde et nous obligent à nous cacher sous terre, mon aïeule a été témoin de l'arrivée d'étrangers dans la jungle de Servos. Les étrangers étaient des adorateurs de Jaspree, celui que l'on nomme le Dieu de l'Arbre. Ils étaient venus bâtir un foyer parmi les êtres sauvages, qu'ils appelèrent sœurs et frères, et Dieu les bénisse, les aidèrent à ériger un temple magnifique. Ce temple grandit, tel un arbre immense, au cœur de la jungle, et tous les êtres vivants sur la terre, dans l'eau, et l'air y trouvèrent un refuge. Satisfait de ses serviteurs, le Dieu de l'Arbre leur donna le pouvoir de faire pousser la vie verte sur la terre stérile, ainsi que de nombreux autres dons. Bientôt les gens arrivèrent des terres tout autour de Servos, cherchant la bénédiction des adorateurs de Jaspree et leur apportant des offrandes.

Alors que les paroles du grand temple se propageaient en dehors de notre jungle, des rumeurs à propos des offrandes fabuleuses qu'il renfermait commencèrent à enflammer l'esprit de ceux dont le cœur était corrompu. En quoi consistaient ces offrandes ? Était-ce de l'or et de l'argent ? Des bijoux somptueux ? Des objets précieux créés par des donneurs-demons ? Et alors que ces voix malfaisantes se questionnaient en chuchotant, les contes sur les magnifiques richesses cachées dans le temple se propagèrent encore et encore.

Un jour, l'un de ces contes parvint aux oreilles de Barlok le Cruel, chef d'une féroce tribu ork que nous appelons les Défenses d'acier. Plus Barlok entendait parler du temple de Jaspree, plus il désirait les richesses qu'il pensait trouver en ses murs. La Passion Chorolis s'insinua dans l'âme et le cœur de Barlok, attisant son désir jusqu'à ce que Barlok conduise sa tribu dans la jungle pour revendiquer comme siens les trésors de Jaspree.

Barlok et ses orks déferlèrent sur le temple comme une tempête, détruisant tout ce qu'ils touchaient comme un ouragan déracine et brise même les plus imposants des arbres. Les braves étrangers en appelèrent à toute la puissance du Dieu de l'Arbre, mais le cupide Chorrolis enhardissait les destructeurs et ces derniers triomphèrent des serviteurs de Jaspree. Quand la frénésie de la bataille quitta les orks, pas une fraction du temple ne tenait encore debout. Le paisible foyer des adorateurs du dieu était une ruine de sang et de terre piétinée, couverte de nuées de fumée et d'oiseaux charognards. Plus aucune créature vivante ne respirait dans les limites du temple, excepté une dernière survivante parmi les fidèles de Jaspree massacrés.

Alors que Barlok parcourait les ruines à la recherche d'or et de bijoux, la dernière adoratrice de Jaspree luttait pour se relever d'une terre imbibée de sang. Même si la vie se déversait de ses blessures, elle fit appel au Dieu de l'Arbre avec ses dernières forces. "Cette malédiction, c'est à toi qu'elle est réservée", dit-elle à Barlok, "Tu es venu ici à la recherche de richesses, pourtant nous n'avons rien que tu puisses prendre. Tes recherches ne s'arrêteront jamais, tu chercheras sans fin à travers la jungle un trophée que tu ne trouveras jamais. À partir de maintenant et jusqu'à ta mort, tu ne pourras quitter cet endroit." Sur ces dernières paroles, elle s'effondra et mourut. Et Barlok se mit à rire, car il croyait au tranchant des armes plus qu'à celui des mots. Mais il ne riait pas longtemps.

Après avoir passé une journée et une nuit à chercher les richesses du temple, Barlok le Cruel ne trouva rien. Maussade, il tenta de guider ses orks hors des profondeurs de la jungle de Servos, pour se retrouver errant sur un chemin qui n'était pas là auparavant. Barlok emprunta une autre piste, mais lui et ses orks se perdirent à nouveau. Où qu'ils allaient, des sentiers inconnus apparaissaient devant eux, et chaque chemin qu'ils empruntaient disparaissait derrière eux. Les arbres semblaient remuer et se déplacer, leurs feuilles cachaient le ciel et les empêchaient de voir le soleil et les étoiles. Quel que soit le chemin que les destructeurs empruntaient, ils revenaient toujours vers le cœur sombre de la jungle. En réponse au vœu formulé par la malédiction de la questrice massacrée, même les douces créatures de la jungle devinrent féroces et brutales. Et le Dieu de l'Arbre provoqua une pluie battante pour noyer les orks dans leur malheur et inonder le sol pour qu'ils ne puissent s'y reposer.

Mon aïeule m'a raconté que les assassins des servants de Jaspree moururent dans la jungle de leurs blessures, de faim ou en s'entretenant. Depuis l'époque de mon aïeule, qui fut témoin de ces événements, jusqu'au récit que je vous fais de cette histoire, nous appelons le temple en ruine la Danse de la Passion, car la jungle danse autour des ruines pour déconcerter ceux qui s'en approchent. Les arbres bougent, et les sentiers disparaissent, exécutant la danse de la confusion pour tenir les étrangers à l'écart du sol sacré où sont morts les adorateurs de Jaspree.

IDÉES D'AVENTURES

Avec l'avènement du Châtiment, la fameuse légende du temple de Jaspree et de la Danse de la Passion tombèrent dans l'oubli pour la plupart des habitants de Barsaive. Mais les peuples vivants à l'intérieur et aux alentours de la jungle de Ser-
vos se rappelaient de l'histoire et continuaient d'éviter la zone autour de l'emplacement légendaire du temple.

Les personnages peuvent prendre connaissance de la légende par l'intermédiaire d'un conteur local, et décider de vérifier par eux-mêmes si Barlok le Cruel a découvert le trésor des questeurs de la jungle. Si c'est le cas, il pourrait reposer parmi les esprits agités des pillards, au plus profond de la malédiction de Jaspree. Toutefois, des esprits vengeurs et une jungle hostile attendront les héros qui tenteront de découvrir le lieu où les orks ont poussé leur dernier soupir.

Les ruines du temple peuvent également s'avérer intéressantes pour les personnages joueurs. Peu de gens connaissent la véritable nature du trésor de Jaspree, et les personnages peuvent donc explorer l'endroit à la recherche de richesses matérielles. Le maître de jeu peut déterminer la nature exacte du trésor : les pièces d'or de pèlerins reconnaissants, un ensemble d'objets magiques puissants, d'anciens savoirs liés aux traditions et de sages conseils, des connaissances magiques, rien, ou tout cela à la fois. Cependant, si des trésors matériels subsistent dans les ruines du temple, ils devraient être bien cachés afin que leur découverte présente un véritable défi pour les personnages qui souhaitent s'en emparer.

Les ruines peuvent également servir de retraite pour une Horreur ou une créature similaire. Dans ce cas, l'Horreur peut toujours contrôler le temple de Jaspree, animant les corps des questeurs et des adorateurs décédés pour leur faire jouer une parodie de la vie qu'ils menaient auparavant.

Les personnages peuvent également être impliqués dans la Danse de la Passion et le temple de Jaspree en aidant un questeur de Jaspree. Les questeurs de cette Passion peuvent vouloir accomplir un acte de dévotion en partant à la recherche du temple. Ce genre d'acte de dévotion peut être qualifié de fervent, et serait approprié pour un questeur cherchant à apaiser Jaspree grâce à un acte de dévotion significatif (voir le **Recueil du joueur**, p.470).

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

D'après le récit pour Earthdawn intitulé *The Passion's dance*, publié dans les *Legends of earthdawn*, vol.1 (FASA 6103), avec l'aimable autorisation de Black Book Editions

Traduction : Valentin Kyin

Relectures : Jean-Cyril Amiot, Arnaud « Mahar » Métais

Maquette : Jean-Cyril Amiot

www.shadowforums.com