

codex  
compendium  
d'æon

Le  
traité  
de theriañtia

écrit  
par  
brakka el'nathanos

ce traité a pour but de faire le tour sur les thepianthes, leur culture, leurs traditions, leur physiologie. comment sont-ils répartis à travers aeon et les clans les plus connus.

section hors-jeu d'explication sur la régénération, comment l'argent affecte, les stats des stades et etc.

### table des matières

chapitre 1 : explication, transformation et physiologie

chapitre 2 : la culture, les traditions, les clans connus

chapitre 3 : Les philosophies, la mascarade et la sabbath

chapitre 4 : Les thepianthes à travers aeon

TRAITÉ DE THEPIANTIA

chapitre 1

explications

TRANSFORMATION

et

physiologie

## explication

Les therianthes en soit ne sont pas une race mais bien un peuple dû au fait que cet état est répandu à travers à peu près toutes les races d'æon.

d'où viennent-ils ? Les therianthes sont issus d'un don accordé par cérynnos il y a de cela plusieurs centaines d'années pour aider les mortels de se rapprocher plus de la nature.

ce que certains therianthes m'ont expliqué est que ce don en soit est une sorte de possession totémique et non une maladie. il est donc impossible de devenir therianthe par morsure ou blessure causée par ceux-ci contrairement à ce que les légendes prétendent.

il y a actuellement deux façons connues pour être therianthe : la première étant la naissance. donc si l'un de vos parents est therianthe son gène vous a été transmis. dans la plupart des cas l'enfant adopte le totem de l'un de ses parents, mais il est aussi possible que l'enfant soit choisi par un autre totem car contrairement encore à la croyance populaire, ce n'est pas le "therianthe" qui choisit son animal totem mais bien l'esprit de l'animal qui décide de partager son essence avec ce dernier.

et dans l'autre cas c'est de passer le rituel d'union. de ce qui m'a été expliqué il y a de multiples façons de faire ce rituel dépendamment de la partie du monde où il a été créé. mais en bref cela consiste généralement en une grosse cérémonie druidique où un druide invoque les esprits animaux de la nature et leur demande de choisir l'initié et de lui attribuer un animal totem. encore une fois l'initié ne peut pas choisir son animal totem, il est choisi par ce dernier. il arrive aussi à l'occasion que l'initié n'est pas assez prêt de la nature ou d'un animal pour être choisi alors les esprits le font savoir et l'initié doit passer certaines épreuves ou continuer dans la voie de l'union.

plus loin dans ce traité j'y mettrai quelques rituels que j'ai pu recueillir à travers mes voyages.

## TRANSFORMATION

chez la plupart des theriantres il y a plusieurs phases de transformation. Je vais les expliquer et les décrire ici :

homid : stade de transformation où le theriantre est en forme humanoïde, il n'y a aucun trait sur lui qui peut l'identifier à une bête ou quoi que ce soit. il n'a aucun avantage animal et ce dernier est affecté par l'argent.



zpu, l'argent affecte, aucune régénération (aucun trait animal)





clubro : ceci est le premier stade de transformation, la plupart des therianthes de "ville" sont sous cette forme. La forme clubro laisse le therianthe reconnaissable et lui

attribue seulement quelques traits animaliers. La plupart des traits sont : oreilles animales, griffes, pattes, queue, dents, traits animal ou yeux. Le therianthe sous cette forme a les sens plus aiguisés, est plus résistant et l'argent l'affecte.

4 pu

\*, l'argent affecte, aucune régénération (seulement traits d'animaux, minimum de 5 sur 7 : oreilles, griffes, pattes, queue, dents, maquillage, yeux)





ôrinos : Le therianthrope sous ce stade a une tête animale, du poil à la grandeur du corps des pattes de type digitigrades et une queue. Il conserve cependant sa carrure humanoïde, ses sens sont énormément plus aiguisés, il est bien plus résistant que la normale et son système se régénère rapidement en moins de 10 minute il

peut se rétablir de blessures mortelles. à ce stade cependant l'argent affecte le therianthrope.

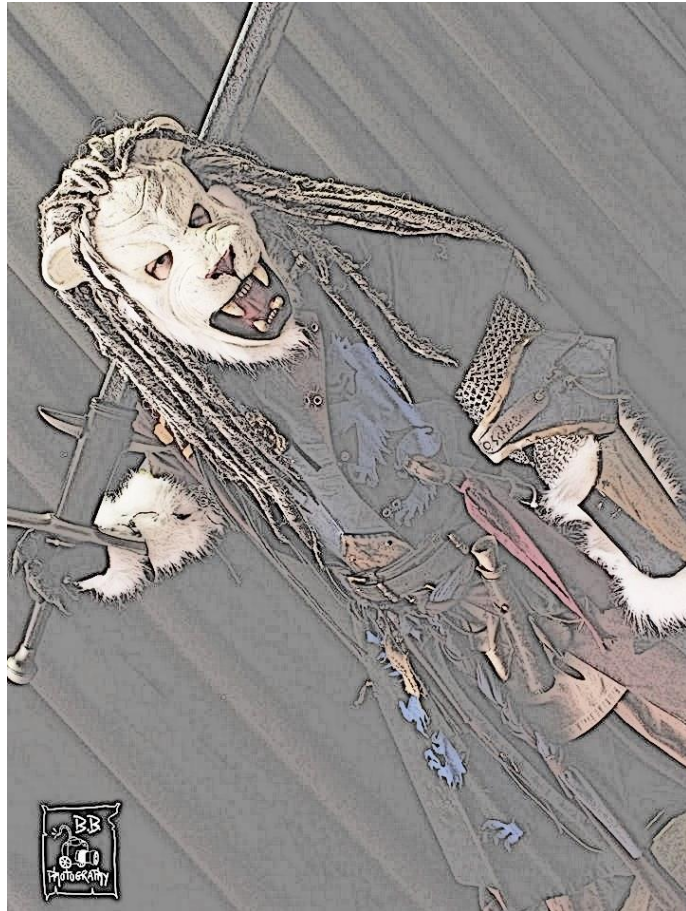
7 pu, argent affecte, régénération 1pu/minute (seulement masque et mains) (maximum 10 pu)

final : à ce stade le thepiantré est complètement transformé ! il a une carrure bien plus imposante, le corps complet recouvert de poil des pattes digitigrades des griffes. il devient une machine de combat et de survie. ses sens sont acquisés au maximum, il est énormément résistants aux blessures, sa régénération est encore plus rapide. à ce stade pour achever et tuer un thepiantré il faut se munir d'une arme d'argent sinon il se relèvera sans cesse.

1000, l'argent affecte

(maximum 15 pu)

- \* régénère 1pu/minute
- \* 1 cri de guerre "par la meute" par combat
- \* ne peut être achevé que par un cri de guerre d'arme en argent.
- \* nécessite un suit complet de thepiantré
- \* doit être pré-approuvé par l'organisation.





feral totémique : que ce soit via la voie de la mascarade, par un quelconque rituel sabbath ou même par ses propres recherches. Le theriante a réussi à se connecter complètement avec son esprit totémique et est partiellement possédé par celui-ci, sa perception du monde est différente et il acquiert certaines connaissances et secrets de celui-ci. un feral totémique décaçera une aura magique bléutée et dans certains cas des marques apparaissent dans sa fourrure. ces theriantes ne peuvent être blessés par des armes normales.

15pu, l'argent affecte

(maximum 20 pu)

\* régénère 1pu/minute

\* après 15 minutes de régénération hors combat ses blessures par cri de guerre d'armes en argent sont toutes guéries.

\* 1 cri de guerre "par la meute" par combat, seul les cris de guerre d'armes en argent l'affectent

\* les cris de guerre normaux aussi l'affecte mais n'amputent pas un membre ou ne rendent pas agonisant, ils font l'équivalent de 5 déçât.

\* cependant les coups d'armes normales l'affectent.

\* ne peut être achevé que par un cri de guerre d'arme en argent.

\* obtient des connaissances secrètes de la nature et acquiert un pouvoir relié à son animal totem.

\* nécessite un rituel spécial pour la première transformation.

\* nécessite un suit complet de theriante

\* doit être pré-approuvé par l'organisation.

TRAITÉ DE THEPIANTIA

CHAPITRE 2

LES DIFFÉRENTES CULTURES

LEURS TRADITIONS

LES CLANS CONNUS

# L'origine

## Le don de CERNUNNOS

un jour, CERNUNNOS décida que les peuples d'aeon étaient prêt à se rapprocher un peu plus de la nature pour en comprendre ses secrets et ne faire plus qu'un avec. il décida d'unir les humanoïdes aux animaux de la forêt. alors il envoya un message en rêve à tous ses druides: "réunissez ceux qui vous écoutent, qui vous aident dans vos diverses tâches, qui aiment la nature et qui font attention au cycle de la vie, amenez les dans mes lieux de cultes et de là je leur offrirai un cadeau, je leur offrirai de s'unir à la nature et de faire partie de son cycle."

quelques semaines plus tard les druides réunirent toutes les personnes qu'ils considéraient digne de la nature et les amenèrent tous dans leurs divers lieux de culte et une fois sur place, un miracle se produisit, toutes les créatures animales de ce monde apparurent en vision à chacun et ils entendirent une voix dans leur tête qui leur demanda de trouver leur animal totem, l'animal qui se rapprochait selon eux le plus de leur personnalité, certains arrêtèrent leur choix sur un loup, un ours, un lapin, un aigle, un rat, un lion, un tigre et même dans certains cas une simple truie. et cette nuit, du moins selon eux fut la plus belle de leur vie, ils se transformèrent en leur animal totem, parcoururent la forêt, les rivières, les lacs et même le ciel ! ils explorèrent le monde d'un point de vue jamais atteint auparavant. et le lendemain, ils se réveillèrent tous dans leurs lieux de culte respectif, marqué d'un signe distinctif, unique à chacun qui représentait leur animal totem.

les druides firent un rêve bien différent, ils discutèrent avec CERNUNNOS et reçurent ses conseils pour enseigner aux mortels comment faire qu'un avec leur totem et de pouvoir contrôler leur nouveau don. suite à cela les druides enseignèrent aux marqués comment changer d'apparence, contrôler leur corps, sentir la nature autour d'eux et en comprendre ses messages.

des mois et des années passèrent, ces différents groupes s'unirent pour ne former qu'un et prirent le nom de Therianthes, ils étaient capable de prendre l'apparence de leur animal totem à volonté, de croiser les apparences pour avoir l'air mi-homme, mi-bête, de transmettre leurs gènes à leur descendance et même d'aider des non-maqués à faire l'union avec leur animal totem, bref à ne faire qu'un avec la nature.

Cernunnos aimait ses créatures, il passa plusieurs moments avec eux et chérissait une relation privilégiée avec chacun d'eux mais vint le temps où il fut appelé à s'occuper de d'autres choses, alors il confia à son fils Arawn le reste de l'éducation de ses nouveaux enfants.

Arawn, jaloux des Therianthes commença à leur enseigner le cycle de la vie, la chasse et ses bienfaits, comment elle devait être faite pour rester saine et ne pas entacher l'âme du chasseur. mais un jour Mask, dieu de la fourberie décela la graine de la jalousie et de la haine dans le cœur d'Arawn, alors il l'approcha et eut une longue discussion avec celui-ci.

quelques temps plus tard Arawn commença à enseigner aux carnivores un tout autre type de chasse... la chasse aux humanoïdes, il leur enseigna que chasser ses semblables était un défi bien plus grand pour eux, que cela faisait d'eux de meilleurs chasseurs, qu'ils deviendraient plus fort en mangeant le cœur de leurs semblables plutôt que celui des simples animaux de la nature.

évidemment les Therianthes qui s'y adonnèrent ne connaissaient pas les risques du cannibalisme... certains y prirent goût, d'autres refusèrent catégoriquement de s'y adonner et se firent rejeter par ceux qui décidèrent de s'abandonner à leurs penchants bestiaux.

apprenant la nouvelle Cernunnos tomba dans une grande rage ! il chassa son fils de son plan et le maudit à jamais, le reniant pour le mal qu'il avait causé à sa création préférée ! et Arawn jura que si son père sortait de son royaume, il le chasserait et n'abandonnerait que le jour

où la tête de son père se retrouverait sur une pique au-dessus de son foyer ! et malheureusement le conflit se répercuta sur leurs fidèles... Les theriantres fondèrent deux factions, les sabba th qui n'acceptèrent point de se plier aux demandes de cernunnos et qui décidèrent de continuer leur chasse malsaine et la mascarade qui décidèrent de se regrouper en village et en clans cachés pour ne pas se faire pourchassés par les gens qui étaient plus que fatigués de se faire pourchasser et mangés. Leur guerre dure encore à ce jour...

aujourd'hui, la situation est telle, les theriantres vivent en groupes reclus et discret pour la majorité et les sabba th s'affichants sont généralement pourchassés et tués. Quant à cernunnos, évidemment il ne peut se passer de retourner en aeon côtoyer ses créations et à chaque fois draawn finit par retrouver sa trace et une grande chasse commence... il n'a jamais réussi à obtenir la tête de son père et tente encore de réussir cet exploit...

qui sait ce qui arrivera si un jour le père de l'humanité vient à mourir ?

# La transformation à ce jour

aujourd'hui les therianthes peu importe leur affiliation conservent le même moyen pour s'unir à leur aspect animal: il y a deux moyens pour devenir pleinement therianthe:

- 1\* Naître therianthe: ce n'est pas parce que vos parents sont deux therianthes que vous serez vous-même un loup, oui il y a de fortes chances que ce soit le cas mais ce n'est pas garanti, ce n'est pas le réceptacle mais bien l'esprit animal qui choisit de s'unir.
- 2\* Le rituel d'union:  
Le rituel d'union consiste en un rituel où un druide et le plus de therianthes en sens proche de la nature se réunissent pour célébrer les esprits: au cœur de festivités et rites diverses incluant d'invocuer les esprits et de leur demander de se joindre et de s'unir à l'initié.

plusieurs offrandes sont données, selon les croyances certains offrent de la viande pour attirer des esprits plus carnivores et prédateurs, des noix et fruits pour des esprits plus rongeurs ou oiseaux: de l'eau et des algues pour un animal aquatique et j'en passe ! tout cela pour dire que cela ne change pas grand-chose mais bon, c'est à cela que les traditions servent non ?

au cœur du rituel, l'esprit animal qui a choisi l'initié s'unira à ce dernier et il vivra sa première transformation ! il passera le reste de la soirée à gambader et courir joyeusement profitant et apprenant ses nouveaux sens et apprivoisant sa nouvelle façon de voir la vie !

il m'a été rapporté que dans des clans plus prédateurs une chasse est organisée où l'initié sera le chasseur de tête et se verra d'abattre sa première proie: mais bon sur ce point chaque clan a ses propres traditions.

petite information intéressante, la transformation physique après coup d'un therianthe peut prendre de 10 secondes à plusieurs minutes dépendamment de sa "forme" mais avec le temps cela finit par se raccourcir.

# Les clans connus

Jusqu'à ce jour je vais faire une petite liste des clans et familles plus connus que j'ai pu rencontrer.

**clan silverfang** : clan principalement composé de loups, font partie de la noblesse féodale et datent de l'époque où l'ancien commun était utilisé. ils ont plusieurs voluek et exécuteurs fortement renommés, selon les rumeurs ils auraient trouvés une façon de s'immuniser à l'argent et utiliseraient même des armes de ce mortel métal pour chasser les sabbath.

**clan croc ardent** : clan de félins bosimar, bien connus en terra nova, ces derniers ont même des terres en nouvelle-æon.

**famille blackwell** : famille connue d'origine waegir, la plupart sont nés des terres du froid éternel et sont des lions des neiges, malgré que selon leurs dires certaines pommes sont tombées loin de l'arbre et ont été vers d'autres voies. ils sont de grands défenseurs de la mascarade et influents à travers celle-ci. L'origine de leur nom vient du fait que dans l'une de leurs forteresses ils auraient un sombre puits dans lequel ils ont réussi à emprisonner de multiples traqueurs infernaux d'arawon et les y maintiendraient captifs encore à ce jour.

**clan serrasus** : originaire du sunira, la plupart de leurs membres sont des serpents et réputés pour leur discrétion et leur incroyable réseau d'informateurs. serrasus le fondateur de ce clan est aussi le fondateur du tristement célèbre ordre de serrasus.

**clan voar'hagan**: clan de thériante sangliers, tous orc et originaire du sunira, ils arborent pour la plupart même sous forme homid d'imposantes défenses de sanglier pour intimider leurs adversaires. ils sont de puissants guerriers fortement respectés par les autres clans orcs.

**clan aile+de+lune**: clan d'aviaire. ils sont nés de terra nostra et se sont étendus jusqu'en féod. puissant clans qui protègent le ciel de leur royaume.

**clan varshak** : brutal clan sabbath, le clan varshak est situé en nouvel-æon, ils sont composés de prédateurs extrêmement violents, leur alpha reste rarement au pouvoir dû à l'impulsivité et à la violence de ce clan. selon les dires ils seraient vénis par arawn et chaque membre à sa mort reçoit l'honneur d'être un traqueur d'arawn dans sa chasse contre cernunnos.

**clan fenrir** : clan de loup, ce dernier se trouve principalement en terres du froid éternel et en nouvel-æon, ces derniers se croient descendants de fenrir le dieu-héro de la chasse. ces derniers ne sont pas officiellement sabbath mais les rumeurs courent selon quoi ces derniers s'adonnaient au cannibalisme secrètement.

**clan de sabbath'urax** : ils se nomment eux-mêmes les premiers fondateurs de la sabbath, ils sont souvent en conflits avec le clan varshak qui sont les favoris d'arawn selon eux.

**clan ironclaw** : clan d'aviaires sabbath, ces derniers sont réputés pour leurs connaissances approfondies en magie noire et en sorcellerie. cela fait d'eux de dangereux adversaires.



traité de Theriastia

chapitre 3

Les philosophies

La mascarade

La sabbath

# La mascarade

La mascarade fut formée après que les theriantres corrompus par la voie d'αρωνη aient causés trop de tort et commencent à entacher la réputation des theriantres.

se dissocier et former une faction à part des autres theriantres pour ne pas être rattachés aux actes de violence et de cannibalisme de sabbaḥ.

La mascarade est avant tout une philosophie, par la suite une faction.

La philosophie étant de certes s'assumer en tant que theriantre, mais de ne pas nécessairement l'afficher devant tous, le montrer qu'en cas de nécessité, dans des situations appropriées ou aux gens de confiance.

La mascarade a décidé de se diviser en plusieurs clans répartis chacun dans plusieurs régions d'æon.

Il peut y avoir plusieurs clans par région tant que tous respectent les lois de la mascarade.

Il y a une hiérarchie à travers ces clans :

## système de caste :

ulfric : chef d'un clan, il est le leader de celui-ci et se doit de le représenter avec fierté et honneur.

geri : second en commandes, conseiller de l'ulfric

preki : troisième en commandes, second conseiller de l'ulfric

lupa : compagne de l'ulfric

šköll : garde personnel de l'ulfric

ferriq : héritier ou héritière de l'ulfric du clan, ce dernier n'est pas obligatoirement de la famille de ce dernier.

preya : fiancé(e) du ferriq

bolverk : bourreau, applique la justice de l'ulfric au sein du clan et des sabbaḥ

erantes : enseignante des relations theriantres/autres races, sage du clan et maître des traditions theriantres. il est le gardien du savoir du clan.

# Lois de la mascarade

1. combat les engeances d'arawon peu importe où elles se trouvent.
2. respecte le territoire d'autrui
3. accepte une reddition honorable
4. soumets-toi aux plus anciens
5. la première part d'une chasse revient au plus haut en station
6. tu ne mangeras point la chair homid
7. tu respecteras ceux sous toi, tous marchent le même monde
8. le voile de la mascarade ne sera pas levé
9. ne laisse pas ton peuple souffrir de tes faiblesses
10. le chef peut être provoqué en duel en temps de paix
11. le chef ne peut être provoqué en duel en temps de guerre
12. tu ne feras aucune action qui causera un carn à être violé

Lois établies par elizée lún'arc, mirage, alec skarsgard et william de vensura pour le traité de thérianthia au moment des débuts la chasse thérianthe.

1. combat les sabbaths
2. respecte le territoire d'autrui
3. Ne te nourris point d'homid
4. soumets-toi à la sélection de dominance naturelle
5. respecte les anciens et l'autorité
6. la première part d'une chasse revient à l'ulfric et à sa compagne de couche
7. Tu respecteras ceux sous toi
8. Tu ne parleras point de la mascarade et de ses plans aux homid
9. Ne laisse pas ton peuple souffrir de tes faiblesses
10. seul le second au commandement peut défier le roi en temps de paix
11. seul le troisième au commandement peut défier le deuxième au commandement en temps de paix
12. aucun combat de position supérieure ne sera fait en temps de guerre
13. la hiérarchie sera respectée
14. Tu ne feras aucune action qui causera un lieu de rassemblement à être violé
15. seul le bourreau sera autorisé à prendre action si l'ulfric est dans l'impossibilité d'appliquer les lois.
16. seule la compagne de couche du roi sera autorisée à porter des enfants bleus, ses autres compagnes de couches, si telle existe, ne mettras pas bas une portée dite bleue.

Lois ajustées et établies par iona rhyn et paül nürnen au moment de l'exil thepianre.

1. chasse les sabbaths, par tout moyen nécessaires
2. respecte le territoire des clans
3. Ne te nourris point de chair homid
4. soumets-toi à la sélection de dominance naturelle
5. respecte les anciens et l'autorité
6. la première part d'une chasse revient à l'ulfric et sa lüpa
7. tu respecteras ceux sous toi et les protégeras
8. tu ne parleras point des plans du clan aux homid ou autres clans
9. ne laisse pas ton peuple souffrir de tes faiblesses
10. seul le çeri peut défier l'ulfric en temps de paix
11. seul le rreki peut défier le çeri en temps de paix
12. aucun combat pour monter dans la hiérarchie ne sera exécuté en temps de guerre
13. la hiérarchie sera respectée
14. tu ne feras aucune action qui causera un lünarar à être violé
15. seul le boļverk sera autorisé à prendre action si l'ulfric est dans l'impossibilité d'appliquer les lois.
16. le rôle de chacun dans le clan tu respecteras
17. la vie d'un sabbath devra être épargnée par purification avant la mort
18. la transition en münin est le pire des châtements, qu'il soit connu de tous
19. seul l'ulfric peut passer un jugement sans études préalables
20. l'exposition de la force du clan ne devras pas se faire devant homid ni autre clan

21. tout moyen est bon pour survivre

22. jamais hélios et luna ne verra peint sur toi la trace d'une chasse excessive

23. jamais tu ne dénigreras le totem d'un autre

24. honore ton clan

ces lois sont les lois les plus à jour qui ont été trouvées, elles sont strictement respectées à travers les différents clans de la mascarade et leur effraction est rarement punis par la clémence.

beaucoup de theriantre faisant partie de la mascarade au cours des années se sont avancés pour être dans des positions d'autorités au niveau de la loi, ce qui leur permet d'appliquer leur propre loi considérant que dans la plupart des contrées le cannibalisme est illégal.

malgré que dans plusieurs grandes villes et certaines sociétés theriantres il soit à la mode d'être sous forme clastro pour afficher sa différence, certes cela semble exciter la gente féminine ou plaire aux fétiches des hommes, mais la plupart des clans anciens désapprouvent l'usage de cette forme qui est selon eux une vouffronnerie d'utiliser cela en publique et au quotidien.

alors il se peut fortement que le garde du coin, le juge, le sheriff ou même le vouffreau de votre village soit un theriantre mascarade et ce sans même que vous le sachiez ! il pourrait être intéressant de monter une telle liste.

actuellement le royaume où les lois de la mascarade sont le plus appliquées et le plus influentes sont en féod. beaucoup de "nobles" familles theriantres y sont établies, ont des terres et des postes d'importances à travers le royaume.

# La sabbath

La sabbath, contrairement à la mascarade n'a pas vraiment de loi en soi.

ils ont gardé un instinct très primal, très animal.

il n'y a pas de d'administration réelle, il y a des meutes et son alpha. un alpha est le thepianthe qui a su s'imposer à une meute. et chaque meute a son territoire, la plupart du temps les sabbath respectent les territoires de chasse des autres.

mais il arrive qu'un conflit éclate où qu'un alpha est plus ambitieux et alors le conflit émerge, une lutte sanglante commence et soit l'une des meutes est décimée et le vainqueur remporte le territoire, soit l'alpha d'une des deux meutes abdique (ce qui arrive rarement) soit les deux alphas s'affrontent et le vainqueur devient le nouvel alpha et obtient le territoire par le fait même.

alors bref, niveau hiérarchique rien de plus simple : membre de la meute ou alpha. certaines meutes cependant gardent un certains respect par exemple envers le membre le plus vieux et écoute ses sages conseil, ce n'est pas pour rien qu'il est aussi vieux après tout !

il m'est arrivé justement d'assister à une situation rare, comme expliqué plus haut les alphas respectent le territoire des autres en général et souvent cette paix est maintenue par les sages d'une meute. dans une région de féod en mes débuts j'ai rencontré un sage qui fut l'alpha d'une influente meute de sabbath et qui décida de résigné son poste pour continuer de vivre, ce dernier, respecté par sa meute et celles aux alentours a réussi à éviter plus d'une guerre entre différentes meutes. selon moi en quelque sorte ce sage décida de résigné son poste pour devenir quelque chose de plus haut, l'alpha de toutes les meutes de cette région. le terme utilisé par ces derniers pour le définir est l'hynariad doeth ce qui signifie l'ancêtre sage dans la langue des anciens.

ce thepianthe était tellement influent que malgré son penchant pour le sang et le cannibalisme il réussissait à contrôler son aspect bestial et vivre en harmonie avec lui. son pouvoir était tel que plusieurs voluepk de la mascarade ne se pointaient pas sur le territoire où l'évitait pour ne pas risquer de l'abattre et déclencher la fureur des clans sous lui. il me conta même que certains ulfric

venaient directement le voir pour apaiser certains conflits entre sabbath et mascarade et éviter des guerres qui auraient pu mal finir.

alors certes, les sabbath sont dangereux, indomptables, chaotiques, mais il semble y avoir un respect entre eux qui se voit rarement chez les autres cultures, je pense que chaque sabbath est conscient de la folie qui le guette, certains tentent de la contrôler et d'autres décident de s'en imprégner...

J'ai eue aussi comme information qu'à travers leur culture et leurs traditions certains clans anciens détiennent de vieux secrets et rituels pour enlever cette rage et cette folie qui est propre au cannibalisme.



TRAITÉ DE THERIANTIA

CHAPITRE 1

Les theriantres à travers æon

féod

terra Nuova

terra Nostra

Les archipels d'Angmar

Les terres du froid éternel

L'archipel des brumes

Le désert du Sunira

La république de St-Alphonse

terra Nero

Les profondeurs de Durna'hangar

Nouvelle-æon

DANS ce chapitre je vais aborder la perception des thérapeutes dans les différents royaumes d'aeon ainsi que leur intégration à l'intérieur de ceux-ci, car malgré que plusieurs cultures ont un très bon point de vue sur les thérapeutes, d'autres sont tout au contraire énormément fermés à ceux-ci, les exclus, les interdits et peut même aller jusqu'à les chasser !

## réod

Les thepiantres se trouvant en réod sont parmi les plus tolérés. Lorsque l'on est à la campagne, dans les bois on en trouve de plusieurs races : raton, loups, ours, quelques oiseaux et même certains lacs ont des thepiantres plus maritimes ! ceux-ci vivent harmonieusement pour la plupart respectant les lois du seigneur à qui appartient la terre, savent se rendre utile ou on des ententes avec ceux-ci.

alors que les thepiantres de ville ? c'est une toute autre histoire... nous retrouvons dans les villes de nombreux thepiantres chats et rongeurs, principalement rats. Les chats qui sont bien nantis et de noble famille sont dans les quartiers huppés, bien entourés et mènent un mode de vie aisé, alors que ceux qui se retrouvent dans les quartiers pauvres sont bien à l'image des chats de gouttière qu'on y retrouve, sales chats dangereux, louches, peu fiable et toujours à maquiller pour avoir le plus gros morceau de pain. Les rats quant à eux sont tels une infestation, plus la citée est proche de la mer, plus les communautés y sont nombreuses ! la plupart vivent dans les égouts des villes où les ruelles à se chamailler avec les chats.

Les thepiantres rats sont malheureusement pour la plupart des revendeurs de drogues et d'excellent contrebandier ce qui les amène à être peu appréciés par les autorités. Quant aux chats, ou plutôt aux chattes elles se retrouvent pour la plupart dans les bordels où elles passent leur journée à satisfaire les besoins "particuliers" de certains clients. Le seul avantage à cela est que leurs tarifs sont très élevés pour la plupart !

pour ce qui est de la noblesse il y a plusieurs clans influents et d'ancienne lignée qui y ont des terres et des titres importants. ils sont généralement de hauts-placés au niveau de la justice et de la chevalerie. parmi ces clans on y retrouve quelques chats (la plupart sont bourgeois), des félins dont des lions, des loups, des aigles, des cerfs ou des véliens.

## TEPRA NÜOVA

La population theriante de terra nüova est la plus nombreuse et répandue à travers aeon ! il y a de nombreux clans, des villages et même certaines grandes villes forestières où ces derniers vivent en harmonie avec la nature. il y a peu de clans sabbath, mais ceux-ci profitent de la désorganisation des peuples bosimar pour y semer le chaos et y faire de violentes attaques qui rasent des villages complets. cependant il est rare de voir des sabbath rôder proche des villes aéréal considérant que celles-ci sont grandement fortifiées et gardées.

Les theriantes y sont très bien perçus et sont en symbiose avec le mode de vie elfique et bosimar.

## TERRA NOSTRA

semblable à terra nuova les theriantres sont en harmonie avec le mode de vie elfique à la différence près qu'il n'y a pas presque pas de sabbath, sûrement que la rigueur et la nature plus fermée de la terre natale des elfe rend l'accès plus compliqué et restreint à des clans pour aller y causer un quelconque tort.

# Les archipels d'Angmar

ramassis de vermine, de vieux loups de mer et de chattes en chaleur, les îles d'Angmar comme dans chacun des aspects de sa société est à l'excès.

à chaque coin de rue vous risquez d'y croiser un thepiantré rat qui tentera de vous vendre ses substances louches et peu hygiéniques, les bars sont remplis de loups agressifs qui sont prêt à vous sauter à la gorge pour un accrochement, les bordels pullulent de thepiantrés chats qui sont là pour satisfaire les plaisirs les plus sombres et les fantasmes les plus particuliers des nobles féodiens qui y sont en "vacances"

Bref les thepiantrés semblent y trouver un chez-soi étrangement confortable à travers ces îles où tout est permis et où il est très commun de voir des infernaux trinquer et marchander avec des illithids pendant que ces derniers négocient avec des ombres, alors voir un thepiantré sous sa forme féral ? rien d'impressionnant, surtout quand ce dernier a de la difficulté à vaincre un lutin de sheog au bras de fer !

d'ailleurs ! L'un des thepiantrés les plus connus d'Angmar est l'un des roi-pirate ! Le célèbre capitaine hadrien blackwell, lui et sont équipages de thepiantrés loups font la terreur de multiples mers ! selon les informations que j'ai pu glaner ces derniers auraient été reconnus comme des sabbath par le passer mais avec le temps ils se seraient repentis ? première fois que j'entends parler de cela, mais bon, à quoi s'attendre c'est Angmar après tout !

pour ce qui est de l'implication de la mascarade, elle est quasiment inexistante en ces lieux ! il est possible de voir un volverk en mission mais rares sont ceux qui s'aventures dans ces archipels où la seule vraie loi est la loi du plus fort...

# TERRES DU FROID ÉTERNEL

Les terres du froid éternel...difficile d'approche ! Le peuple malgré leurs traditions festives est dur d'approche quand vient le temps de parler des theriantres.

il y a énormément de clans sabbath qui maraudent en terre du froid éternel, loup ou lynx des neiges pour la plupart, mais heureusement que les traditions guerrières des lunnars et des descendants de wacgir en font des peuples difficiles à surprendre au combat, le peuple est en alerte, car une attaque theriantre est si vite arrivée...

mais heureusement pour eux, l'un des clans majeur de theriantre mascarade, un puissant clan de lions des neiges est bien répandue et réussi à s'étendre dans les différents villages et villes ce qui apporte toujours un expert à porter de main.

J'ai eu l'occasion de voir une fois lors d'une attaque theriantre l'un de ces lions se transformer en forme féral et combattre de son imposante zweihander plusieurs sabbath à lui tout seul. contrairement à bien des theriantres, ces derniers portent même l'armure de plaque complète lorsqu'ils se battent, je dois avouer qu'à la seule vue de ce colosse lorsque nous fumes attaqués par une meute de sabbath m'a donner du cœur au ventre et du courage.

Bref tout cela pour dire que la loi de la mascarade prône en ces terres et que le peuple est prêt et alertes face aux theriantre suivant la sombre voix d'arawn.

# L'archipel des brumes



## Le désert du şūnira

mon voyage au şūnira fut ardu, le pays est aride et désertique et je dois avouer que voyager seul où peu accompagner dans ces dunes pour tenter de rencontrer la "faune locale" ne m'enchantaît guère, alors les informations que je mettrai sur ce chapitre seront ce que j'ai pu glaner dans les villes et hameaux que j'ai visités.

kalimpor̄t : la ville portuaire par où je suis arrivé et voici les deux mots qui me sont venus : des rats, des rats et encore des rats ! c'est fou ! il y a tellement de rat dans le quartier portuaire de cette ville ! il y aurait même une ville sous-terreine en dessous de la ville dirigée par ceux-ci, ils y sont tellement nombreux ! s'en est épeurant. par la suite ont peut bien y voir l'habituelle faune des villes portuaires : chattes de bordel, rats revendeurs, quelques loups mercenaires mais ce qui m'a le plus surpris se fut de voir une therianthro serpente ! je l'ai croisé dans une de ces places de danses exotiques et à voir son déhanchement je dois avouer que lorsque pendant son numéro elle se transforma au fur et à mesure en serpente je ne fus aucunement surpris !

suite à la danse je discutai avec la charmante dame qui me parla de la population therianthro à travers le désert, quelques clans matriarcale de hènes qui survivent grâce au brigandage, des caravanes ayant des therianthros serpents aussi, leur habileté à endurer les grandes chaleurs leur permet de voyager beaucoup plus rapidement à travers le désert !

la damoiselle semblait s'y connaître en société therianthro, elle me parla aussi des nains boucs où taupes qui sont rares mais oh combien glorifiés à travers leur peuple où même un puissant chef de clan orc qui fut touché par l'esprit du sanglier et qui garde en permanence de puissantes défenses pour imposer aux autres son statut de chef.

elle termina ses multiples explications en m'expliquant qu'autre la grande population de therianthros rats il n'y avait pas de "société" therianthro à proprement parler. ni mascarade, ni sabbath assumés, la loi de chaque pasha et chef de clan orc rend difficile une coalition où une application stricte du code de la mascarade. alors que le cannibalisme étant légal dans certaines régions fait en sorte que les sabbath ne sont pas vraiment "hai" puisque ce qu'ils font est légal.

# La république de saint-alphonse

6 mots : thepianre et xéno chassés à vue.

population thepianre : inexistante.

population autre qu'humaine : inexistante.

je n'ai pas plus perdu mon temps que cela. peuple d'idiots.

# TERRA NERO

Theriantres seulement de passage, très peu de communauté voir aucune, mais voici un croquis de l'un de ceux que j'y ai croisé :



cela me suffit ! nope !

## Les profondeurs de δύρνα'χανσαρ

ah les profondeurs ! je n'y suis allé qu'une fois et ce fut pour mon recueil sur les profondeurs, je n'y retournerai plus jamais, même pour ce traité alors je vais utiliser mes vieilles notes de l'époque pour compléter cette section du traité de thepianthia.

pour faire bref, il y a des groupes de mercenaires thepianthes rats, plusieurs même je dirais qui y sont, fréquemment engagés pour les guerres entre les différentes familles des villes matriarcales. ils ne forment pas vraiment de société autre que selon ce que j'ai compris à l'époque la majorité de ceux-ci viennent des nombreux clans de rats de καλιμπορτί qui se reproduisent comme des lapins ! d'où leur quantité phénoménales en δύρνα'χανσαρ !

pour le reste la plupart des thepianthes que j'ai pu voir sont des thepianthes araignées, mais il semble y avoir une différence entre une δρυδερ et un thepianthe araignée. Le δρυδερ est une sorte de



punition infligée par léarth alors que le thepianthe est une bénédiction pour récompenser un ou une fidèle suivant léarth, c'est étrange considérant que c'est la première fois que je vois le don de thepianthe accordé par une divinité autre que céρνύννος et les esprits. sûrement une autre machination de cette sombre divinité.

mais bref, ces thepianthes y sont adulés comme des demi-dieux, des gens touchés par la déesse et

qui propagent sa parole à travers son simple souffle, les mâles en parlent avec crainte et les prêtresses avec respect.

# Nouvelle-æon

actuellement lors de mon arrivée en Nouvelle-æon j'ai pu voir des theriantres par-ci et par-là, plusieurs ne semblent pas savoir ce qu'est la mascarade réellement, mais tous savent ce qu'est un sabbath ! il y a de nombreux clans sabbath en Nouvelle-æon et ces derniers semblent faire des ravages !

La réputation des theriantres est très ambiguë en ce moment et aucun ne semble être sous une bannière mascarade, cela n'est pas un bon présage, pourtant de la propagande mascarade est affichée sur la plupart des auberges que j'ai visité ! alors peut-être qu'en creusant plus...

Après quelques mois de recherches j'ai pu entrer en contact avec un ulfric influant de Nouvelle-æon, ce dernier a été envoyé par les terres du froid éternel pour balancer les choses et combattre les sabbath qui prennent du terrain et ce fut comme je m'y attendais un majestueux lion des neiges ! il me demanda de garder son nom inconnu pour qu'il puisse faire son travail discrètement et efficacement. il m'informa que 2 clans sont actuellement existants en Nouvelle-æon, un dont il est l'ulfric et un autre qui fut formé il y a peu.

Cependant je fus averti qu'un puissant sabbath sorcier ayant l'esprit du vautour rôde et chasse les theriantre qui sont peu discret sur leur affiliation, ce que l'ulfric expliqua comme un mal tolérable considérant que ce dernier enseigne aux jeunots les avantages de garder ses origines theriantres plus discrètes.

voilà les informations que j'ai pu récolter jusqu'à présent sur les theriantres en Nouvelle-æon, j'ose espérer en apprendre plus dans les temps qui suivent !