

Les Chroniques de Théia

Année XV

Rituels funéraires

Souvent, les rites mortuaires déployés pour les plus riches et/ou puissants sont dissemblables de ceux opérés pour le commun des mortels.

CELTES

Les gens du peuple sont le plus souvent inhumés, parfois ils subissent une crémation. Dans certaines régions le défunt est enterré avec une petite statuette représentant une déesse-mère, souvent Boyne, ou encore prenant la forme d'un if. Cette tradition se répand après le Ragnarok dans toute la celtique.

Les héros et les champions sont souvent placés dans des tombes souterraines (dolmen ou tombe à couloir) avec leur char de guerre ou d'apparat et de nombreuses richesses. Parfois, certains rois ou chefs sont incinérés avec leur char dans de grands brasiers.

SCANDS ET GERMAINS

À l'image des Celtes, dont ils partagent de nombreuses traditions, les gens du peuple sont le plus souvent inhumés. Les héros, les rois, les champions reposent dans des tombes sous des tumulus surmontés d'une stèle en pierre gravée de runes. Les plus célèbres ou puissants sont enterrés avec leur navire, ou parfois incinérés dans ce même navire sur terre ou sur l'eau.

MINOENS

Les familles aisées ont recours à la crémation. Les cendres et les ossements sont alors recueillis dans un vase destiné à être inhumé. Une stèle ou un vase de marbre portant le nom du défunt est ensuite dressé sur la terre funéraire.

Les simples citoyens, peu fortunés, sont simplement mis en terre.

Avant la crémation ou l'inhumation, on place une obole dans la bouche du défunt. Les plus riches en placent une supplémentaire sur chaque œil, ainsi que des objets, bijoux et armes sur ou aux côtés du défunt.

ÉTRUSQUES

Les défunts sont inhumés avec des offrandes : nourriture et boissons, ou objets familiaux.

Les plus riches possèdent des tombes dont les murs sont couverts de fresques et où peuvent, parfois, reposer plusieurs membres de la famille. En outre, comme pour les minoens, une obole est placée dans la bouche du défunt.

Plus tard, après le Ragnarok, les coutumes évoluent et les plus riches incinèrent leurs morts avant de déposer leurs cendres dans les tombes.

CHANTS

De manière générale et dans chacune de ces traditions, on retrouve des chants funèbres, quelle que soit l'importance du défunt. Pour les plus riches et puissants, il y a également des oraisons.

Dans l'empire Minoen, les chants funèbres sont faits soit sous forme de Péan soit de Threne. Il arrive que des pleureuses soient employées pour ponctuer ces rituels.

Le Péan est à la base un chant associé aux batailles et aux guerriers, pour eux il peut être tourné en chant funéraire. La Threne est une pure lamentation funèbre.

FÊTES ET JEUX

Certains héros sont salués, pour leur dernier voyage sur Midgard, par des festivités ou des jeux. Tous ayant pour but de saluer la grandeur passée du défunt.

AVENTURE

De leur plein gré ou par obligation, les aventuriers ont assisté, deux mois en arrière, aux funérailles fastueuses d'un puissant et riche mystique.

Depuis quelques semaines la région subit les outrages de ce que les dirigeants pensent être des pilliers de tombes. Probablement issus de tribus en migration venant de l'Est.

C'est sur cette piste que les aventuriers vont se lancer, provoquant peut-être des combats, entre locaux et migrants, qui n'auraient pas eu lieu sans leur intervention (ou celle des dirigeants soupçonneux).

Pourtant la vérité est ailleurs, une étrange créature est à l'origine des dégradations subies par les lieux sacrés servant de dernier repos aux habitants de la région.

Elle est à la recherche d'un objet inhumé avec son propriétaire. Objet qui pourra la libérer de la malédiction qui l'a transformée en ce qu'elle est aujourd'hui.

Les migrants : regroupant les restants de plusieurs petites tribus chassées de chez eux par une guerre ne leur laissant aucun espoir, ils vont vers l'ouest à la recherche d'une terre pour les accueillir. Si la majorité souhaite éviter tout conflit avec les locaux, une minorité est prête à croiser le fer pour conquérir un territoire où s'installer.

Parmi eux se trouve un demi-dieu colossal, mais frappé de débilité.

Le colosse

Alors qu'il n'était âgé que de 7 ou 8 ans, il a reçu un violent coup sur l'avant de la tête qui lui a fracassé la moitié du front gauche et une partie de la voûte crânienne. Son cerveau rudement atteint a perdu de son humanité laissant la place à sa bestialité. Il n'est pas mauvais, mais est guidé par son instinct primaire et ses peurs animales. Homme de main de l'un des petits chefs belliqueux du rassemblement, il pourrait devenir un adversaire violent et mortel pour les aventuriers ou un allié de taille.

Le monstre

C'est une enfant maudite par une sorcière ou plus exactement l'avatar d'une déesse se faisant passer pour une sorcière.

Invoquée par un puissant mystique humain, la déesse s'est incarnée pour l'aider dans sa tâche. Sous son apparence humaine, elle a initié un rituel ancien et secret, mais a été surprise en pleine exécution par une jeune enfant bien trop curieuse. Pleine de colère, la déesse l'a maudite la changeant en une créature hideuse, puis l'a bannie entre les royaumes. Elle a lié la malédiction à une statuette la représentant et dont l'humain s'était servi pour faire appel à son aide.

Le pouvoir enfermé dans la statuette, lié aux forces vitales du mystique, maintient l'enfant sous sa forme monstrueuse et lui empêche tout retour sur Midgard.

Les parents de l'enfant ont souffert le martyre de sa disparition mystérieuse alors que lui souffrait de son nouvel état et sombrait dans la folie.

Des décades se sont écoulées. Il y a peu, le mystique, devenu riche, est décédé. Il a été placé dans une tombe sous un tumulus et sa dernière demeure a été emplie de biens précieux. Entre ses mains jointes a



LE MONSTRE

FOR	7	DEX	0	RAP	2	RUS	1	PER	2	Pts Héros.	-
CON	5	APP	-3	SAV	-0	VOL	2	CHA	0	Pts Fatigue	-

Vigilance	6	Recherche	6	Endurance	8	Intimidation	8	Athlétisme.	8
Esquive	8								

Dépassant les 2.5 mètres, ce démon humanoïde, au corps longiligne couvert d'un cuir lisse, gris et épais, marche sur deux jambes terminées par une double articulation avant des pieds courts, massifs et dotés d'épaisses griffes. Ses puissantes mains sont également pourvues de griffes noires acérées. Sa tête ressemble à celle d'un molosse dépourvu d'oreilles. Deux paires de cornes la dominent; elles sont recourbées vers le bas et l'avant, mais la paire inférieure est plus courte. Enfin, d'épais crocs ornent sa puissante mâchoire.

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Griffes ¹	13*/7	Perf 11*	6	23	
Morsure	13*/7	Perf 12*	4	23	
*Style de combat habituel : Feinte 3, Attaque puissante 3, Attaque arme secondaire ¹					

Informations

Armure : Peau très épaisse

Notes : Modificateur de masse 5

Localisations		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	34	1	2	2	1
2	Jambe D	34	1	2	2	1
3-4	Bras D	34	1	2	2	1
5	Tête	39	1	2	2	1
6-7	Bras G	34	1	2	2	1
8-9-10	Torse	34	1	2	2	1
*	Coeur	29				

