

Eclats de Jade

Sandrügh, le grand désert rouge. Un vieil homme, près de moi, me raconte l'histoire du monde :

« **A**ujourd'hui, nous voyons autour de nous un désert écarlate parsemé d'oasis de jade. Mais il y a bien longtemps s' étendait, comme partout ailleurs, le cosmos. Et dans le cosmos régnaient les sept dieux. Sept êtres immanents et sept idées de l'existence à la fois, flottant dans le vide, perçant la noirceur du néant originel de leur être même.

Il y avait là rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, et violet. Oui, les dieux portaient le nom des couleurs. Car c'est eux qui ont apporté autre chose que le noir absolu que tu peux contempler dans le ciel, la nuit. Ils étaient là, éclatant de lumière. Et leur rayonnements se rencontrèrent, et de cette rencontre naquirent les premières créations. Et ils se passionnèrent pour ces créations. Et ils engendrèrent le monde. Et ils engendrèrent la vie, pleine de couleurs, comme un flambeau de résistance face à l'abysse glacial.

Mais les dieux étaient incompatibles par nature. Bientôt, les désaccord naquirent, puis les rancoeurs et les haines. Et la guerre éclata.

La guerre des dieux fut brève. Les créateurs se jetèrent les uns contre les autres, se déchirèrent, et cet affrontement sans merci ne laissa pas de survivant. Les dieux sont morts aujourd'hui, et seule subsiste leur création, qui porte les horribles stigmate de cette bataille cosmique. Si notre pays est ainsi désertique, c'est parce que le sang rouge y a coulé, et les oasis qui nous protègent et nous abritent sont nées des larmes vertes. Il existe ailleurs d'autres marques, d'autres reliques mais à quoi bon chercher ? Nous sommes à l'abris, dans les oasis, et rien ne nous prouve que le monde n'est pas plus hostile ailleurs qu'au sein du désert même. »



Quelques éléments qui définissent Eclats de Jade :

- x Il y a un désert rouge, Sandrügh (sang de rouge).
- x Il y a trois grandes oasis vertes : Emeraude, Sinople, et Opaline, qui abritent plus de 3000 habitants.
- x Il y a aussi une foule de minuscules oasis, telles des villages, ou des hameaux.
- x Il y a des nomades, qui vivent à bord d'insectes gigantesques aux reflets indigos: les béhémoths. Ils portent eux même des vêtements indigo, en hommage aux créatures qui les transportent, les protègent, les nourrissent, et à celui qui les a engendré.
- x Il y a des Marionnettes à Sinople, oasis la plus avancée technologiquement. Elles sont l'armée/garde de la cité.
- x Il y a des hommes, presque tous libres, et des quasi-hommes, aux traits bestiaux, généralement esclaves.
- x Il y a un nouveau culte qui est en train de naître. Il prétend que les dieux ont fusionnés en une seule entité, l'unique, dont la couleur est le blanc. Il n'est pas très apprécié de la plupart des gens, sauf à Emeraude.
- x Il y a des trésors dans le désert. Des vestiges d'avant la guerre des dieux, et des reliques des dieux eux-mêmes (le désert et les oasis en sont, d'ailleurs).
- x Il n'y a pas d'étoiles, ni de lune. Mais les végétaux des oasis brillent dans la nuit.
- x Il y a des montagnes qui ceignent l'horizon autour du désert, lui même extrêmement vaste.
- x Sinople est une cité plutôt marchande, Opaline est tournée vers le mysticisme, et Emeraude est notablement dédiée à l'art de la guerre.
- x On paye en cristaux. Les rouges ne valent rien, et les verts sont d'utilisation commune. Les autres couleurs sont en revanche plus rares, et recherchées.

Au milieu des dunes

Petit guide d'adaptation de Tranchons & Traquons à l'univers d'Eclat de Jade.

Les peuples :

Les peuples sont sensiblement les mêmes, à quelques détails près.

- x On trouve dans les dunes des **Humains**, ainsi que des quasi-humains.
- x Les **Kitlings** et **Krislings** sont tels que présentés dans les règles.
- x Les **Taurins** ont plus l'aspect d'un buffle que d'un taureau.
- x Les traits des **Wolfens** évoquent plus le chacal que le loup.
- x Les **Gorilles** sont des quasi-singes massifs. Du point de vue des règles, on les considérera comme des **Ours**.
- x Il y a aussi quelques **Marionnettes**, toutes originaires de Sinople, mais elle sont assez rares.
- x Il n'y a pas d'**Elfes**, **Nains**, **Halfings** **Drakkens**, et **Visages-Miroirs**. Pas que l'on sache.

Les monstres :

Considérez que les monstres non évoqués ici sont tels que dans les règles.

- x **Anges** : on se réfèrera à ces créatures sous le terme de **Djinn** ou **Genni**.
- x **Arbrommes** : on ne trouve de ces créatures que dans quelques oasis.
- x **Béhémoths** : ce sont ici des insectes géants qui servent de transport et d'abris au nomade.
- x **Chérubins** : comme les **Anges**, mais en version mineure.
- x **Démons** : on les nommera **Efreet**.
- x **Diablotins** : comme les **Démons** mais en version mineure.
- x **Elfes Déments** : Il n'y a pas d'elfes.
- x **Fées** : plus couramment appelées **Mirages**.
- x **Licornes** : il n'y a pas de licornes.
- x **Oubliés** : ils descendent d'humains et non de nains, et on peut en trouver dans d'anciennes tombes aujourd'hui recouvertes par le sable.
- x **Salube**: une autre forme de **Mirages**.
- x **Sangrelins**: créatures nées du désert, à la peau rouge et au sale caractère.
- x **Sirènes** : une autre forme de **Mirages**.
- x **Troll** : vie dans les souterrains, et sort parfois la nuit.