



Les faucheurs

À

Hartdörf, l'apparition de non-morts est chose courante. Tout le monde n'a pas expérimenté lui-même le contact avec un mort-vivant, mais chacun connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un qui en aurait fait les frais. Leur existence est ainsi admise par tous.



Origines

Les faucheurs sont les élus du dieu de la mort, ses serviteurs, les épées de sa colère. Ce sont des parias et des solitaires, souvent vagabonds. Des personnes issues du commun des mortels, qui du jour au lendemain se retrouvent à vivre une errance mystique ponctuée de violences, d'investigations et de visions, au gré des signes que leur dieu évanescents leur envoie. Ils traquent les non-morts, sorciers, vampires ou fantômes, et agissent dans l'ombre partout où Thanatos les sollicite.

Selon le dogme de la Secte, Hartdörf est le berceau des faucheurs. Au plus profond des montagnes du nord, dans des grottes isolées, les premières tribus de chasseurs vénéraient déjà le dieu de la mort et ses alliés animaux. Les chamans assuraient alors le lien entre le divin et la vie quotidienne : ils étaient garants de l'équilibre entre la nature et la société humaine. Leurs rites apaisaient la colère légendaire du dieu. La chasse, la cueillette, puis l'agriculture, l'urbanisme : l'abondance du monde, même relative, n'est alimentée que par un sacrifice, la mort ; ce qui existe prend la place de ce qui part. La seule contrepartie exigée par le dieu est cette mort. Qu'elle se manifeste par la vieillesse, la maladie, la guerre ou les accidents naturels, c'est la loi de Thanatos.

Le lien magique entre les faucheurs et le règne animal date de cette époque. La nature sauvage est très proche du dieu païen. Les animalias passent, sans même le concevoir, du divin au monde des humains. Cette caractéristique fait des faucheurs les émissaires de Thanatos — chacun d'entre eux reçoit la compagnie et l'assistance magique d'un esprit animal qui devient son familier — et les guides des âmes des morts vers l'Au-delà.

Les premiers faucheurs étaient les chamans eux-mêmes, puis des guerriers qui, à la suite d'un rite (la révélation du visage), se voyaient investis du pouvoir de Thanatos. Ils formaient la Secte primitive. Ils prirent leur nom de faucheurs durant le développement de l'agriculture.

Si Hartdörf est le berceau de l'ancienne religion, la tradition des faucheurs s'est exportée, de manière plus discrète, dans les royaumes limitrophes : les dieux, les esprits et les bêtes ne connaissent pas les mêmes frontières que les hommes. Cette diffusion a été le terreau d'autres formes de l'ancienne religion, mais aussi de leur chasse sacrée des non-morts.



Thanatos

La conception de la mort dans la culture du Hartdörf primitif fut entièrement liée au développement de la religion de Thanatos. En tant que dernier dieu vénéré du panthéon qui prévalait aux premiers âges, il est un symbole de justice et de colère, d'équilibre et de rétribution. À la fois créateur et destructeur, il englobe tous les aspects de la vie humaine. Il s'agit d'un dieu unique, mais complexe et multiforme : un dieu reposant au fond des abysses originels et définitifs, à la figure enténébrée de l'inconnaissable, qui se présente aux mortels élus au travers de quatre visages.

L'adoration de Thanatos tint lieu de religion principale à Hartdörf avant l'imposition progressive du kristianisme. Elle est encore bien présente dans les consciences et on en trouve la marque dans certaines pratiques (lecture des cartes, signes astrologiques associés aux quatre visages de la divinité, survivance de rites funéraires archaïques, etc.). Le dogme de Thanatos ne correspond pas aux enseignements du kristianisme, ne serait-ce que dans sa conception de l'âme humaine. Si les fidèles des deux religions croient en l'existence de l'âme, Thanatos enseigne qu'après la mort elle se dissout dans une force de vie indifférenciée qui nourrit la création, alors que

Thanatos

pour les krétiens celle d'un individu est éternelle en tant que telle. Point de paradis pour Thanatos. Dans son credo, l'âme des morts constitue la force par laquelle les animaux, les nuages ou les arbres existent. C'est le Fluide. L'âme est un fragment du cosmos, l'individualité n'est qu'un état passager. Tout meurt pour assurer la vitalité de la création. Ces questions métaphysiques n'effleurent toutefois le peuple qu'à de rares occasions, bien qu'ils côtoient la mort quasi quotidiennement.

LES QUATRE VISAGES

Pour les faucheurs, les visages de Thanatos sont importants puisque c'est sous l'un de ces avatars que Thanatos transforme celui qui le contemple en tueur de morts. Ce visage détermine le type de familial lié à l'élu, ainsi que l'orientation générale de ses pouvoirs et de ses actions futures. Même si les incarnations de Thanatos ne se manifestent plus avec autant de facilité qu'auparavant, elles marquent profondément de leur empreinte la destinée des tueurs de morts, souvent bien avant qu'ils deviennent faucheurs. Une fois que l'un des visages a choisi un serviteur, ce dernier lui reste lié jusqu'à sa mort.

À l'origine, ces quatre visages étaient des divinités d'un panthéon polythéiste aujourd'hui disparu. Ils furent absorbés par le culte thanatéen, et par le dieu lui-même qui en fit ses masques.

Borrh

Signe astrologique : le puits du temps
Couleur de cartes : un cercle plein blanc



Borrh est souvent représenté comme un homme fort avec une barbe et une chevelure bien fournies. Il symbolise la création, le maintien de l'ordre, ce qui est durable, solide. Les animaux qui lui sont dédiés sont le taureau, le cerf, ainsi que l'aigle et les rapaces en général. En échange des sacrifices à Thanatos, Borrh apporte la civilisation, la protection et les biens matériels.

Gull

Signe astrologique : l'œil du diable (autrefois appelé « l'œil dans l'ombre », mais le terme a été kristianisé)
Couleur de cartes : un cercle plein noir



Gull représente ce qui finit, dégrade, se cache, ou effraie. Il est à la fois le révélateur des hypocrisies sociales et le mystère qu'on ne doit pas dévoiler sous peine de ne pas en supporter la révélation. Seuls Gull et ses serviteurs sont à même de supporter la vérité dans toute son ambiguïté. Il est aussi connu comme « la bête ». Il a pour animaux consacrés les serpents, et, curieusement, les singes. Ces derniers n'existent plus

à l'état naturel en Hartdörf, mais ils sont représentés dans l'iconographie du culte depuis la préhistoire. Ce qui laisse supposer qu'ils existaient autrefois. Les autres animaux consacrés à Gull dans ses rites secrets sont toutes les sortes de vermine, et plus globalement toutes les espèces grouillantes et mystérieuses. Gull apporte son soutien à ceux qui vivent en marge de la société, qu'ils soient rejetés ou rejettent eux-mêmes les lois de la communauté, mais aussi à ceux qui mettent en lumière les vérités qui dérangent, comme les artistes.

Satyr

Signe astrologique : la boucle sorcière

Couleur de cartes : un croissant de lune blanc



Satyr est le seul visage exclusivement féminin. Elle représente ce sexe dans les croyances thanatéennes. Elle incarne la terre abondante et sauvage, mais aussi les pratiques secrètes et les interdits. Les animaux qui l'accompagnent sont les oiseaux (hormis ceux dédiés aux autres faces), les félins, les renards et mustélidés en tous genres. Satyr veille sur les mystères de la création, tout en protégeant les hommes de la nature sauvage et des angoisses liées au futur et à l'inconnu. Elle est la patronne des oracles et de ceux qui vivent hors des cités.

Skrag

Signe astrologique : le couperet noir

Couleur de cartes : un croissant de lune noir



Skrag est la face de la colère, de la violence et de la guerre. Ce visage peut se manifester sous une forme masculine ou féminine, et porte un heaume complet ne laissant pas apparaître ses traits. Il est quelquefois représenté par un ovale d'onyx. Les animaux qui lui sont associés sont le cheval, le loup, le corbeau et le vautour.

Skrag, patron des bourreaux et des faucheurs, favorise les victoires, veille sur les soldats ainsi que toutes les personnes violentes.

INITIATION ET ORGANISATION

Thanatos se meurt, ses forces s'amenuisent. Il s'éloigne de plus en plus, s'enfonçant dans l'oubli alors qu'une nouvelle civilisation émerge. Les signes qu'il envoie à ceux qui le servent afin de les guider apparaissent de manière furtive ou indirecte, comme dans des cartes, des rêves, ou des manifestations naturelles.

La révélation du visage

La révélation du visage était, dans les premiers âges, bien différente d'aujourd'hui : le dieu incarné apparaissait directement devant le futur faucheur, le gratifiait de pou-

voirs et lui présentait son familier en personne. Ce rite de passage était préparé et encadré par des prêtres qui prenaient le temps d'initier l'élue aux mystères de l'ancienne religion ainsi qu'au rôle de tueur de non-morts qu'il devait assumer à la suite de la cérémonie. Dans cette « contemplation du visage » originelle, le dieu communiquait directement avec son élu à travers un de ses visages.

La révélation du visage n'est plus un rite à proprement parler, au sens où il ne s'agit pas d'une cérémonie et qu'elle a désormais lieu sans intervention de prêtres ou d'initiés. Concrètement, Thanatos n'apparaît plus à la personne qui est choisie. Le destin du faucheur lui est seulement annoncé de façon obscure lorsque son familier fait irruption dans sa vie. Ensuite, l'élue doit découvrir par lui-même ses dons, sans explications. La venue de l'esprit messenger de Thanatos, sous la forme d'un animal ou parfois d'un objet, est un signe évident en Hartdörf. Et celui qui ne comprendrait pas ce message, ou ne voudrait pas comprendre, finit toujours, poussé par son entourage, à accepter cette révélation, aussi difficile que cela puisse être pour les uns et les autres. À la suite de l'apparition du familier, tous ceux qui connaissaient ce nouvel élu devinent qu'il est devenu l'épée du dieu de la mort, et la peur qu'il puisse les frapper à un moment ou à un autre les rend méfiants : ils l'encouragent généralement à quitter son foyer le plus vite possible. Aux yeux de ses proches, il est devenu quelqu'un d'autre qui doit commencer son errance.

Ceux qui tentent de cacher cette révélation à leurs proches ont bien des difficultés, compte tenu de la nature particulière du familier. Si l'animalia ressemble à n'importe quel animal de son espèce, son comportement attire inmanquablement l'attention quand on a la possibilité de l'observer pendant un certain temps : son lien avec le faucheur, ses disparitions, son intelligence, ses initiatives, sa ressemblance avec l'humain qu'il accompagne, etc. Sa forme inanimée, que les faucheurs peuvent être tentés d'utiliser à outrance, est souvent marquée de signes anciens et inhabituels : l'objet semble venir de temps immémoriaux, comme s'il avait été fabriqué par des êtres divins, et attire ainsi l'attention.

La plupart des faucheurs n'ont aujourd'hui aucune notion claire de leur mission. Ils ont seulement l'opportunité de découvrir des facettes de l'ancienne religion auprès de la Fratrie et d'autres faucheurs plus instruits, ou encore à travers les symboles qui peuplent leurs rêves. Même si l'on connaît l'existence des faucheurs, et grossièrement leur rôle, personne n'a idée de ce que cela signifie précisément. L'abandon progressif de l'ancienne religion a pour conséquence que les élus ne sont pas préparés à ce passage. La brutalité de ce changement mystique les plonge souvent dans le mystère le plus total, car ils sont seuls pour interpréter ce qui leur arrive, et pour tenter d'y donner un sens.

Cette sélection sans préparation crée des tueurs de morts inexpérimentés, isolés et sans références. Les faucheurs (qui, en règle générale, se reconnaissent entre eux grâce à l'usage de dons, ou par simples déductions) se regroupent lorsqu'ils le peuvent pour échanger entre eux, et

apporter quelques réponses aux nouveaux venus. Il n'est pas rare qu'un ancien prenne sous son aile un jeune comme apprenti, se donnant pour mission la formation des novices. La tenue d'un journal de chasse, qui consigne les informations glanées par un faucheur au jour le jour, est de ce point de vue un acte d'enseignement et la constitution d'une somme de savoirs qui compense la perte de la tradition orale.



Notes sur la révélation du visage

Myrtha, avant de devenir faucheur au service de Borth, est bannie après qu'un aigle fonde sur le faucon de chasse de son frère, héritier du fief. Le rapace astral, qui ne la quittera plus, se pose sur son bras après avoir brisé le cou de l'oiseau du jeune homme. Après une concertation entre le seigneur (son père), le clergé et les conseillers de la cour, la demoiselle est conduite de nuit avec ses bagages en dehors du domaine, avec ordre, sous peine de mort, de ne jamais revenir.

Karl, avant de devenir faucheur au service de Skrag, est un mercenaire qui se distingue sur un champ de bataille non loin de Ornsti. Alors que son unité est décimée par une attaque de pillards Ho-rad, un loup apparaît et se joint au combat. Alors que l'espoir avait déserté son camp, les forces du mercenaire sont décuplées. Empli du souffle de Thanatos, il surclasse ses adversaires qui ne tardent pas à prendre la fuite. Plus tard, il tente de rejoindre de nouvelles compagnies de soldats, mais malgré sa valeur, aucune ne l'accepte en leur sein.

Sonia, avant de devenir faucheur au service de Satyr, tremble de froid dans une rue de Jhod. Malade et affamée, elle ne survivra pas à la prochaine nuit. Ses talents d'oracle et de voleuse ne lui sont d'aucun secours : elle n'a plus assez de forces. Elle perd conscience alors que la neige et la nuit l'engloutissent. Mais elle survit. Au matin, elle a chaud, car elle est couverte d'un manteau de fourrure. Devant elle, des œufs fraîchement pondus ont été disposés à son attention. C'est ainsi qu'elle commence sa vie d'errance avec son renard polaire, qui apparaît le plus souvent sous forme de pelisse, et qui la guide de cible en cible.

Moi-même, Achilus, avant de devenir faucheur au service de Gull, trouve, pendant mes heures d'études au monastère de Tarlac, un poignard d'une facture telle qu'il semble avoir été créé par un dieu. La forme reptilienne du couteau et sa couleur d'émeraude me laissent entrevoir la nature de l'objet. Suivant mon inclination naturelle, je me plonge dans les livres, et étudie le phénomène pour lever mes derniers doutes, et déterminer ce que seront mes actions futures. À l'aide de la vipère fantasmagique qui sera mon familier, j'interdis à un frère, dont la foi est ébranlée par la maladie, l'accès à une non-vie blasphématoire qu'il tente d'atteindre tout en se sachant condamné. Dans l'heure qui suit l'exécution, je rejoins la route après ce péché. Jamais plus je ne ferai marche arrière.

Extraits du journal d'Achilus, moine faucheur délaissé par le Seigneur, et instrument du dieu très ancien.

La Fratrie

La Fratrie est un ordre ancien dont les racines plongent directement aux origines tribales de la Secte. Elle se structura sous une forme occulte au VIII^e siècle après le Krist, lors des premières persécutions dont elle fut victime (voir Histoire de Hartdörf). Les Frères sont les gardiens de son savoir ancestral. À la différence des faucheurs, ils ne sont pas élus par le dieu. Ils sont souvent isolés et n'ont que peu de contacts les uns avec les autres.

La Fratrie n'est plus une organisation digne de ce nom, si ce n'est exceptionnellement et à échelle locale. Le manque de moyens de communication et la vie d'errance menée par les faucheurs ne permettent pas d'établir de hiérarchie ni d'actions ou d'objectifs collectifs à long terme. Les tueurs de morts voyagent seuls, parfois avec deux ou trois compagnons (rarement plus), et agissent au gré de leurs rencontres ou de ce qu'ils comprennent de la volonté de leur dieu.

Symboles thanatéens

- * Les tenues sacerdotales. Bien que les cérémonies dédiées à Thanatos aient disparu, la longue robe noire à ample capuche (permettant de masquer le visage des prêtres) est restée un symbole fort de l'ancienne religion.
- * Crânes et ossements. Ces attributs étaient utilisés comme rappels de la mortalité.
- * La faux. La faux est liée à Thanatos et aux tueurs de morts. Des faucheurs ont fait de cet outil une arme de combat rituel et de prestige.
- * Les signes des quatre visages. Symboles récurrents dans l'imagerie thanatéenne, les croissants de lune ainsi que les pleines lunes blanches ou noires sont des repères évidents pour quiconque connaît les anciens rites ou l'oracle de Hartdörf.
- * Les loups de feu. Ces animalias légendaires, protecteurs et hérauts de Thanatos, sont les symboles du dieu et de la Secte.
- * Les masques animaliers. Lors de cérémonies, les prêtres de Thanatos revêtaient des masques représentant des animaux consacrés au visage qu'ils évoquaient. On trouve encore quelques fidèles de la Fratrie qui perpétuent cet usage lors de leurs réunions. Il existe également des assassins connus sous le nom de « corbins » qui se cachent sous des masques de corneille.

Certains faucheurs ou membres de la Fratrie se tatouent ces symboles pour se démarquer du reste des mortels, que ce soit de manière discrète sur le bras (pour le visage ou les mains. Cette pratique donne lieu à des fresques et des devises jusqu'à créer un art unique reconnaissable, en tout cas pour les initiés.

Les faucheurs dans la société



a transmission orale de l'ancienne religion s'estompe avec le temps. Malgré le rôle important de la Secte dans l'histoire de Hartdörf, elle ne représente plus pour le peuple que superstitions et malentendus. Les tueurs de morts représentent à la fois une bénédiction en tant qu'exorcistes, et une malédiction lorsqu'ils viennent s'occuper d'un être cher.

BIENVENUS...

À Hartdörf, l'apparition de non-morts est chose courante. Tout le monde n'a pas expérimenté lui-même le contact avec un mort-vivant, mais chacun connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un qui en aurait fait les frais. Leur existence est ainsi admise par tous. Même par l'Église, officieusement, même si elle l'interprète comme une manifestation du démon. De ce fait, le peuple est conscient de l'utilité des faucheurs, mais surtout lorsqu'il a besoin d'eux et qu'il n'a pas d'autre choix.

... ET MALVENUS

Les tueurs de morts sont aussi associés dans l'inconscient collectif à la colère du dieu ancien, c'est-à-dire aux guerres, aux épidémies et aux famines. Les tueurs de morts sont pour cette raison considérés comme de mauvais présages ; on préfère les avoir loin, très loin de chez soi. Après tout, rien n'indique qu'ils ne sont pas là pour vous.

Note : En dehors de Hartdörf, les préjugés sur les faucheurs (pour peu qu'on n'ait pas complètement oublié leur existence) sont encore plus tenaces et négatifs. On les prend en général pour des charlatans ou des barbares. Mais chaque culture a sa propre manière d'intégrer ou non les membres de la Secte.

La peur amène quelquefois les villageois à tendre des embuscades pour se débarrasser des tueurs de morts solitaires qui s'installent

Thanatos

dans leur région. Tous les tueurs de morts ne sont pas identifiables au premier coup d'œil, néanmoins les bons oracles sont capables d'anticiper leur venue. Et puis un vagabond au comportement un peu étrange peut rapidement devenir la cible des fantasmes des habitants.

Avec l'Église

L'Église n'interfère pas avec les tueurs de morts, sauf dans les provinces où elle est puissante et représentée par un prélat fanatique. Sa position officielle est de nier la vérité des faits, de traiter de charlatans les serviteurs du dieu de la mort, de moquer ces derniers auprès des nobles et de les discréditer auprès du peuple. Lorsque ses représentants ont besoin des services de la Secte, ils les contactent de manière discrète afin de ne pas renforcer les croyances païennes.

Vivre en tant que faucheur

Devenir faucheur représente une violente rupture pour beaucoup d'élus, conduisant certains au suicide et presque tous à l'exil. Ceux qui survivent aux premiers temps de leur nouvelle existence trouvent le courage de continuer dans la jouissance de leurs pouvoirs surnaturels ou grâce à la prise de conscience de leur rôle sacré. Cela participe à la création de profils de faucheurs bien différents. Le caractère fataliste de la culture médiévale joue aussi un rôle dans la soumission des faucheurs au choix du dieu.

Devenir un faucheur remet toute sa vie passée en question. C'est le cas notamment pour les nobles qui doivent renoncer bon gré mal gré à leurs titres, ou les artisans et commerçants qui laissent derrière eux un magasin et leur richesse. C'est d'autant plus difficile pour les croyants krétiens qui doivent composer avec leur foi. Certains se considèrent comme des anges de la mort choisis en réalité par le dieu krézien (Thanatos étant alors perçu comme l'émanation de ce dieu unique). Cette théorie, qui permet à leurs yeux de préserver leur âme, connaît du succès chez quelques

faucheurs. Les universitaires, souvent plus éclairés et ayant rejeté depuis longtemps leurs croyances, tentent avec difficulté de rationaliser leur expérience à partir de leur champ d'expertise.

TUER LES NON-MORTS

Les missions sacrées des faucheurs consistent en premier lieu à traquer et exécuter les non-morts. Et les formes de ces derniers sont nombreuses ! Ancêtres persistants, pactes d'amour survivant à l'Au-delà, nécromants, cimetières retournés par ses habitants, spectres s'évaporant des champs de bataille...

Note : Si la Secte est une tradition née à Hartdörf, il semble que la volonté des morts de prolonger leur existence terrestre ne soit pas une spécialité locale. Les tueurs de morts ont de l'ouvrage dans l'ensemble de Wundörf.

FAIRE PASSER LES ÂMES

La tâche des faucheurs ne s'arrête pas à la chasse des non-morts. En effet, certaines personnes sont désignées par le dieu pour être « accompagnées » dans leur dernier voyage : cela consiste à tuer l'individu en question. Le voyage de l'âme, depuis la séparation de son corps d'origine jusqu'à sa dissolution complète dans le Fluide universel, est alors supervisé par les esprits animaux présents dans l'astral proche du lieu du décès.

Quand une personne meurt sans l'intervention d'un tueur de morts, son âme trouve elle-même son chemin jusqu'à Thanatos et la source du Fluide, dans laquelle elle perd son individualité pour nourrir le cycle de la vie. Mais lorsqu'un faucheur tue quelqu'un, des esprits animaux se saisissent de l'âme du défunt et l'escortent jusqu'au lieu de sa dissolution définitive. Ces âmes privilégiées, si on peut dire, sont ainsi préservées de toute récupération par des non-morts ou des noctules. Plus rarement, le faucheur accompagne lui-même une âme spécifiquement recommandée par Thanatos, traversant alors l'Au-delà en personne pour la livrer à son dieu.

C'est le familier qui désigne généralement à un faucheur les cibles à exécuter. Quelques faucheurs les identifient par la perception d'une aura lugubre et significative qui les enveloppe.

Il n'est pas évident pour un faucheur ayant récemment vécu la révélation du visage de comprendre ou même d'accepter son destin d'assassin. Le rôle du familier est d'amener le faucheur à en prendre conscience, et à s'assurer que les cibles désignées sont bien tuées.

Les signes du jugement

Les familiers utilisent plusieurs moyens ou différentes sortes d'illusions pour amener le faucheur à identifier les cibles choisies par Thanatos.

- * Les esprits qui attendent (illusions). Le faucheur s'aperçoit que sa cible est cernée et convoitée par des animaux de la même espèce que le seigneur bête du territoire où la proie se trouve.
- * Les festins macabres (illusions). Le familier crée l'illusion qu'il est en train de se repaître de la cible. (Cette illusion ne fonctionne qu'avec des esprits carnivores.)
- * Le devenir de l'âme (illusions). Le familier montre au faucheur ce que l'âme de sa victime deviendra potentiellement après avoir rejoint la source du Fluide : un arbre, une autre personne, un animal...
- * La faiblesse qui trahit (illusions). Un esprit subtil peut grossir les traits faibles de la cible : augmenter une sensation de claudication, rendre un malade plus atteint qu'il ne l'est réellement en accentuant sa pâleur, le son de ses quintes de toux, etc.
- * Le contact. Les familiers sont des animaux sauvages qui ne s'approchent normalement pas des humains, hormis leur allié ou lorsque ce dernier le leur demande. Certains esprits désignent les cibles en les approchant, en les touchant.
- * L'attaque. Lorsqu'un tueur ne veut, ne peut ou ne comprend pas ce que Thanatos attend de lui, il arrive de manière exceptionnelle que le familier (s'il est en mesure de le faire) attaque la cible afin d'entraîner le faucheur à sa suite.

Ces exécutions, dont les raisons échappent aux faucheurs, sont sans doute leurs tâches les plus ingrates. En effet, si débarrasser la communauté de zombies ou de fantômes peut passer pour une bonne action, s'attaquer à quelqu'un qui est encore vivant (même malade) est un meurtre. Les faucheurs peuvent être rejetés ou même chassés à vue lorsqu'ils passent dans un endroit où l'un de leurs confrères a récemment tué quelqu'un.

Certains tueurs de morts ont la tentation, pour donner du sens à leur destinée, d'adoucir les derniers moments des individus dont ils ont la charge. D'autres acceptent leur destin avec bonheur et sont prêts à faire du zèle, sur le champ de bataille par exemple. Cependant, le meurtre gratuit et répété peut les conduire au tribunal des animaux (voir plus loin La justice de Thanatos).

Note : Le faucheur est contraint à remplir son rôle, car Thanatos retire son aide à un serviteur qui n'exécute pas les cibles désignées : ce dernier se retrouve alors démuné face aux assauts des non-morts. Les faucheurs sont à la fois prédateurs et proies. Ceux qui refusent d'être des prédateurs ne sont plus que des proies.

TABOUS THANATÉENS

Pendant l'âge d'or de la Secte, les prêtres ont élaboré tout un ensemble d'interdits et de codes de conduite pour les fidèles et les membres plus éminents de la Secte comme les faucheurs. Ces traditions transmises principalement par voie orale se sont effacées des mémoires. Mais ces règles étaient en réalité les déclinaisons d'une échelle de valeurs bâtie sur deux archétypes essentiels du péché selon Thanatos : le stürm et l'unmi.

✱ **Le stürm** représente l'abus de la colère, de la cruauté, de l'inhumanité. Le stürm est la force du néant sans frein, sans raison et sans équilibre, qui moissonne les âmes sans donner le temps au cycle naturel de régénérer les vivants. C'est la désolation, alors que Thanatos est la mort qui permet la vie.

✱ **L'unmi**, au contraire, est l'abus d'empathie, une pitié paralysante qui fait abandonner toute combativité et tout instinct de vie, pour profiter des bienfaits de l'existence en ignorant le sacrifice inhérent au cycle éternel. L'unmi est l'orgueil individuel de celui qui se croit au-dessus des lois de Thanatos.

Ces deux extrémités opposées sont les deux modèles de ce qu'un fidèle de Thanatos, et à fortiori un faucheur, ne doit pas devenir sous peine d'exclusion de la Secte et de sanctions. Ces punitions étaient fixées par les prêtres de la Secte. Elles étaient mises en œuvre par les « cagoules » (nom porté par les justiciers païens), lorsqu'il s'agissait de châtiments corporels ou d'exécutions pures et simples, en réponse à des actes graves. Mais

la plupart du temps, elles consistaient en des exercices de pénitence et de réparation.

Seuls les faucheurs érudits qui connaissent l'ancienne religion ont quelques notions de ces tabous, et pourtant ils définissent toujours les limites du chemin que doit emprunter chaque élu s'il ne veut pas sortir de la voie étroite de Thanatos.

Sans connaître ces dénominations, les familiers perçoivent d'instinct ces deux états tabous et savent parfaitement les reconnaître chez le faucheur dont ils partagent les aventures.





Les familiers : l'oeil et la griffe



e familier est un don de Thanatos à son serviteur. Il est à la fois chair et esprit, solide et éthéré, capable de suivre son maître dans ses rêves et dans l'astral. C'est un être magique bien supérieur à l'animal dont il revêt l'enveloppe. Ses missions sont de guider l'élue dans sa chasse aux non-morts, et de le soutenir dans ce combat. Il doit le protéger, et préserver son âme si le faucheur meurt. Il doit également veiller à ce que son allié ne s'éloigne pas de la voie de Thanatos — c'est une voie difficile, d'autant plus ardue que la puissance octroyée par le dieu de la mort peut faire perdre la tête.

Si un familier meurt, il est remplacé par un autre esprit, éventuellement d'une espèce différente, au bon vouloir de Thanatos. La relation du faucheur avec cet animalia peut alors devenir différente.

LES POUVOIRS DES FAMILIERS

Les familiers disposent des talents suivants pour aider les tueurs de morts.

✧ **Le familier est capable de se métamorphoser en un objet inanimé** (souvent une arme) dont la facture rappelle toujours sa forme animale. Cet objet peut être brisé (même s'il est beaucoup plus résistant que la matière dans laquelle il donne l'impression d'être fait). Dans ce cas, l'esprit du familier ne meurt pas. Il part rejoindre le monde de Thanatos et s'incarne dans un nouveau corps.

✧ **Le familier en tant qu'esprit possède une faculté de raisonnement**, une manière de pensée particulière qui transcende le registre animal. Il n'est pas doué du langage des humains et n'est pas en mesure d'élaborer des pensées complexes. Mais il comprend la nécessité de communiquer et emploie divers stratagèmes pour se faire comprendre du faucheur qu'il accompagne.

✧ **Le familier établit une communication par la pensée**, sans limites de distance, avec le faucheur, qui en retour peut lui donner des instructions simples. Certains phénomènes peuvent perturber ce pouvoir, comme la présence de certains non-morts, ou des eaux vives interposées entre lui et le faucheur (ruisseau, fleuve, rivière, etc.) En outre, les périodes de lune contraire (nuit sans lune pour les élus de Borrh, lune croissante pour Satyr, pleine lune pour Gull, lune décroissante pour Skrag) ne sont pas favorables aux transmissions de pensées.

✧ **Le familier peut envahir les sens du faucheur avec des illusions** issues du monde naturel, comme des ombres, des sons, etc. Il s'en sert pour guider le tueur, lui apporter clarté ou confusion, ou lui désigner sa prochaine cible.

✧ **Le familier peut se rendre dans l'au-delà sous forme animale ou inanimée**. Les faucheurs, étant contraints d'abandonner leur équipement en entrant dans l'astral, apprécient d'avoir à leur disposition leur familier, sous leur forme inanimée d'arme, pour y combattre.

✧ **Le familier a en charge l'âme du faucheur**. Il la défendra jusqu'à sa propre destruction s'il le faut. Il escorte l'âme jusqu'au royaume de Thanatos en cas de décès, pour éviter qu'elle ne passe à l'ennemi.

✧ **Le familier possède une autorité sacrée sur les animaux de son espèce** : un faucheur qui lui est lié n'est jamais attaqué par ces derniers.

RELATIONS ENTRE LE FAUCHEUR ET LE FAMILIER

Deux êtres ne parlant pas le même langage, liés par le destin à l'accomplissement d'une même mission : voilà en somme comment décrire la relation d'un faucheur avec son familier. L'esprit connaît l'astral, il a déjà longé les rivières du Fluide, sait le destin des âmes, a observé les monstres de l'au-delà et les noctules, a survolé les domaines des seigneurs bêtes, et comprend d'instinct le cycle de la vie tel qu'il est décrit dans l'ancienne religion.

Le familier ne remet jamais en question le lien qui l'unit à son faucheur. Il le considère comme une part de lui-même. Pour autant, il ne laisse personne entraver sa mission (que cela soit par peur, confort, déni), et cela inclut le faucheur lui-même. L'esprit animal connaît son devoir et fait tout pour l'accomplir. Il est possible, par exemple, lorsque le familier en est capable, qu'il tue lui-même une victime désignée par Thanatos que le faucheur, pour une raison ou une autre, a refusé d'exécuter.

Le familier est identifié par son allié, lors de la révélation du visage, comme une entité magique (changement de forme, comportement étrange). Si le nouvel élu est dans le refus, le rôle du familier est de le pousser, de l'inciter en rendant quelquefois son existence insupportable par l'effet d'hallucinations, de sollicitations constantes, en refusant d'obéir, etc. Si le faucheur décide au contraire d'assumer sa nouvelle fonction, il

peut s'en remettre à son allié spirituel pour être guidé, et construire une relation basée sur l'entraide et la recherche de l'efficacité dans la chasse aux non-morts. La naissance d'un langage commun simple, grâce à quelques mots de commande (discrétion, fuite, attaque, repérage, par exemple), est une bonne base de travail pour commencer à agir ensemble.

Les animalias apprécient lorsque les faucheurs adoptent une attitude semblable à la leur. L'ours affectionne le courage, le serpent la discrétion, le chat le jeu, etc. Plus le faucheur imite le comportement de son familier, plus l'entente est meilleure, et plus l'esprit animal facilite la tâche du tueur.

LA JUSTICE DE THANATOS

La justice de Thanatos est un garde-fou pour éviter que les pouvoirs de la divinité ne servent d'autres volontés que la sienne. Depuis la quasi-désintégration de la religion officielle, elle passe par l'intervention des animalias et notamment des familiers. Sans connaître les dénominations de stürm et umni, ces derniers perçoivent d'instinct ces deux états tabous et savent parfaitement les repérer chez le faucheur dont ils partagent les aventures. Pour les animaux, la mort est la garantie de la survie de l'espèce. Les plus faibles disparaissent, ainsi les autres perdurent comme le veut la loi de Thanatos. En revanche, un déséquilibre de l'usage de la violence peut mettre en danger l'ensemble d'une espèce et de la vie en général.

Les familiers doivent veiller à ce que les faucheurs n'abusent pas de leurs pouvoirs pour leurs propres intérêts en oubliant de servir Thanatos. Ils sont là pour guider leurs alliés afin qu'ils restent dans ces limites. S'ils n'y parviennent pas, leur rôle est de prévenir les autorités spirituelles supérieures. Lorsque cela est possible, ils se mettent alors en quête du seigneur bête le plus proche.

Chaque seigneur bête rend la justice à sa manière, en utilisant ses dons surnaturels, en se déplaçant dans les rêves, voire en se manifestant physiquement afin de confronter le faucheur lorsque l'affaire est sérieuse. En général, ils envoient des avertissements au tueur de morts en fonction de ce qui lui est reproché, lui laissant le temps de rectifier son attitude.

Les châtiments vont de la confiscation de pouvoirs ou d'équipements à une blessure, en passant par un devoir de réparation, ou quelquefois la mort. Il arrive que le seigneur bête demande au faucheur de la nourriture, ou la protection de son espèce.