



LA
LIGNÉE
DE

SALUSEKE



■ LE TEMPS DES ANCIENS DIEUX¹

Eh weih, mes jeunes mères !

Eh, mes jeunes mères, parlez à ces jeunes gens !

Eh, mes jeunes mères, les enfants de Saluseke sont tous venus.

Eh oh eh, comme le palmier des marais aux nervures solides, eh eh heh hm... hm...

Comme un palmier, eh heh eh heh, comme un palmier,

Les enfants de Saluseke sont tous venus...

Chant introduisant le *mlenmlen*, ou récit des origines, par lequel les mères, ayant rassemblé leurs enfants récemment initiés, transmettent la mémoire des ancêtres de notre lignée, nous les enfants de Saluseke Musopa Mwene, la Première Buveuse de notre lignée.

De tous les Esiti, les Anciens Dieux éveillés par Langamul le Créateur, **Rasout le Chasseur** est celui qui a notre préférence, car aux premiers âges du monde il nous apprit à discerner, parmi toutes les bêtes, celles que nous pouvions chasser. Il nous apprit les techniques pour les pister et les piéger. Il nous montra comment les dépecer et préparer leur viande pour les repas. Les esprits de ces animaux, il les amadoua dans l'Autre Monde, s'en fait des amis, des alliés, que nous invoquons et qui depuis toujours nous accompagnent tout au long du Bon Sentier du Roi Pamalt.

- *Tradition spirituelle de Rasout le Chasseur* ▼†²
- *Chiens de chasse*

Nos plus lointains ancêtres, les Agi, formaient le Premier Peuple. Façonnés dans la glaise par Pamalt, animés par le Feu de la Vie de Noruma, ils étaient des géants. Ils transformèrent le monde en érigeant les **collines** qui surplombent les Plaines de Pamalt. Plantés sur leurs sommets, ils contemplaient le monde naissant, pressentant les merveilles et dangers à venir.

- *Vivre dans les collines*
- *Rune de la Terre* □

Pendant que Pamalt apportait la dernière touche à la création des Agi, Nyanka et Kendamalar voulurent se faire admirer de lui en enrichissant son œuvre. Nyanka était la Force de Vie, et Kendamalar, le Soleil fier et distant. Au lieu de travailler harmonieusement, chacun tenta de surpasser l'autre. Pamalt leur demanda de mettre un terme à leur rivalité jalouse, mais c'était trop tard. Certains humains, ceux inspirés par Nyanka, devinrent sève, semence et fleur, ayant tout pouvoir sur ce qui est proche. D'autres, altérés par Kendamalar, devinrent écorce et lance, ayant tout pouvoir sur ce qui est loin. Mais leurs différences, au lieu de les affaiblir, les rendirent plus dépendants les uns des autres. Cela plut à Pamalt, qui nomma les premiers « femmes » et les seconds « hommes ». Un grand nombre de nos ancêtres Agi ayant reçu **le don de Nyanka**, notre lignée produit un peu plus de femmes que d'hommes, et ce sont nos mères plutôt que nos pères qui, par leurs actions et leurs prodiges, laissent dans nos mémoires une empreinte plus vive.

- *Rune de l'Harmonie* III, associée à Faranar, Épouse de Pamalt et Mère des Chefs.

1 Création du monde, Age vert.

2 La coopération avec le Kresh empêche tout rapprochement avec la tradition (hostile au Kresh) de Vangono le Guerrier, principale source du pouvoir de Mort † dans les Plaines de Pamalt. La tradition de Rasout offre donc une approche de substitution du pouvoir de la Mort, utile aux guerriers de la lignée.

Un jour, les Mauvais Arbres tentèrent de chasser nos ancêtres de leurs terres. Une forêt dense, inhospitalière, recouvrait peu à peu les Plaines. Le Roi Pamalt se défendit en affrontant Falutha, Mère de la Jungle. Pamalt invoqua les Bomonoi, les êtres de feu créés par Noruma. Ensemble, ils brûlèrent les Mauvais Arbres. Par vengeance, Falutha créa les Aldryami, les hommes-plantes. Pamalt les combattit jusqu'à ce qu'ils se retirent loin au nord, où ils se trouvent encore. Au cours de cette guerre, nos ancêtres s'impliquèrent **avec force et détermination**, comme nous l'enseigne par exemple l'histoire de la Troupe Sève-de-Vara-Miru dont les guerriers mettaient le feu à leur propre corps pour combattre les elfes. Depuis cette époque, la plus grande partie de Pamaltéla est restée vierge de toute forêt.

- *Haine des Aldryami*

■ LE TEMPS DES ARTMALI³

(...) Ô mère, hélas, hélas, pourquoi, ô mère, abandonnes-tu ton foyer ?

Un démon t'a tuée, Saluseke !

Vous chercherez la vengeance de sa mort...

Ton ombre a glissé dans le monde en-dessous.

Ô mère, pourquoi abandonnes-tu ton foyer, ô mère !

Le ciel s'est obscurci, les yeux se sont obscurcis.

L'eau⁴ est tombée de l'arbre goutte à goutte, le rat est sorti de son trou.

Voyez, c'est la maison de Saluseke.

Cueillez les herbes funéraires.

Aspergez du côté droit, aspergez du côté gauche...

Une femme voit maintenant les choses invisibles. (...)

Chant évoquant la mort de Saluseke Musopa Mwene la Première Buveuse, après la disparition du Soleil, à la fin de l'Age de la Création. Il est récité à la mort de chaque mère de famille. Dans la suite du chant est évoquée la germination, sur la tombe de Saluseke, de la première graine de *vara miru*.

Un jour, Baraku le Sot assassina le Soleil. Les anciennes règles n'eurent plus cours. Le monde avait changé, il était devenu instable et fragile. Le désir de conquête et le pouvoir de la Mort se répandirent partout. Ce fut le temps des envahisseurs foulant les Plaines de Pamalt : la horde de Desero, les sorciers Vadéli, le peuple d'Artmal, et pire que tous les autres, l'Armée des Monstres menée par Vovisibor, l'Obscénité-qui-Marche. Nos ancêtres Agi étaient puissants et pacifiques mais ne purent se soustraire à des batailles terrifiantes. Ils subirent des pertes. Quarante-quatre des Agitori, nos ancêtres Agi immortels, ont survécu et protègent aujourd'hui encore les Plaines de Pamalt contre les monstres crachés par le Désert de Nargan au sud. Mais deux-cent-quatre-vingt-neuf Agitori moururent au cours de ces antiques batailles. C'est le cas de Ate-gbini-mo-se, un des Agitori dont nos ancêtres étaient proches. Nous célébrons sa mémoire dans nos rites et nos prières, et nous nous rendons en pèlerinage à Omukuru, où se dresse la Falaise des Lamentations sur laquelle sont gravés les noms des Agitori morts à cette époque.

- *Pèlerinage à Omukuru* (inclut des connaissances secrètes et des rituels spécifiques qui se rapportent à Omukuru)
- *Tradition spirituelle de Ate-gbini-mo-se* 𐎎𐎗

Le temps passant, les Agi sentirent monter en eux une frustration dont ils firent part à Pamalt. Le pays était trop sec, et dépourvu de vie : ils auraient aimé le voir peuplé de plantes et d'animaux, comme dans le nord lointain qu'ils avaient parfois visité. Ils auraient aussi souhaité avoir des enfants, afin d'en prendre soin. Pamalt leur répondit que tout cela était possible à condition de renoncer à leur immortalité. Ainsi naquirent les Agimori, les Agi devenus mortels. Le premier à s'éteindre de vieillesse s'appelait Dorad. Ses enfants et sa femme décidèrent de rendre son corps à Grand-Mère Terre et l'inhumèrent. Alors une plante poussa sur sa tombe, et il en fut de même pour tous les autres défunts par la suite. Tous les Agimori – ou Doraddi, comme on les appela désormais – donnaient naissance à une plante après avoir été enterrés. C'est ainsi que par la suite les plantes recouvrirent Pamaltéla. Notre mère ancestrale, la Première Buveuse de notre lignée, est Saluseke Musopa Mwene. Après sa mort, le premier plant de *vara miru* poussa sur sa tombe, et sur la tombe de tous ses descendants depuis. Les gens de notre lignée cultivent cette plante. Ils en connaissent les mythes et les rites

3 Age des Tempêtes, Ténèbres.

4 C'est-à-dire la vie (Nyanka).

qui s'y rapportent, ainsi que ses multiples usages.

- *Vara Miru*. Cette plante se présente sous la forme de fleurs en forme d'étoiles rouges, orange et jaunes, réunies en grappes denses au sommet de hampes sans feuille. Ces dernières sont dotées d'une grande résistance au feu et d'une sorte de mémoire de forme qui leur permet de brûler sans se consumer. *Vara Miru* ne pousse que sur les tombes des défunts de la lignée de Saluseke.
 - Consommée sans préparation : effets hallucinatoires (résistance Difficile).
 - Consommée selon le *Rituel des Jumeaux Cœur-d'étoile* ○ (esprits liés à Varama) :
 - Mode de consommation : boire une décoction de cendres des feuilles.
 - Consommée à faible dose : capacité *Voir dans le noir* à 13 + bonus selon le degré de victoire de la préparation.
 - Consommée à forte dose : idem + exacerbation de tous les sens pendant 24h. Tous les tests de perception obtiennent un bonus selon le degré de victoire. Ensuite, le personnage est dans un état semi-comateux pendant 24h, qu'il peut tenter de surmonter, test Difficile (échec = incapable d'agir ; succès = malus à tous les jets, selon le degré de victoire : Marginale ou Mineure, -6 ; Majeure ou Complète -3).
 - Consommée selon le *Rituel de Petit-Frère Charbon-de-Pierre* △ (esprit lié à Balumbasta)
 - Mode de consommation : brûler les fleurs et mélanger leurs cendres avec de la boue et de la poudre d'ardoise, puis en enduire la peau ou un matériau.
 - La surface enduite acquiert la capacité de *Résister au feu* à 13 + bonus selon le degré de victoire de la préparation, dont dépend aussi la durée de cette capacité (une heure, un jour, une semaine, un mois).
 - Consommée selon le *Rituel de Sève-Liante* III (esprit lié à Nyanka)
 - Mode de consommation : broyer la plante entière et appliquer la pâte en cataplasme sur le corps du blessé.
 - Fonctionne comme une capacité *Souder les os brisés* à 13 + bonus selon le degré de victoire de la préparation.

Les Artmali sont les ancêtres des hommes à la peau bleue qu'on trouve aujourd'hui encore dans la région de Zamokil, au sud de Kothar, et que l'on nomme Veldang. Issus du monde céleste, ils quittèrent le giron de leur déesse-mère, Veldara, la Lune Bleue, après la mort du Soleil. Emmenés par Artmal, le Fils de la Lune, ils naviguèrent sur l'océan Togaro à l'est de Kothar, jusqu'à l'île d'Enjalsu. Un jour, des Doraddi furent invités à l'une de leurs fêtes. Ils découvrirent leurs coutumes étranges. Certains furent gênés par leurs manières, et même se moquèrent des plats qui leurs étaient servis. Mais nos ancêtres **refusèrent d'adopter une attitude aussi effrontée** avec ces étrangers qui, de leur côté, respectaient la tradition du Défi de la Rencontre, et qui avaient accepté de partager avec le peuple de Pamalt certains secrets magiques, comme nous le racontons dans *L'histoire d'Afidisa*.

- *Apprécies des Veldang*

Plus tard, Artmal fut abattu par Desero l'Envahisseur, serviteur de Baraku. Alors Jarkaru, un descendant d'Artmal, se leva, rassembla une armée et vengea son roi en repoussant la Horde de Desero. Hélas, enivré par son succès, Jarkaru devint le Conquérant Indigo, dont le nom résonne sinistrement dans nos mémoires. Ce genre de chose arrivait souvent à cette époque troublée : ce qui avait été bon devenait mauvais. Après avoir fondé le royaume de Kungatu, Jarkaru se retourna contre le peuple de Pamalt, réduisant en esclavage le royaume doraddi du

Tishamto. Puis il mena de sombres guerres loin à l'ouest. Son Armada Aigue-marine accomplit de nombreuses et lointaines conquêtes. Finalement l'Empire connut un destin tragique, corrompu par la lutte contre des sorciers maléfiques et par le Chaos. A la fin des Grandes Ténèbres, il fut détruit par le Déluge de Feu de Pamalt. Parce que nos ancêtres vivaient à cette époque dans le Tishamto, ils vécurent sous la férule de Jarkaru. Cela leur profita un temps, après quoi ils souffrirent de la décadence de l'empire artmali.

- *Méfiance envers les Veldang*
- Vos ancêtres possédaient jadis un trésor exotique, ramené par les Artmali à l'époque où ils voyageaient dans Glorantha. Votre famille en a finalement hérité. Déterminez librement la nature de ce trésor.

De cette période, les Doraddi conservent un souvenir amer. Ils ont, depuis, retrouvé la voie du Bon Sentier. En particulier, les villes sont considérées comme une chose mauvaise (bien qu'aujourd'hui ceux du pays de Daya, à l'est des Plaines, aient à ce sujet un avis différent).

Un jour, les Trolls, des créatures surgies des entrailles de la terre, se répandirent à la surface du monde. Ils étaient les enfants de l'Obscurité. Comme tous les peuples de la Création, ils combattirent – féroce­ment – la promesse de néant portée par les armées du Chaos. Mais, raffermis au contact d'un monde enténébré, quand l'absence de Soleil, au contraire, était synonyme d'agonie pour les autres, leur soif de conquête semblait ne connaître aucune limite. A la demande de Pamalt, Balumbasta érigea un mur de montagnes au nord afin de repousser cette nouvelle menace. Les Trolls, menés par leur déesse Qualyorni, en rongèrent la partie supérieure, ouvrant des cols par lesquels ils se déversèrent dans les Plaines. Artmal lui-même ne put les contenir. Seul Pamalt, armé de la lance de Raie, du bâton d'Ankylosaure, du bouclier de Tortue, de l'armure de Pangolin, du breuvage magique de la Sorcière Terre et de l'estomac de Molandro, parvint à la mettre à terre, lui dérobant d'un coup de la lance de feu de Balumbasta son pouvoir de Glace. Nos ancêtres prirent part à cette bataille décisive, **faisant preuve d'un grand courage et payant un lourd tribut**, comme le raconte l'histoire de L'Expédition Sans Retour dans les Grottes de Kaalt. Depuis cette époque, les Trolls ne s'aventurent plus au-delà des monts Palarkri.

- *Mémoire des guerres contre Qualyorni*

Un jour, les armées chaotiques franchirent les montagnes du nord sur un pont de vase nauséabonde et de boue putride. Elles déferlèrent dans les Plaines, répandant la destruction et le néant. Tout semblait perdu. Se tenant droit au milieu du carnage, Pamalt refusa d'admettre la défaite. Inspiré par son courage, tous les misérables survivants des Plaines se rassemblèrent autour de lui pour affronter l'Obscénité-qui-Marche et ses ignobles serviteurs. Certains d'entre eux avançaient à visage couvert, répandant le mal par des canaux invisibles. Telle était Seseine la Tentatrice, dénaturant le désir sexuel pour en faire une arme contre les forces de la Vie. Son pouvoir de corruption causa des ravages dans les rangs de certains de nos ancêtres, comme le raconte par exemple l'histoire de La damnation du village de Silé. Cette souillure originelle est comme un fardeau, car aujourd'hui encore, il n'est pas rare que les démons de Seseine s'acharnent contre nous pour détruire notre lignée. Mais nous faisons face.

- *Relation – Ennemie traditionnelle : Seseine la Tentatrice*

Au plus fort de l'invasion des monstres, toutefois, notre peuple céda au désespoir. Alors Pamalt fit appel aux derniers représentants sains d'esprit de son peuple pour qu'ils l'aident à accomplir le Grand Tour Spirituel. Certains devinrent Noruma le Grand Chaman, d'autres

Yanmorla ou – c'est la voie que choisirent nos ancêtres – Cronisper. Répondant à l'appel des Anciens, Amuron, le Grand Serpent Cornu, l'esprit de Langamul, s'incarna dans le monde physique pour affronter Vovisibor. Se dressant de toute son immensité, il bouscula les Cieux pour en déverser le Feu sur le monde d'en-bas, anéantissant à la fois l'armée chaotique et l'empire artmali.

- Lors de chaque Temps Sacré, les descendants de Saluseke jouent le rôle de Cronisper dans les rituels où sa présence est requise.
- Secret de Quête Héroïque : « Nous connaissons le chemin jusqu'à la hutte de Cronisper ». Les descendants de Saluseke sont capables de trouver Cronisper quand ils sont dans le Monde des Esprits. Celui-ci peut alors leur fournir des informations sur les adversaires auxquels ils sont confrontés au cours de la Quête, car « *Cronisper connaît le nom et les pouvoirs secrets de toutes les créatures du monde* ». Mais comme il ne partage cette connaissance qu'avec « *les fous ou les dieux* », il est préférable d'être accompagné par un serviteur (humain ou spirituel) de Bolongo servant d'intermédiaire.

Après le prodige du Déluge de Feu, Pamalt et Nyanka restaurèrent les cours d'eau d'antan. Les plantes ancestrales fleurirent de nouveau sur les tombes des Doraddi et les Plaines redevinrent une terre d'abondance. Ailleurs dans le monde, les peuples vécurent l'aube nouvelle à leur manière.

■ DEPUIS L'AUBE

Ah ! Ah ! Ah ! Ah !

Toutes les accoucheuses de petits enfants ! Toutes les devineresses !

Toutes celles qui dirigent les femmes !

Obot [*chef du groupe*] je montre mes mains [*je demande la parole*] (*quatre fois*)

Obot dit ; il dit que le Roi Pamalt a détruit le mal.

Il dit que Rasout a sorti ses chiens et que le gibier abonde.

[*Chœur :*] Oui ! Oui !

Nos lagniappes, que nous allons planter dans la terre cette année, puissent-elles être bonnes.

[*S'adressant aux esprits*] Laissez naître les enfants. Laissez-nous manger. Laissez-nous vivre.

Si quelqu'un jette un mauvais sort à un autre, faites-le mourir.

Si le démon de la Tentatrice rôde, chassez-le.

Laissez la paix régner entre nous tous.

[*Chœur :*] Oui ! Oui !

Chant pour la Nouvelle Année, entonné par la Première Buveuse pendant le Temps Sacré.

Les plaines de Kothar sont parcourues depuis la nuit des temps par des tribus qui n'appartiennent pas au peuple doraddi. Humains en apparence, ces gens sont capables de prendre la forme de leurs animaux, qu'ils considèrent comme leurs égaux. Ils sont assez différents de nous pour que nos relations avec eux soient toujours imprévisibles. Cependant, depuis l'Aube, nos ancêtres ont noué des relations de confiance avec le peuple crocodile Ngwena. Par contre, les hommes-bêtes rhinocéros, dont la venue sur nos terres est plus récente puisqu'elle remonte au temps de l'Empire-à-Six-Jambes, ont toujours manifesté à notre égard les intentions les plus hostiles et sont une source de problèmes permanente.

- *Relation – Alliés : Ngwena*
- *Relation – Ennemis : Rascullu*

La dernière grande période de troubles qu'ont connu nos ancêtres remonte à l'invasion des Plainnes par les cavaliers de l'Empire-à-Six-Jambes, un peuple de sorciers sans âme se réclamant d'un dieu unique et invisible. Guidés par Hon Hoolbitku, les Doraddi repoussèrent finalement les hommes et les chevaux de ce peuple maudit. Nos ancêtres s'illustrèrent au cours de cette guerre par les prodiges qu'ils accomplirent avec l'aide d'esprits de pluie pour rouiller les armures des cavaliers, d'esprits des marais pour les embourber et d'esprits des rivières pour les noyer.

- *Combattre avec les esprits de l'eau (tradition spirituelle de Nyanka 𐄂𐄃)*



La lignée de **SALUSEKE**



Réputation	Magie	Moral	Défense

VALEURS	
Confiance	Partage
Modestie	Respect des anciens

RELATIONS ⇄
Veldang
Kresh

COLLIER ↑
le Chef / Pamalt
l'Ancien / Cronisper
l'Eclaireur / Jmijie
le Porteur de Feu / Balumbasta
le Guerrier / Rasout (au lieu de Vangono)
le Vent de l'est (Keraun)
la Porteuse d'Eau (Nyanka)
le Fils de la Lune / Artmal (quand un Veldang vit dans le groupe)

ANCIENS	
A M I S	Embyli ☯ Sesine ☹
	Ngwena ▼ Rascullu ▼
RECENTS	

Magie du clan
SALUSEKE
la Première Buveuse

Manifestations

Runes

☐ III

Capacités

Combattre avec les esprits de l'eau ✎
Haine des Aldryami
Appréciés des Veldang
Méfiance envers les Veldang
Mémoire des guerres contre Qualyorni
Chiens de chasse
Vivre dans les collines
Pèlerinage à Omukuru

Vara Miru
Rituel des Jumeaux Cœur-d'étoile ○
Rituel de Petit-Frère Charbon-de-Pierre ◐
Rituel de Sève-Liante III

Traditions spirituelles & Chamans

Tradition spirituelle de Rasout le Chasseur ▼†
Tradition spirituelle de Ate-gbini-mo-se ✎✎

Secret de Quête Héroïque

Se rendre à la hutte de Cronisper

PNJ
[Première buveuse]
[Postes non pris du Collier]
[Parents]