



## Le dodécalogue

1. La ville qui avait englobé toutes les villes a été détruite par les Anges.
2. Les Géants sont venus et ont vaincu les Anges.
3. Les Géants sont toujours là, invisibles et immobiles.
4. Ce qui reste de l'humanité vit dans des villes, dans l'ombre visible des Géants.
5. Les humains doivent s'assurer que les Anges restent morts, sous peine de déclencher le courroux des Géants.
6. Les cadavres des Anges se régénèrent et corrompent des régions entières.
7. Les cadavres des Anges recèlent des vestiges du passé et sont emplis de monstres et de trésors.
8. L'essence des Anges donne naissance à des monstres.
9. L'essence des Anges imprègne des objets, appelés *dæmons*, et les dote de propriétés surprenantes.
10. Les Anges et les monstres ne peuvent pas pénétrer l'ombre des Géants.
11. Les *dæmons* peuvent être emmenés dans l'ombre des Géants.
12. Ces maigres connaissances sont sujettes à caution.

# DES GÉANTS ET DES CITÉS

*Imaginez une ville. Imaginez une ville qui avait absorbé toutes les villes. Imaginez que cette ville tienne par endroits de l'époque victorienne, par endroits d'une période plus ancienne, et par d'autres endroits enfin d'une époque indéterminée. Imaginez encore que la ville s'étende d'un horizon à l'autre. La ville était le monde, et l'avait toujours été.*

*Imaginez maintenant une guerre. La pierre et le bois cèdent la place au noir de la suie et au gris de l'automne. Les bâtiments sont brisés, leurs ruines se découpent sur le ciel. Un soleil, au mieux blafard, teinte légèrement l'atmosphère. Ce qui avait toujours été est terminé.*

*Des colosses se tiennent maintenant au milieu des ruines. Ils sont bien trop grands pour être vus dans leur intégralité. On peut uniquement les deviner grâce à leurs ombres, qui s'étendent sous le soleil pâle. Vous y discernez des points de lumière et y entendez de vagues bruits. Chaque ville voit ses contours délimités par l'ombre d'un unique Géant.*

*Il y a d'autres contours, d'autres villes. On en compte une dizaine. Pour une raison ou pour une autre, à la manière des rêves qui n'ont pas de sens, les géants sont invisibles désormais. Ce n'est que grâce à leurs ombres toujours perceptibles et aux décombres de l'humanité qui les remplissent qu'on les distingue. Tout le reste n'est que ruines.*

*Voilà le monde d'Eïn Sof.*

## CE QUE L'ON SAIT DES GÉANTS

Les Géants ne bougent pas, sauf de manière exceptionnelle. Ils n'ont pas de forme physique visible, bien qu'ils apparaissent parfois comme un halo de lumière papillonnante. Ce que l'on peut voir et mesurer, ce sont leurs ombres, qui s'étendent sur le paysage. Elles marquent les frontières de chaque ville – les Anges et les monstres sont incapables de franchir ces limites. Dans de nombreux cas, de hauts murs d'enceinte ont été construits sur ces lisières. Les citoyens d'un Géant peuvent ainsi appréhender la forme de leur protecteur, généralement humanoïde.

## LA DÎME DES GÉANTS

L'humanité a une dette envers les Géants. La tâche principale de certains humains (ceux que l'on nomme les chasseurs) est de s'acquitter de cette dette

par tous les moyens possibles. Le sang des anges est privilégié, mais la chair humaine ou l'or suffisent.

À la fin de chaque session de jeu, les personnages doivent avoir, selon l'expression, « *franchi les portes du Paradis* ». Cela signifie faire une offrande à un Géant. Les modalités varient selon les villes, ainsi que les hommages attendus, mais généralement il s'agit :

- ❖ **d'une dime de sang** (un échantillon frais de fluide d'Ange) ;
- ❖ **d'une dime de chair** (un membre – ou le cadavre – d'un chasseur) ;
- ❖ **d'une dime de trésor** (un démon) ;
- ❖ **d'une dime de richesse** (15 glaives d'or).

## L'IRE DES GÉANTS

Si les personnages ne payent pas la dime, parce qu'ils ne le veulent ou ne le peuvent pas, lancez 2d6. En cas de double, les Géants sont offensés. L'humanité en souffrira, d'une manière ou d'une autre...

## LES VILLES

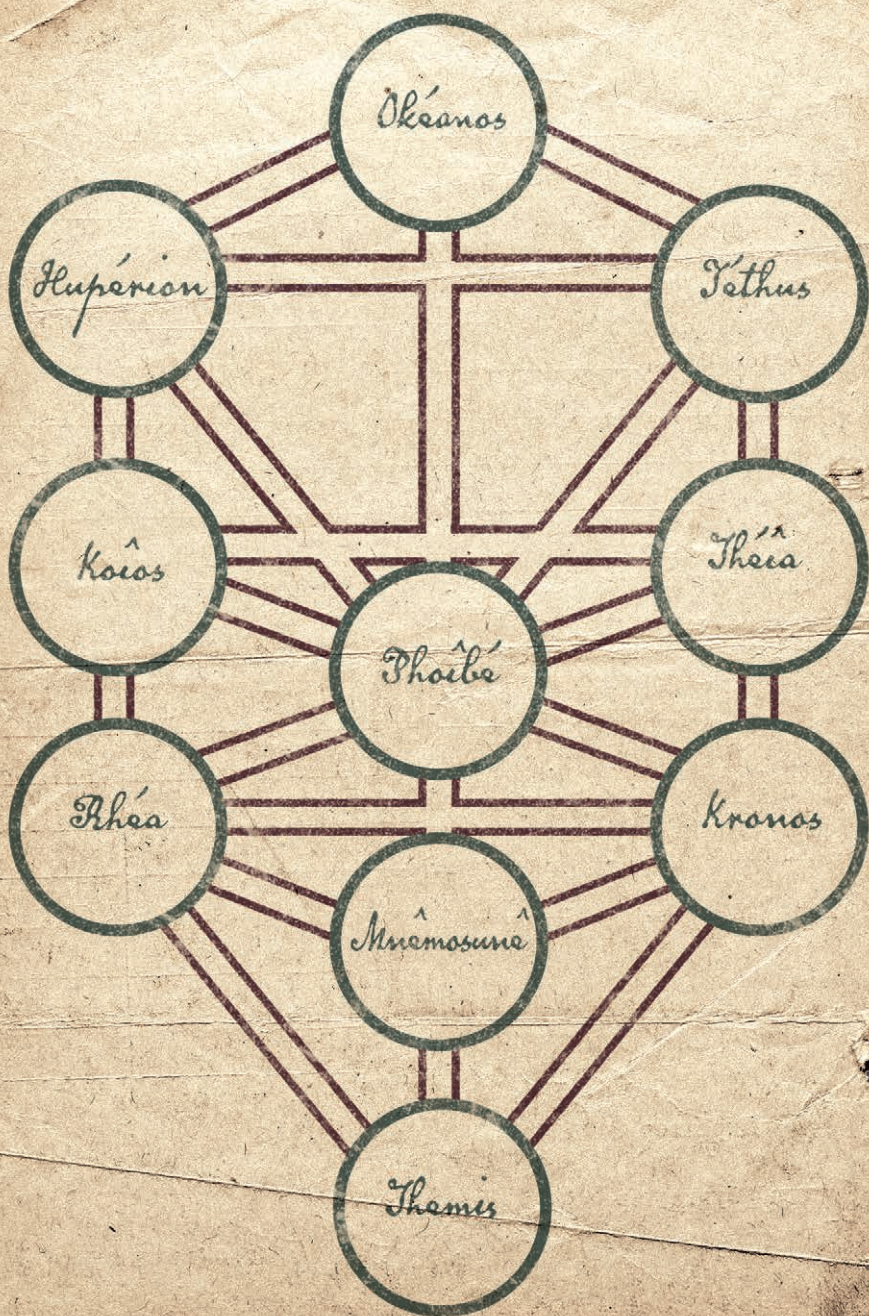
Les ombres des Géants sont synonymes de sécurité, de séparation entre la civilisation humaine et les ruines souillées du passé. Chacune d'entre elles abrite une ville. On en compte une dizaine. Leurs noms désignent à la fois les Géants et les cités – Okéanos, Téthys, Hupérion, Théia, Koios, Phoibé, Kronos, Rhea, Mnêmosunê, Themis. Quatre d'entre elles sont présentées plus loin dans la troisième partie de cet ouvrage. Les autres sont laissées à votre imagination, pour en faire votre propre terrain de jeu !

## POINTS COMMUNS

Si la topographie et l'organisation de chaque ville sont différentes, elles partagent néanmoins des points communs issus de leur origine partagée : une langue, avec des variations locales de termes et d'accent (PER pour les déceler ou VOL pour les contrefaire), un système monétaire (100 poignards de cuivre – abrégés en « P » dans ce livre – valent 1 sabre d'argent – abrégés en « S » – et 100 sabres valent 1 glaive d'or – abrégés en « G » –), un calendrier découpé en douze mois et cinquante-deux semaines de sept jours de vingt-quatre heures, ainsi que des composantes sociales comme une caste de dirigeants et une prêtrise des Géants.

## Prix moyens dans les cités

| Intitulé                        | Notes                                                                    |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Arme légère (2 S)               | 1d6 points de dégâts. Gourdin, poignard, rapière, etc.                   |
| Arme standard (10 S)            | 1d8 points de dégâts. Arc, épée, pistolet à poudre, etc.                 |
| Arme lourde (1 G)               | 1d10 points de dégâts. Encombrante. Arbalète, hallebarde, mousquet, etc. |
| Bombe (20 S)                    | 1d10 points de dégâts. Explosive. Encombrante.                           |
| Outils de base (1 S)            | Échelle, pied-de-biche, scie, etc.                                       |
| Outils de précision (1 G)       | Loupe, matériel de serrurier, nécessaire d'écriture, etc.                |
| Lit dans un dortoir (1 S)       | Par semaine.                                                             |
| Chambre dans une pension (10 S) | Par semaine.                                                             |
| Maison (20 S)                   | Par semaine.                                                             |
| Pain et soupe (10 P)            |                                                                          |
| Plat (50 P)                     |                                                                          |
| Bouteille d'alcool (50 P)       |                                                                          |
| Repas (1 S)                     |                                                                          |
| Animal commun (5 S)             | Chèvre, Chien, Mule.                                                     |
| Animal précieux (1 G)           | Cheval, chien de chasse, rapace, etc.                                    |
| Porteur de torche (1 S)         | Par jour.                                                                |
| Mercenaire (5 S)                | Par jour.                                                                |
| Érudit (10 S)                   | Par jour.                                                                |



## DES ANGES, DES MONSTRES ET DES DÉMONS

Imaginez les décombres sans fin d'une ville sans horizon. Imaginez des poches de vapeur qui jaillissent et se dissipent, comme les derniers soubresauts d'un lointain passé. Imaginez des rouages d'acier et des ornements de cuivre, tordus, brisés, enfoncés dans le sol. D'hier, il ne reste plus qu'une carcasse géante rongée par les âges.

Imaginez maintenant que vous êtes au milieu de ces ruines, loin de toute vie humaine. Les murs effondrés, les sols fracassés et les parois noircies témoignent d'un conflit qui dépasse l'entendement. À demi enfouis sous la rouille et la poussière, ici et là, des ex-voto apocalyptiques : vous y distinguez de vagues silhouettes angéliques, des êtres ailés, entourés de halo de lumière, plongeant depuis les cieux. Certains sont armés d'épées, masses ou haches, d'autres sont accompagnés de hordes de créatures hideuses. Tous sont menaçants, figés à jamais dans ces images de la fin des temps.

Bien des vérités et des mensonges gisent dans les océans de décombres qui s'étendent entre les nouvelles cités. Bien des trésors. Et bien des dangers.

Voilà le monde d'Eïn Sof.

### CE QUE L'ON SAIT DES ANGES

Si les Géants ont vaincu les Anges, ils n'en ont éliminé que le péril immédiat et tangible. Les Anges sont toujours un danger, de manière plus insidieuse. Leur essence s'est répandue dans le monde, tenue à l'écart des cités par les ombres des Géants. En certains endroits, elle est plus condensée, sans doute parce que le cadavre d'un Ange y git, ou au moins un fragment de son corps. De telles zones peuvent être vastes, de la taille d'un village ou d'une ville, voire encore plus grandes. Tout y est corrompu, la flore, la faune et l'environnement, que ce dernier soit fait de bois, de pierre, de métal, d'eau, de terre, etc.

Seuls les chasseurs osent s'aventurer dans ces endroits, parce qu'ils y trouvent de quoi payer la dîme des Géants, mais aussi pour mettre au jour des connaissances et des trésors de l'ancien monde, ou même parfois pour empêcher que la gangrène angélique se répande et menace encore davantage l'humanité.

## LES MONSTRES

Des êtres vivants, de ce monde ou d'ailleurs – venus avec les Anges – sont imprégnés de l'essence angélique. Ce sont les monstres, à la fois proies et prédateurs des chasseurs ! Ils constituent la dime la plus « simple » à dénicher et à récupérer. Leur aspect et leurs capacités sont très disparates, dépendant à la fois de la créature dont ils sont issus et surtout de l'essence de l'Ange qui les a fait muter.

La plupart du temps, les monstres tirent de leur « géniteur » une longévité exceptionnelle et des besoins physiologiques minimes. Leur intelligence est généralement faible, ce qui ne les empêche pas de manifester fréquemment un instinct de survie et une agressivité hors norme.

## LES DÆMONS

L'essence des Anges imprègne également des objets, appelés dæmons. Ils sont revendiqués comme dime par les Géants, mais quand les chasseurs le peuvent, ils les conservent pour eux-mêmes, car ces reliques présentent des propriétés surnaturelles, très variables de l'un à l'autre.

## L'Extérieur

Les Anges n'occupent pas tout l'espace entre les villes, tant s'en faut. La plus grande partie est vide, uniquement composée de ruines. Parfois, même si cela reste rare en raison de l'absence d'alternance jour-nuit, des formes de faune et de flore y ont chétivement repris leur droit.

Des femmes et des hommes audacieux ont relevé des routes entre les cités, des voies qui évitent tout Ange. Mais pas tout danger. D'abord, car il arrive que des monstres s'éloignent de leur lieu de genèse et errent dans l'Extérieur, tenus à distance des villes grâce aux ombres des Géants. Ensuite, car les conditions de déplacements y sont difficiles en raison des décombres et de la difficulté à s'orienter à partir des minces oscillations du soleil pâlot éternellement au zénith. Certains ont essayé de baliser ces trajets, mais les vestiges qu'ils traversent ne sont guère stables et les éboulements sont réguliers, emportant les marques laissées pour les voyageurs.