



Metzelnéens



Continent: Linovpach
Pays: Brimar
Capitale: Irkartan
Religion: Ipal, l'Empereur-Dieu
Politique: Impériale
Langue: Metzelnéen

Espérance de vie: 60 ans

Taille moyenne: Petite humaine (1m40-1m70)

Physique: Peau ocre, cheveux rouge / roux
Yeux blanc, nacre ou argent



Introduction

Comptant parmi les premiers peuples à s'être regroupés sur les terres de Linovpach, les Metzelnéens forment à ce jour un grand et robuste empire au sein de Panadiah. Il s'étend ainsi de la pointe nord de la grande île jusqu'à rencontrer les frontières d'Ylmsë et Linal-Glor. Agressif sinon belliqueux, le peuple de Brimar n'entretient que très peu de relations avec les pays étrangers. Il ne commerce pas et se contente d'user de sa puissance et de sa notoriété pour prévenir des tentatives agressives à son encontre.

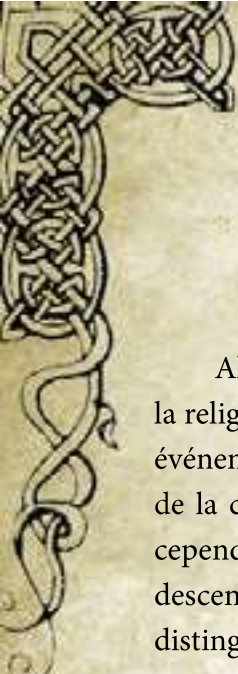
La réputation martiale de ce peuple est bien connue de ses voisins, et même si un accord avec Medwyn retient son expansion, son art de la magie ardente reste redoutée. La religion est centrale en Brimar, car l'Empereur-Dieu est celui à qui les Metzelnéens doivent leur place actuelle. Aujourd'hui, ce peuple du nord est établi confortablement dans ses terres et sa renommée, ne craignant rien ni personne.

Origine

Les textes que l'on trouve à Brimar séparent son histoire en deux parties distinctes: le Yohualli et le Teotlanextli. Les deux sont séparés par le Tlecuez, ou Flamboiement en langue commune. Le Yohualli, soit l'«âge sombre», englobe les premiers siècles d'existence de Brimar en tant que nation, lorsque les guerres faisaient encore rage entre les clans et que les anciennes idoles étaient vénérées. Cette période sanglante, désormais rejetée, a malgré tout posé de nombreuses bases à la société metzelnéenne: l'omniprésence de la religion, le culte des chefs, les sacrifices, l'esclavage ou encore l'art incantatoire. Car durant le Yohualli, les Metzelnéens ne connaissaient encore aucune magie redoutable. Si quelques rares talents innés pouvaient poindre parfois, leur niveau ne valaient pas celui du plus faible des bonzes d'aujourd'hui.

Les peuplades de l'époque ne se reposaient donc que sur leur force brute pour se confronter aux autres clans et aux prédateurs, d'autant plus que les terres de Brimar sont pauvres en métaux: les hommes maniaient des armes exclusivement en bois et en pierre taillée, d'où l'importance de l'obsidienne en tant que pierre de combat.

Le nom de Metzelné dériverait d'un chef de clan fédérateur, Matazlen, considéré comme le premier grand conquérant. Il absorba de nombreux clans voisins, par alliance ou par leur soumission, et créa ainsi une grande armée de soldats et d'esclaves. Les premières cités, dont les premières ébauches de la capitale actuelle, virent le jour à cette époque-là avec les fondations de la société. Cependant, leur contrôle restait limité et nombreux contestaient leur pouvoir. Les prédateurs représentaient eux aussi un danger certain.



La naissance d'un empire

Alors survint la Ceyoal, la «Longue Nuit». L'ombre et la lumière ont une place particulière dans la religion metzelnéenne, et si les hommes craignent l'obscurité nocturne, c'est surtout à cause de cet événement qui marqua leurs esprits. La Ceyoal est décrite comme l'abandon ou la défaite des Dieux de la création face au fils du néant, Atletzin, et fut un sursaut de chaos et de terreur. Celle-ci fut cependant interrompue lorsqu'une immense lumière embrasa le ciel, et une sphère incandescente descendit vers le sol, au-dessus de la capitale en ruine. Ceux qui s'en approchèrent purent y distinguer une silhouette humaine, au milieu de la fournaise. La forme ne parlait ni ne bougeait, pourtant ses paroles et son pouvoir se déversaient en eux comme s'il les leur chantait. «Ipal» résonnait dans leur tête, accompagné d'une mélodie étrange, mais rassurante, qui jouait en boucle.

Les centaines de personnes alors présentes sentirent une flamme ardente naître en eux, comme pour les compléter, tandis que l'individu, une femme, qui s'était la plus approché s'embrasa complètement. L'histoire ne retint pas qui fut cette femme, mais lorsque les flammes se calmèrent, elles laissèrent son corps luire tandis qu'elle se redressait, devenue l'Empereur-Dieu, première incarnation d'Ipal, le Sauveur. Certains l'appelèrent Impératrice, mais sa nature divine surpassait sa condition humaine et féminine, et seul le terme masculin resta dans l'histoire, Ipal lui-même portant peu d'importance à ces détails. Les Teotl, les Dieux du panthéon vaincu par Atletzin par leur faiblesse ou leur oisiveté, furent alors reniés au profit de ce nouvel émissaire: il intervenait directement pour le bien de ses créatures, et était un dieu actif et bienveillant.

Investit de cette énergie et de cette volonté divine, le nouvel Empereur expliqua à son peuple le tournant que venait de prendre son existence. Dès à présent, il pourrait embraser d'un simple chant n'importe quel ennemi. La nuit elle-même ne serait plus à craindre, maintenant qu'Ipal était venu. L'engouement qui suivit fut l'égal de la panique qui l'avait précédé, et le pouvoir ardent fut bientôt testé sur les prédateurs qui gangrenaient les terres. En une semaine, les résultats d'extermination de ces monstres furent meilleurs que toutes les tentatives qui avaient pu avoir lieu depuis des décennies. L'expansion pouvait alors commencer: la toute récente assemblée des bonzes, désormais ordre religieux et militaire au service de l'Empereur, menait la grande armée metzelnéenne au sud, vers les grandes plaines, pour offrir à Ipal un territoire digne. La soif d'Ipal était grande, aussi demandait-il plus de terres, mais également du sang: les sacrifices d'animaux ou de végétaux étaient communs dans la société de Brimar, et de rares cas de sacrifices humains existaient, mais cette période les rendit courants, que ce soit par le sang d'un ennemi ou celui d'un esclave. Les flammes d'Ipal étaient dévorantes, et engloutissaient les offrandes et les opposants d'un appétit sans fin.

Avec les années, Brimar s'étendit loin au Sud, sa population désireuse de quitter les plateaux montagneux et les collines pour trouver de vastes plaines verdoyantes. Après avoir annexé ou détruit toute peuplade sur son chemin, l'Empereur-Dieu semblait avoir calmé sa soif, et sa curiosité prit le pas lorsque l'armée invincible tomba sur des adversaires étranges. Ces hommes différaient d'eux, très grands, à la peau rosée ou légèrement brunie. Ils portaient d'étranges cuirasses d'un blanc pur. Le plus incroyable fut que leur confrontation ne se solda pas par une victoire: les semaines s'écoulaient

mais les cuirasses de ces hommes résistaient aux assauts enflammés des bonzes. L'Empereur-Dieu prit alors une décision inattendue, et plutôt que d'embraser de sa fureur ces insolents, il choisit de rire. Il fit de cet affrontement contre ces valeureux adversaires le dernier de sa conquête, et dans sa sagesse, il pactisa avec ces voisins inquiets et promit de ne pas se retourner contre eux pour leur causer du tort.

La rencontre avec le peuple de Medwyn marqua donc la fin de l'expansion de Brimar, et son peuple put alors se retourner et contempler son territoire. Les décennies qui suivirent furent alors consacrées à la construction, l'éducation et l'entraînement des hommes et des femmes du pays, ce qui permit à cet empire puissant et craint de conserver sa réputation. Les armoiries de Brimar datent de cette époque, lors de l'élévation de la grande tour d'Ipal dans la capitale d'Irkartan, toute d'obsidienne taillée.

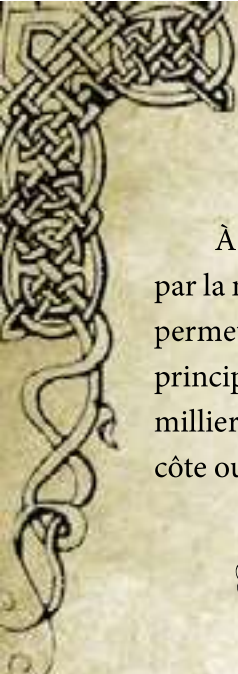
Si quelques fous venus du lointain sud-ouest tentèrent de s'en prendre au pays, ils furent bien vite matés par les traits de feu. L'Empereur-Dieu, quant à lui, intervint de ses propres flammes pour remodeler la région Est: il trancha une colline en deux afin de créer un grand mur qui surplombe aujourd'hui encore une terre vitrifiée sur plusieurs kilomètres. Emprisonnés sous la vitre brumeuse que forme le sol, les ossements des barbares terrorisés dissuadent leurs confrères de venir envahir le territoire par ce passage maudit où plane le silence et la mort.

La présence des hérétiques menaça également le pays. Ces fils d'Atlezin et leur magie corrompue tentèrent en effet de devenir les maîtres des lieux, mais furent réduits au silence après que Medwyn eût fait valoir son pacte d'alliance envers Brimar. La clémence du peuple blanc est aït la seule chose qui retenait les Metzelnéens de raser de leurs terres le reste de ces êtres impurs.

Confortablement assis dans sa réputation et son jeune empire, le peuple de Brimar est aujourd'hui tourné vers lui-même: construisant ses cités et exploitant ses ressources, il ne tient que de distantes relations avec Medwyn, et ne se préoccupe que très peu du reste du monde. Pour ainsi dire, la flotte du pays ne se compose que de navires de pêche et de barges capables de joindre Sildern ou les côtes du continent. Les bateaux n'ont ni vocation militaire, ni marchande.

a cité des montagnes

Si le sud de Brimar est un paysage tranquille et verdoyant de plaines rases et de collines douces, des arrêtes ainsi que les reliefs s'éffilent et remontent vers le nord, tandis que la forêt d'épaissit et que les monts et plateaux se multiplient. Irkartan, la cité de la tour Noire d'Ipal, trouve son origine sur l'un des plus grands plat eaux qui longe la côte Nord-Est de Brimar. Plusieurs cités sont nées depuis la création de l'Empire, dans un style simple de maisons et de temples cyclopéens. À la différence des autres cités, Irkartan est fameuse pour la grande tour de son palais, lieu de résidence de l'Empereur-Dieu. Car celle-ci, d'un noir luisant, est taillée dans de l'obsidienne et perce les cieux sur une cinquantaine de mètres. Elle est entièrement gravée de prières, de psaumes et de liturgies en l'honneur d'Ipal.



À son sommet, une coupole accueille une grande boule de feu, toujours incandescente, maintenue par la magie ardente. La magie trouve un côté utilitaire dans ces villes, car redirigée par les bonzes, elle permet un éclairage public et un chauffage même lors des moussons. Mais les villages de bois sont les principaux lieux de vie de la communauté metzelnéenne, et si les cités regroupent chacune plusieurs milliers d'habitants, la majeure partie de la population occupe des villages dans les forêts, le long de la côte ou dans les collines du sud.

hysique

Les metzelnéens ont un physique humanoïde légèrement plus petit que la moyenne, et qu'ils façonnent eux-mêmes pour faire du corps un marqueur social. Si leurs silhouettes sont celles d'hommes, certains des habitants de Brimar possèdent de nombreuses caractéristiques spécifiques: leur peau, d'un jaune pâle, diffuse une très faible lueur depuis le Tlecuez. Leurs yeux, d'une teinte très claire, semblent également briller d'une flamme ardente, même s'ils ne projettent pas de lumière comme le fait leur peau. Ces caractéristiques se retrouvent chez les Metzelnéens purs, descendants directs des premiers bonzes. Les esclaves issus d'autres peuplades de Brimar assimilées par l'Empire, partagent, quant à eux, les traits communs de couleur de peau et d'yeux mais sans ses aspects lumineux.

Socialement, on peut distinguer la caste d'un Metzelnéen d'un simple coup d'œil: les pauvres et les esclaves sont les plus simples. Leurs cheveux sont rasés, et leurs attributs physiques sont basiques, car ils ne disposent pas du droit aux déformations.

Les déformations sont courantes dans la société metzelnéenne, surtout autour du crâne, modelé lors des premiers mois de l'enfance. La forme même du crâne diffère selon l'appartenance sociale à laquelle est dédiée l'homme. Un bonze aura donc une tête triangulaire, les servants auront des crânes de forme carrée. Les esclaves se distinguent par l'absence de ces déformations. Les changements de castes sont ainsi impossibles à effectuer. Cependant, il existe des exceptions, mais comme il est impossible de changer la forme des crânes après la petite enfance, le changement de caste est fait par la trépanation. Ce sont les bonzes qui s'en chargent: pour cela, il se servent d'une chignole pour percer le crâne de la personne. Cela se pratique dans l'enfance, car les adultes ne peuvent pas changer de caste. Les trous ont pour particularité de laisser à la personne qui les subit une impression de légèreté qu'elle gardera jusque sa mort.

quipement et parures

Mis à part les tissus teints aux couleurs criardes ornés de plumes et de pierres précieuses des plus riches servants, les Metzelnéens moyens ne font pas grand cas de leur apparence. Ils s'habillent souvent avec simplicité, à la manière des bonzes. Leurs tissus, larges et rigides, se portent en plusieurs couches de nuances différentes, brodés de franges, et recouvrant généralement les épaules, le haut du



torse et les hanches afin de laisser un maximum de surface du corps libre. Les plumes ont un usage esthétique fréquent: elles sont cousues à même le tissu ou ajoutées à des coiffes. Les bijoux sont également très présents puisque la région regorge de pierres précieuses et d'or, ce qui explique pourquoi certains ont essayé, en vain, de s'emparer du pays.


L'équipement que l'on peut trouver chez ces hommes est limité. En effet, comme les ressources en métaux sont quasi nulles, leurs outils sont faits de bois et de pierre, tout comme les têtes des flèches ou des lances, faites d'obsidienne. L'armée ordinaire, chargée du front et composée de servants, possède un attirail fait de lamelles de cuir et de bois qui recouvrent le torse pour seule protection.

osmogonie

Si l'ère d'Ipal marque clairement la place centrale de la religion dans la culture metzelnéenne, les premiers temps de leur civilisation accordaient déjà une grande place au panthéon des Teotl, ces divinités qui créèrent le monde, l'univers et ses habitants. Au commencement fut Yacacto, la première entité. Yacacto dormait, mais en elle bouillonnaient des centaines d'émotions, de pensées, de nuances, tant, qu'au bout d'un temps, elles explosèrent pour se répandre sur l'immense territoire issu de la psyché de Yacacto. Nombre des fragments de la déité grandirent alors à la mesure de leurs pouvoirs et de leurs ambitions, mais la plus grande restait Atletzin, et sa seule existence semblait consumer ses congénères. Très tôt, les Teotl s'assemblèrent alors pour détruire cette source de chaos: le fracas de leur guerre retentit à travers l'univers. Le conflit fut long et sanglant, si terrible qu'à l'issue de l'affrontement, alors qu'Atlezin avait été diminué et contenu, il ne restait plus que douze des Teotl.

Unissant encore une fois leurs forces, ils utilisèrent les restes de la bataille pour façonner la terre, les étincelles pour faire briller les étoiles, et modelèrent l'énergie des Teotl tombés en d'infimes êtres vivants. Sur cette terre, ils créèrent leurs royaumes, et à leurs frontières communes, ils placèrent une parcelle de monde. Cet espace, prison d'Atlezin, que les impies nomment Algorith, pouvait alors être surveillée de tous, tandis qu'ils se retiraient dans leurs domaines pour vivre à leurs aises. De tous les êtres créés, ils en laissèrent une poignée sur ce monde, curieux de voir si leur création saurait résister à l'appel du chaos qui veillait sous eux. Ces douze Teotl, représentés de manières très variées, humains comme animaux, végétaux ou même abstraits, dirigent leurs propres royaumes et la prison. Chacun représente une idée ou un sentiment de Yacacto.

- 1 **Inoma** : Teotl du ciel, de l'air, de la justice et la liberté.
- 2 **Mixihui** : Teotl de la naissance et de la famille, de la mort et des âmes.
- 3 **Atlan** : Teotl de la mer et des eaux, du sang et de l'inconnu.

- 
- 4 **Ixinach** : Teotl de la fertilité et de l'agriculture, des plantes et de la croissance.
 - 5 **Tlamatiztli** : Teotl de la stratégie et de l'entraînement, de la sagesse et de la noblesse.
 - 6 **Tlaiximat** : Teotl de la ruse et des marchands, des nouvelles et de l'humour.
 - 7 **Cali** : Teotl du foyer et du territoire, de la cité et de l'hospitalité.
 - 8 **Nicchichua** : Teotl de l'artisanat et de l'art, de l'innovation et du savoir-faire.
 - 9 **Paquini** : Teotl de l'amour et du plaisir, du sexe et des sentiments.
 - 10 **Chimalli** : Teotl de la guerre et du combat, de la violence et de la fierté.
 - 11 **Nel** : Teotl de la vérité et de l'éloquence, du chant et du soin.
 - 12 **Tecuani** : Teotl des animaux et de la chasse, de la patience et de la peur.

Dirigeant chacun leur monde, ils n'interviennent jamais dans celui des autres, et encore moins sur le monde-prison. Des offrandes (souvent des objets en or massif) et des sacrifices leurs sont toutefois dédiés pour célébrer divers moments de la vie d'un Metzelnéen. Ci-dessous, une représentation de l'univers dans la religion de Brimar. Au centre, la terre d'Algaroth, enceint des royaumes de Atlan, Tlamatiztli, Tlaiximat, Nicchichua, Chimalli et Nel, puis autour encore ceux de Inoma, Mixihui, Ixinach, Cali, Paquini et Tecuani.



Une nouvelle religion pour un nouveau Dieu

L'apparition d'Ipal lors du flamboiement et son cadeau de l'art magique aux Metzelnéens remit en question tout le panthéon établi: à la suite du Ceyoal, il fut clair qu'Atlezin avait pu s'échapper. Deux hypothèses s'offraient à eux: soit les Dieux étaient en guerre, soit la longue nuit marquait leur défaite ou abandon. Quoi qu'il en soit, le peuple ne cessa pas de croire en ces Dieux créateurs, mais placèrent tous leurs espoirs et leur foi en cette entité nouvelle, matériellement présente dans leur vie. Si les traditions culturelles, les effigies et les idoles des Teotl gardaient leur place dans les foyers et dans les vœux, ils se virent toutefois doucement remplacés par le culte d'Ipal, si bien qu'aujourd'hui ces symboles ont presque totalement disparus, hormis comme héritage ou chez de pieux fidèles aux mythologies.

La présence matérielle de l'Empereur-Dieu comme dirigeant suprême entraîna donc la conquête du territoire actuel, mais aussi le regroupement des peuples de Brimar sous l'égide des Metzelnéens, ainsi que la construction de grandes cités, une meilleure exploitation des ressources, et la création d'un nouvel ordre militaire et religieux: l'assemblée des bonzes.



Cet ordre au service et aux ordres directs de l'Empereur-Dieu est formé de tous les praticiens en magie du pays. Ils forment la principale puissance militaire, la chaîne de commandement des troupes et servent de conseil afin de régner sur le vaste territoire. Ce sont également eux qui se chargent de l'éducation religieuse du peuple, ainsi que de former les nouveaux bonzes à la pratique du chant secret des psaumes de guerre. Car la magie ardente est une magie chantée, et aucun texte d'appui n'existe dans l'assemblée des bonzes, hormis quelques psaumes de rituels. La magie est une tradition purement orale, transmise à chaque nouvelle génération et ce depuis que le chant d'Ipal a résonné dans les têtes des premiers membres de cet ordre. La magie ardente, le chant de feu ou encore la parole d'Ipal, permettent de matérialiser la flamme de la volonté d'un adepte en une énergie brûlante dévastatrice. Les bonzes guerriers passent de nombreuses années de leur vie à perfectionner cet art.

Les bonzes occupent donc les rôles militaires, religieux et administratifs du pays, caste centrale et puissante destinée uniquement à ceux capables de résonner avec le don d'Ipal. Leurs rôles sont très variés, souvent attribués selon leur maîtrise de la magie ou leurs autres aptitudes qui font d'eux des bonzes. Tuteurs ou gardes, prêtres sacrificiels ou collecteurs d'impôts, simples psalmodieurs de village ou grands généraux, les bonzes sont craints et très respectés. Ils jouissent de beaucoup d'avantages et ont de nombreux esclaves à leur service. S'ils ont à s'occuper du trésor de l'Empereur, leur ordre reste cependant sobre. Chacun arbore des tissus teints mais simples, ils délaissent les plumes et autres parures des castes servies.

Les bonzes sont également les seuls à maîtriser l'écriture du peuple Metzelnéen, dont le principe complexe est fait de dessins. Comme dit tantôt, il s'agit d'un peuple oral, de fait, très peu savent écrire ou lire une écriture souvent gravée dans la pierre. À mesure du temps, cette écriture est même devenue décorative, et c'est pourquoi il existe peu de témoignages papier de leur culture logographique. Rares sont les étrangers capables de déchiffrer leur langage, d'autant plus que les Metzelnéens forment un peuple hostile. Par ailleurs, aucun d'eux ne parle ni ne lit le langage commun, car ils ne voient pas l'intérêt de se tourner vers le monde extérieur, ce qui rend la communication bien évidemment difficile. Seul l'Empereur-Dieu est capable de comprendre le commun, car il lui faut parfois traiter avec les hommes de Medwyn.

es castes et des esclaves

Comme dit précédemment, la caste des bonzes englobe un grand nombre de positions, et se trouve juste en-dessous de l'Empereur dans la pyramide sociale metzelnéenne. Vient ensuite la caste des servants. À l'instar des bonzes, les servants occupent bon nombre de positions importantes dans la société, souvent similaires ou secondaires de la caste supérieure. Mais ils remplissent aussi les rôles de l'armée ordinaire, s'occupent de l'artisanat, de l'exploitation agricole et minière ou encore des arts appliqués. Nombreux sont ceux à servir dans le palais de l'Empereur-Dieu ou dans les temples des bonzes. Les servants bénéficient d'une vie tranquille, jouissent des déformations que leur octroie leur caste, et peuvent posséder plusieurs esclaves afin de se consacrer aux arts, à la réflexion, ou

simplement pour servir dans leurs entreprises. Arborant des tissus teints, et vivant au cœur des métiers de l'artisanat et de l'art, les servants usent d'or, de pierres précieuses et de plumes pour se démarquer.

La base de cette pyramide, et la plus vaste, est constituée de la caste des esclaves. Privés des attributs et des déformations caractéristiques de leur maîtres, les esclaves servent de main-d'œuvre pour la plupart des travaux, excepté des rangs de l'armée qui, elle, ne peut être constituée que de combattants légitimes. Les esclaves vivent en communauté et sont conditionnés pour se surveiller les uns les autres. Cela permet d'endiguer tout élan de révolte, déjà bien atténué par la puissance écrasante de leurs maîtres. S'ils servent surtout de main-d'œuvre, les esclaves peuvent parfois servir de sacrifices lors de grandes cérémonies, ce qui est considéré comme un honneur et une chance, puisque l'âme pourra peut-être renaître dans une meilleure caste si sa vie s'est avérée utile et fiable. Cette caste se compose en majorité de peuples annexés lors des vieilles conquêtes, mais on y retrouve aussi des prisonniers étrangers, curieux malchanceux qui se sont trop aventurés sur les terres des Metzelnéens, ou victimes de raid d'esclavagistes sur Linal-Glor, Sildern ou Lanöone.

Le système de caste est inflexible, aussi est-il impossible à un esclave de devenir servant, ou à un servant de devenir bonze. Les cas de figure où il peut y avoir un changement est au moment de la mort de l'enveloppe corporelle de l'Empereur-Dieu, auquel cas un nouvel individu sera désigné comme héritier. Il devra alors abandonner son identité pour devenir la prochaine incarnation d'Ipal. Le changement de caste peut également se faire si un bonze découvre en un enfant des castes serves une importante source de magie, auquel cas il pourra devenir bonze et ainsi accéder à la caste supérieure.

Cette règle de caste fonctionne via une éducation particulière: dès la naissance, l'enfant est remis à un tuteur qui se chargera de l'élever selon la valeur de la caste de ses parents. C'est là le seul lien que l'enfant gardera avec sa famille, car une fois né, sa vie est entièrement dédiée à l'Empereur. Les liens familiaux n'ont aucune valeur dans la société metzelnéenne, car chaque individu doit gagner sa place par lui-même. Seuls les gènes sont leur héritage. Les enfants grandissent donc en groupe sous la tutelle d'un bonze ou d'un servant dédié à l'éducation. Ils intègrent les valeurs et les us et coutumes de leur rang, ainsi que leurs devoirs envers Ipal et l'histoire de leur peuple. Les tuteurs observent, pendant la petite enfance, quels traits apparaissent et si l'enfant est enclin à pratiquer la magie, car même s'il est enfant de servants, un jeune adepte talentueux se verra élever vers l'ordre religieux.

La caste des esclaves est quant à elle délaissée. Les familles sont regroupées et les parents doivent élever eux-mêmes leurs enfants. Si ce n'est pas le cas, les enfants sont éduqués dans un ersatz des castes supérieures, où ils sont laissés à un ancien leur enseignant uniquement ce dont ils ont besoins pour effectuer leurs tâches d'esclaves.

es rites et la mort

Tout au long de la vie, les Metzelnéen procèdent à plusieurs rites de passages qui marquent leur ascension à l'âge adulte, leur mariage, la récolte, la naissance et bien évidemment leur mort. Ces traditions trouvent leur source dans les vieux us du Yohualli, quand les Teotl étaient encore



vénérés, bien qu'elles soient aujourd'hui dirigées par Ipal. Ces rites sont marqués par des offrandes, des sacrifices, des jeûnes ou des chants. Ils sont très courants et pratiqués par tous. Le Teotlanextli aura donc modifié le récepteur des offrandes, mais également deux aspects des traditions: premièrement, les sacrifices. Si les Metzelnéens ont toujours offert de la nourriture, des objets ou des animaux en sacrifice pour se faire entendre des dieux, cette dernière tendance a augmenté avec la puissance de l'Empire, et si les sacrifices humains étaient alors rares, ceux-ci ont connu une prolifération avec l'abondance d'ennemis vaincus et d'esclaves capturés. Les débuts de la grande conquête de la première Impératrice sont surtout connus à cause de cette soif de sang, si bien que la réputation des Metzelnéens fut scellée et marque aujourd'hui encore les mémoires: ils sont vus comme violents et sanguinaires, souvent décrits comme fous et cannibales. Cependant, si ces sacrifices ont encore cours de nos jours, ils sont beaucoup plus rares et marquent des événements religieux précis, ou remplacent simplement une exécution publique. Le second aspect concerne la mort. Les traditions Teotl veulent qu'à la mort, l'âme retourne à Mixihui pour être refaçonée et pour renaître sous une nouvelle forme, qu'elle soit humaine, animale ou végétale.

Mais le culte d'Ipal a changé ce rapport à la mort, et dorénavant un mort ou un sacrifié honoré verra son corps brûlé à l'autel d'un temple, afin que l'Empereur-Dieu dirige son âme vers sa nouvelle vie. S'il a été un bon serviteur durant sa vie, il pourra espérer atteindre la caste supérieure, ou un niveau de vie plus éclairé, mais s'il a fauté ou s'est mal conduit, il verra son âme sombrer vers les rangs des esclaves voire des animaux. Il est donc particulièrement important de brûler les corps des morts, à défaut de temples ou de bonzes pour officier, afin que l'âme perdure. La mort est source de rituels et de fêtes, mais si celle-ci survient subitement sans pouvoir offrir de rite, le plus important reste la sauvegarde de l'âme. Il est dit qu'un corps abandonné et délaissé verra alors son âme errer sur terre sans pouvoir se renouveler, et finira inévitablement par sombrer sous l'emprise d'Atlezin pour devenir un fils de l'ombre, créature monstrueuse au service du néant.

Les compétences raciales



◇ **Compétence raciale culturelle:** Maîtres du Feu

Du fait de leurs croyances profondes, certains habitants de Brimar ont une très forte affinité avec le feu. C'est pourquoi l'accès à cette école de magie ne leur coûte pas d'expérience (accès à la magie apprenie avec le premier sort offert. Les autres sorts coutent autant d'xp qu'un joueur lambda).

◇ **Compétence raciale culturelle:** Peur (2/jour)

Intimide et provoque la peur chez vos adversaires. Annoncez « Peur ! » en mettant en évidence des trophées ou en poussant un cri de guerre, une personne ciblée doit alors fuir le combat, craignant pour sa vie. Elle se mettra en sécurité jusqu'à la fin du combat. Possible une fois par combat.